

İlkokul Öğretmenlerin Mangala Oyununa İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi

Mustafa ASLAN^a Elvan GÖKÇEN^b

Geliş Tarihi: 24 Ekim 2022 **Kabul Tarihi:** 01 Aralık 2022 **Yayın Tarihi:** 31 Aralık 2022 **Sayfa no:** 1-11

Özet

Mevcut öğretim programlarımız arasında yer alan Zeka Oyunları dersi ile ilgili yapılmış birçok araştırmada bu dersin öğrencilerin gelişim alanlarına katkısı oldukça yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu dersin içeriği incelendiğinde birçok oyun türünden oluştuğu görülmektedir. Bu oyunlar arasında yer alan Mangala oyunu da bu ders kapsamında öğrencilere öğretilmektedir. Mangala oyunu, yakın zamanda farkındalık çalışmaları ile birlikte okul ve sınıflarda yerini almıştır. Mangalanın tarihi incelendiğinde aslında yeni bir oyun olmadığı, çok önceleri atalarımız tarafından da oynandığı görülmektedir.

Araştırmamızda tarihi Mangala oyununun ilkökul ikinci kademesinde yer alan öğretmenlerin bu oyuna ilişkin algıları incelenmiştir. Araştırmanın verileri nitel veri toplama yöntemlerinden görüşme yöntemi kullanılarak elde edilmiştir. Araştırma konusunun detaylı bir biçimde incelenmesi açısından yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Araştırmanın örnekleminin Şanlıurfa ili merkez ilçelerinde görev yapan 7'si erkek ve 5'i kadın olmak üzere 12 öğretmen oluşturmuştur. Araştırma verileri içerik analizi yöntemi ile kodlanıp temalara ayrılarak bulgulanmıştır.

Araştırma sonucunda mangala kavramının "oyun ve eğlenme aracı olduğu", Mangala oyunun öğrencilerin "zihinsel ve sosyal gelişim alanlarına" daha fazla katkı sunduğu, Mangala oyunun öğrencilerin "saygı ve adalet değerleri ile problem çözme ve yaratıcılık becerilerini" geliştirdiği, Mangala oyun sürecinde en büyük problemin "fiziki yetersizlikler" olduğu ve Mangala oyunun en çok "Matematik" dersi ile ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Zeka oyunları, mangala, matematik

^a Dr, Harran Üniversitesi, mustafaaslan63@harran.edu.tr ORCID: 0000-0003-2373-2768; (Sorumlu Yazar);

^b Öğr. Gör. Harran Üniversitesi, egokcen@harran.edu.tr ORCID: 0000-0003-3542-6784

Abstract

In many studies on the Intelligence Games course, which is among our current curriculum, it has been determined that this course has a very high contribution to the development areas of the students. When the content of this course is examined, it is seen that it consists of many game types. The Mangala game, which is among these games, is also taught to the students within the scope of this course. Mangala game has recently taken its place in schools and classrooms with awareness activities. When the history of manga is examined, it is seen that it is not a new game, but was played by our ancestors long ago.

In our research, the perceptions of the teachers in the second grade of the historical Mangala game about this game were examined. The data of the research were obtained by using the interview method, one of the qualitative data collection methods. In order to examine the research subject in detail, a semi-structured interview form was prepared. The sample of the study consisted of 12 people consisting of 7 male and 5 female teachers working in the central districts of Şanlıurfa. The research data were found by coding and dividing them into themes by the content analysis method.

As a result of the research, the concept of mangala is "a game and entertainment tool", Mangala game contributes more to the "mental and social development areas" of the students, Mangala game improves the "respect and justice values, problem solving and creative skills" of the students, Mangala is the biggest problem in the game process. It has been concluded that there are "physical deficiencies" and Mangala game is mostly associated with "Math" lesson. (Should be written in alphabetical order.)

Key Words: Intelligence game, Mangala, maths

Giriş

Dünyada yer alan tüm ülkeler teknoloji, sanayi, eğitim, sağlık gibi alanlarda ön planda yer almak istemektedir. Ülkeler bu alanlarda söz sahibi olmak için bu yolun eğitimden geçtiğini bilmektedir. Bu anlamda dünya arenasında yer almak isteyen bu ülkeler eğitime ciddi oranlarda bütçe ayırmaktadır. Singapur, Finlandiya, Güney Kore, Japonya gibi uluslararası PISA(Programme for International Student Assessment) sınavlarında ön sıralarda yer alan ülkelerin öğrenci başına ayırdığı eğitim harcamalarının yaklaşık olarak 10.000 dolar olduğu görülmektedir (Kılıçaslan ve Yavuz, 2019). Eğitime ayrılan bütçeye paralel olarak üst düzey becerilerin yer aldığı yaratıcı, eleştirel, üretici, analitik düşünme becerisine sahip bireyler yetişmektedir. Söz konusu bu ülkeler eğitim programlarını bu becerilere yönelik kazanım ve etkinliklerle oluşturmaktadır. Güncel eğitim programları sayesinde öğrenciler öğrenmelerini gerçek hayata aktararak kazanmaktadır. Öğrenci, yenilikçi eğitim programları sayesinde bilişsel farkındalık becerileri sayesinde hangi bilginin ne zaman, nerede ve nasıl kullanacaklarını iyi bildikleri düşünülmektedir. Problem çözme becerisinin de kazanıldığı bu eğitim programları sayesinde birey rahat bir yaşam sürebilmektedir. Bu bağlamda ülkeler güncel becerilere sahip öğrenci yetiştirme modeline sahip olabilmek için eğitim programlarını sürekli olarak yenilemesi gerekmektedir (Akınoğlu, 2005).

Eğitim programlarında bireye üst düzey düşünme becerisine sahip beceriler kazandırmak için kullanılan araç-gereçlerin de önemli olduğu düşünülmektedir. Yapılandırılmış iyi bir eğitim aracı öğrenci öğrenmelerinde büyük bir kolaylık sağlamaktadır. Öğrencilerin birer çocuk olduğu düşünüldüğünde oyun fitratı üzerine doğdukları unutulmamalıdır. Oyun yoluyla öğretilen öğrenmelerin çocuk üzerinde kalıcı öğrenme sağladığı ve oluşan bilgileri günlük yaşama aktardığı görülmektedir (Aslan, 2019a). Bu kolaylık okullarda öğretim sağlayan öğretmenler için büyük bir kolaylık olabilir. Bu öğretim tekniği ile süreçte aktif, odaklanma süresi uzun ve motivasyonu yüksek öğrenci profili sağlanabilir. Ayrıca oyun tekniği ile soyut olan bilgi yığınlarını somutlaştırarak özellikle okul öncesi ve ilkökul kademelerinde öğrenim gören öğrencilerin öğrenmelerine katkı sunabilir.

Gerek Türkiye’ de gerek diğer ülkelerde oyun yoluyla öğrenimi kolaylaştıran bir eğitim materyali olarak zeka oyunları karşımıza çıkmaktadır. Bu eğitim materyalinin detayları incelendiğinde öğrencilerin üst düzey düşünme becerisine katkı sunduğu görülmüştür. Matematik dersi başta olmak üzere diğer disiplinlerin öğrenmesini kolaylaştırdığı yapılan araştırma sonuçlarıyla ortaya çıkmıştır (Demirel, 2015). Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2012 yılında zeka oyunları eğitim materyalleri yapılandırılarak bir ders olarak okutulmaya başlanmıştır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013). Zeka oyunları ders öğretim programı incelendiğinde öğrencilerin zeka gelişimlerine katkı sunan birçok “kutu ve kağıt-kalem oyunları” diye nitelendirilen oyunlardan oluştuğu görülmüştür. Bu dersin en büyük eksikliğinin öğretim kademelerinin tamamında değil de yalnızca ortaokul kademesinde okutulması ve dersin zorunlu ders olarak değil de seçmeli ders olarak okutulması olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin tüm gelişim alanlarına olumlu katkısının birçok araştırma sonucuyla kanıtlanmış olan bir

disiplinin zorunlu ders olması gerekmektedir. İsim üzerinde yola çıkıldığında bile zihinsel gelişime, grup oyunlarının olması itibari ile sosyal gelişime, kazanma-kaybetme duygularının yaşaması ile duygusal gelişime katkısı olabilir. Bu bağlamda istendik bir toplum bireyi oluşturmak için üst düzey düşünebilen birey yetiştirmek gereklidir. Üst düzey düşünme becerilerine sahip birey profili için ise zeka oyunları gibi oyun içerikli eğitim materyallerinin olması ülkelerin eğitim hedeflerini kolaylaştıracağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Önemi

4+4+4 eğitim modeli ile Türk öğretim programına birçok yenilik gelmiştir. Öğretim programları boyutunda ders programları incelendiğinde bu yeniliklerden birinin de ortaokul kademesinde okutulan Zeka Oyunları dersinin olduğu görülmektedir (Talim Terbiye Kurulu, 2013). Zeka Oyunları öğretim programının çıktığı ilk dönemlerde programın içeriği ile ilgili eğitimcilerin pek bilgisinin olmadığı ve kaynak yetersizliğinin olduğu görülmüştür (Aslan, 2019a). Okullarda verilen hizmetiçi eğitimler, eğitim kuruluşlarının yapmış olduğu farkındalık çalışmaları ile bu oyunların hepsinin oynandığı görülmektedir. Bu oyunlar her ne kadar Zeka Oyunları dersi altında yalnızca ortaokul kademesinde okutulsa da, ilkökul kademesinde “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi altında da birçok öğretmen tarafından okutulduğu görülmektedir (M.E.B, 2013). Bu denli etkili dersin bu isimle okutulması öğrenciler ve gelişimleri büyük bir fırsat olduğu düşünülmektedir.

Zeka Oyunları dersi öğretim programı irdelendiğinde bünyesinde birçok materyal oyunları barındırmaktadır. Bu oyunlardan birinin de “Mangala” oyunu adı altında yer aldığı görülmektedir. Mangala oyunu her ne kadar isim olarak pek bilindik bir kavram olarak karşımıza çıksa da atalarımız tarafından da oynandığı pekçok kaynakta görülmektedir. Mangala oyunu ile yaklaşık bin farklı türünün olduğu ifade edilmektedir. Bu oyun türlerinin yaklaşık beşyüz türünün Türk coğrafyasında oynandığı söylenmektedir. Bu oyunun Türk oyunu olduğu vurgulanmaktadır. Mangala oyunu Güneydoğu bölgesinde “Mingala”, İç anadolu bölgesinde “Köçertme”, Karadeniz bölgesinde “Tus” oyunu şeklinde adlandırılmaktadır (Küçük yıldız, 2011).

Mangala oyunu belirgin özelliklere sahip belirli bir oyun platformu üzerinde oynanan bilişsel güce dayanan bir oyun olarak tanımlayabiliriz. Lakin Mangala oyunun her ülkede kendi kültürel değerlerine bağlı olarak özellikleri değişmektedir. Ülkemizde oynanan Mangala oyunun da kültürümüze ve değerlerimize göre özellikleri oluşmuştur. Mangala oyununda yer alan çiftleme kuralı önceki Türk devletlerinin iki farklı yönetime (Sağ-Sol, Doğu-Batı) bağlı olarak yönetilmesinden geldiği düşünülmektedir. Bu bakış açısıyla Mangala oyunun bir kültür taşıyıcılığı yaptığı da söylenebilir.

MEB tarafından Zeka Oyunları öğretim programında öğretilen oyunların başında gelen Mangala oyunun öğrencilere kattığı değer ve beceriler aşağıda sıralanmıştır:

1. Kurnazlık: Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmektir.
2. Uyanıklık: Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem almaktır.
3. Önceden Görme: Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini önceden tahmin edebilme yeteneğidir.

4. Esneklik: Beklenmedik durumlarda ani bir şekilde tepki gösterebilme yeteneğidir.
5. Direnme: Tüm şaşırtmalara rağmen, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneğidir.
6. Sağgörü: Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneğidir.

7. Bellek: Rakibin sağgörüsüne karşın, onun durumunu ve gücünü saklamasına rağmen kestirebilme yeteneğidir (Aslan, 2019b). Bu becerilerin yanında Mangala oyunu ile stratejik düşünme, dikkat, hafızada tutma, aritmetik düşünme, kurallara uyma, saygılı olma becerilerinin de geliştiği düşünülmektedir.

Mangala oyunun diğer disiplinlerle olan ilişkisine bakıldığında en yakın ilişkinin Matematik dersi ile olduğu görülmektedir (Umay, 2007). Mangala oyun kuralları incelendiğinde temel ritmik sayma becerilerinin yoğun olduğu görülmektedir. Oyun içinde taş dağıtımında zihinsel performansın yüksek olduğu görülmektedir. Özellikle oyun sırasında oyuncular oyunu kazanmak adına kendi kuyularındaki taş sayısı, rakip kuyulardaki taş sayısı ve hazinelerde yer alan taş sayılarını sürekli saymaktadır. Bu ritmik sayma işlemi oyun sürecinde çok önemli bir yere sahiptir. Mangala oyununun kuralları aşağıda sıralanmıştır:

1. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı hazinesine bırakırsa bir kez daha oynama hakkına sahip olur.
2. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı rakip kuyuya bırakır ve bu kuyudaki taş sayısı çift sayı olursa (2, 4, 6, 8, 10, 12) bu kuyudaki taşları alarak kendi hazinesine taşır ve hamle sırası rakibine geçer.
3. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı kendi boş kuyusuna bırakır ve bu kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş var ise hem rakip kuyudaki hem kendi kuyusundaki taşı alarak hazinesine taşır, hamle sırası rakip oyuncuya geçer.
4. Kuyusundaki taşları ilk biten oyuncu rakibin kuyusundaki taşları hazinesine taşır (Mangala Federasyonu, 2022).

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı ilkokul 2.sınıfta Mangala oyununu öğrencilere öğreten öğretmenlerin bu oyuna ilişkin algılarının neler olduğunu ortaya çıkarmaktır. Görüşme yapılan katılımcılara aşağıdaki sorular yöneltilmiştir:

- 1.Mangala kavramına ilişkin görüşleriniz nelerdir?
- 2.Mangala oyununun öğrencilerin hangi gelişim alanına katkı sunduğunu düşünüyorsunuz?
- 3.Mangala oyunu öğrencilerin hangi değer ve becerilerine katkı sunduğunu düşünüyorsunuz?
- 4.Mangala oyunun öğretiminde ne gibi problemler yaşamaktasınız?
- 5.Mangala oyunu ile diğer disiplinler arasındaki ilişki hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırma olgubilim (fenomonoloji) deseni yapılmış nitel bir araştırmadır. Olgubilim günlük yaşamda farketmediğimiz fakir ayrıntılı olarak sahip olmadığımız olgulara dikkat edildiği, bununla birlikte ne anlama geldiğini bilmediğimiz olguları inceleyen bir platformdur (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmanın verileri odaklanan olguyu yaşayan ve bu olgunun ne anlama geldiğini ortaya çıkarabilecek bireyler olmuş ve araştırma görüşme biçiminde gerçekleştirilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Şanlıurfa ili merkez ilçelerinde görev yapan 12 ilkokul 2.sınıf okutan sınıf öğretmenleri oluşturmuştur. Grup amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile seçilmiştir. Grup üyeleri seçilirken gönüllü olma, mangala oyununu bilme, bu oyunu sınıfta oynatma ve ilkokul öğretmeni olarak görev yapmaları ölçüt olarak alınmıştır. Katılımcıların 7' si erkek; 5' i ise kadındır.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada elde edilen veriler araştırmacılar tarafından oluşturulan yarı yapılandırılmış açık uçlu 4 sorudan oluşmuştur. Formun oluşum sürecinde araştırmacılar alanyazın çalışması yaparak soruları öğretmenlerin algılarını ortaya çıkaracak şekilde oluşturmuştur. Görüşme formları nitel araştırma alanında uzman kişilere gönderilerek dönütler sağlanmıştır. Uzman kişiler tarafından verilen öneriler doğrultusunda forma son şekli verilmiştir. Her bir görüşmeci ile yaklaşık 15 dakika görüşülmüş; görüşme kayıt cihazı ile kayıt edilmiş olup görüşme sonrasında veriler dijital ortama kaydedilmiştir. Elde edilen veriler görüşmecilere tekrar gönderilip katılımcı teyitleri alınmıştır.

Verilerin Çözümlemesi

Katılımcılar tarafından elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. Kayıt cihazından dijital ortama aktarılan verilerin ham kayıtları ortaya çıkarılmıştır. Her bir görüşmecedan elde edilen veriler soru sıra numarisına göre sıralanıp analize başlanmıştır. Her bir katılımcının verdiği cevaplar kodlanarak temalar oluşturulmuştur. Temalar oluşturulurken kodların ortak özellik göstermesi ölçüt olarak dikkate alınmıştır. Oluşturulan temalar ve bu temalara ilişkin kodlar her bir soru için ayrı ayrı bulgulanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Çalışmanın geçerlik ve güvenirliliğini arttırmak için alınan önlemler şunlardır:

1. Görüşme öncesi katılımcılarla ön görüşme yapılmış, katılımcılara isimlerinin herhangi bir yerde kullanılmayacağı yalnızca bilimsel bir araştırmada kullanılacağı ifade edilmiş ve katılımcıların görüşlerini rahatça ifade etmeleri sağlanmıştır.

2. Katılımcılarla yapılan görüşmelerin ham verileri dijital ortama aktarıldıktan sonra onlarla paylaşılmış, kontrol etmeleri sağlanmış ve böylece katılımcı teyidi sağlanmıştır.

3. Araştırmanın iç güvenilirliğini (tutarlılığını) sağlamak adına bulguların tamamı araştırmacılar tarafından yorumlanmadan doğrudan verilmiş ve katılımcılardan yapılan doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.

4. Görüşmeden elde edilen veriler, araştırmacılar ve nitel araştırma konusunda uzman olan bir kişiler tarafından ayrı ayrı kodlanmış ve bu kodlamalar karşılaştırılmıştır. Güvenirlik = Görüş Birliği / Görüş ayrılığı + Görüş birliği x 100 (Miles ve Huberman, 1994) formülü kullanılarak hesaplanan uyuşma oranı % 85 bulunmuştur.

5. Araştırmanın dış geçerliliğini arttırmak için araştırma süreci ve bu süreç içerisinde yapılanlar detaylı bir biçimde açıklanmaya çalışılmıştır. Bu amaçla, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama aracı, veri toplama süreci, çözümlenip yorumlanma aşamaları ayrıntılı bir biçimde açıklanmıştır.

6. Araştırma raporunda katılımcılara ait kimlik bilgilerine yer vermeden isimler yerine kodlar kullanılmıştır: Görüşülen kişiler (E1), (K3) gibi.

Bulgular

Araştırmada katılımcılara yöneltilen ilk soru mangala kavramının ne olduğuna ilişkindir. Katılımcılar bu soruya verdikleri yanıtlar üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Mangala Kavramına Yönelik Tanımları

Tema	Kodlar	F
Mangala Kavramı	Oyun Aracı	8
	Eğlenme Aracı	5
	Eğitim Aracı	4
	Kültür Aktarım Aracı	2

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala kavramına ilişkin görüşleriniz nedir?” sorusuna verdikleri cevap: 8 katılımcı “oyun”, 5 katılımcı “eğlenme aracı” 4 katılımcı “eğitim aracı” ve 2 katılımcı ise “kültür aktarım aracı” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde birinci soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E4 “Mangala denilince ilk olarak aklıma oyun gelmektedir ama bu oyun sadece vakit geçirmek için olmayan, aynı zamanda eğitimde kullanılan bir materyal.” dedi.

K2 “Mangala oyunu her ne kadar eğlenme olarak vakit geçirilen bir oyun olsa da oyun içinde kültürümüzü yansıtan bir oyundur.” dedi.

Araştırmada katılımcılara yöneltilen ikinci soru mangala oyununun öğrencilerin hangi gelişim alanına katkı sunduğuna ilişkindir. Katılımcılar bu soruya verdikleri yanıtlar üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Mangala Oyununun Öğrencilerin Hangi Gelişim Alanına Katkı Sunduğuna İlişkin Verdiği Cevaplar

Tema	Kodlar	F
Gelişim Alanları	Zihinsel Gelişim	10
	Sosyal Gelişim	8
	Duyusal Gelişim	3
	Dil Gelişimi	2

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala oyunu öğrencilerin hangi gelişim alanına katkı sunmaktadır?” sorusuna verdikleri cevap: 10 katılımcı “zihinsel gelişim”, 8 katılımcı “sosyal gelişim” 3 katılımcı “duygusal gelişim” ve 2 katılımcı ise “dil gelişimi” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde ikinci soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E7 “Oyunda sürekli bir hesaplama olduğu için ben zihinsel gelişim alanına katkı sunduğumu düşünüyorum. Ama bunun yanında öğrenciler bir araya gelerek oynamaları onların arkadaşlıklarını geliştirdiğini de düşünüyorum” dedi.

K5 “Mangala oyunu öğrencilerin hem konuşma hem de duygu yönüne daha fazla hitap ettiğini düşünüyorum. Ders’ te hiç konuşmayan öğrenci oyunda bülbül gibi şakıyor. Öğrenciler oyun sonunda kazanınca çok mutlu oluyorlar” dedi.

Araştırmada katılımcılara yöneltilen üçüncü soru mangala oyununun öğrencilerin hangi değer ve becerilerini geliştirdiğine ilişkindir. Katılımcılar bu soruya verdikleri yanıtlar üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular Tablo 3’de gösterilmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların Mangala Oyununun Öğrencilerin Hangi Değer Ve Becerilerine Katkı Sunduğuna İlişkin Verdiği Cevaplar

Tema	Kodlar	F
Değer	Saygı	8
	Adalet	7
	Sevgi	4
	Yardımseverlik	3
Beceri	Problem Çözme	6
	Yaratıcı Düşünme	5
	Eleştirel Düşünme	3
	Görsel Düşünme	1

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala oyunu öğrencilerin hangi değerine katkı sunmaktadır?” sorusuna verdikleri cevap: 8 katılımcı “saygı”, 7 katılımcı “adalet” 4 katılımcı “sevgi” ve 3 katılımcı ise “yardımseverlik” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde üçüncü soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E1 “Çocuklar oyuna başlarken birbirine başarılar diliyor ve oyun sonuna kadar saygılı bir

şekilde oyunu tamamlıyorlar.” dedi.

K3 “Bazen zor durumda kalan çocuklara diğer çocuklar yardım ederek oyunu kazanmalarını sağlıyorlar ” dedi.

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala oyunu öğrencilerin hangi becerilerine katkı sunmaktadır?” sorusuna verdikleri cevap: 6 katılımcı “problem çözme”, 5 katılımcı “yaratıcı düşünme” 4 katılımcı “eleştirel düşünme” ve 1 katılımcı ise “görsel düşünme” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde üçüncü soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E5 “Genel olarak oyunda başarılı olan öğrencilerin derslerde problemleri çok rahat bir şekilde çözüyorlar.” dedi.

K4 “Oyun içinde öğrenciler neden bu hamleyi yaptı diye rakibin hamlesini değerlendiriyor ” dedi.

Araştırmada katılımcılara yöneltilen dördüncü soru mangala oyun sürecinde öğretmenlerin ne gibi problemler yaşadıklarına ilişkindir. Katılımcılar bu soruya verdikleri yanıtlar üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular Tablo 4’de gösterilmiştir.

Tablo 4. Katılımcıların Mangala Oyunun Sürecinde Yaşadıkları Problemlere İlişkin Verdiği Cevaplar

Tema	Kodlar	F
Problemler	Fiziki Koşullar	7
	Süre	4
	Materyal Yetersizliği	2

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala oyun sürecinde yaşanan problemler nelerdir?” sorusuna verdikleri cevap: 7 katılımcı “fiziki koşullar”, 4 katılımcı “süre” ve 2 katılımcı ise “materyal yetersizliği” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde dördüncü soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E2 “Oyun güzel ama onları güzel ve verimli bir şekilde oynayabileceğimiz bir atölyemiz yok” dedi.

K1 “Oyun için sıralar ters çevriliyor, onları sonra düzeltmek zor oluyor. Aslında oyunlar için bir mekan olsa çok iyi olur. Ayrıca bazen öğrencilerin oyunları çok uzun sürüyor. Oyun başından kalkmak istemiyorlar ama diğer derse de geçmemiz gerekiyor” dedi.

Araştırmada katılımcılara yöneltilen beşinci soru mangala oyunun diğer derslerle olan ilişkisine ilişkindir. Katılımcılar bu soruya verdikleri yanıtlar üzerinde yapılan içerik analizi sonucunda ulaşılan bulgular Tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların Mangala Oyunu İle Diğer Disiplinlerle İlişisine İlişkin Verdiği Cevaplar

Tema	Kodlar	F
Mangala ve Diğer Disiplinler	Matematik	10
	Türkçe	2
	Hayat Bilgisi	1

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların “Mangala oyununun diğer disiplinlerle olan ilişkisi hakkında görüşleriniz nelerdir?” sorusuna verdikleri cevap: 10 katılımcı “Matematik”, 2 katılımcı “Türkçe” ve 2 katılımcı ise “Hayat Bilgisi” olarak ifade etmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmelerde beşinci soruya verdikleri alıntılar aşağıda verilmiştir.

E1 *“Mangala oyunun ben en fazla Matematik dersine katkı sağladığını düşünüyorum. Çünkü özellikle bizim kademedeki çift ve tek kavramlarını öğretirken kolaylık sağladı. Bu anlamda Matematik dersine çok katkı sağlıyor diyebilir.”* dedi.

K2 *“En çok Matematik dersine katkı sağlıyor, sürekli bir hesap ve sayma işlemi var ama Türkçe dersine de olumlu yansıması var. Çocuklar sürekli olarak iletişim halinde olduğu için kendilerini ifade etmelerinde kolaylık gösteriyor”* dedi.

Sonuç

Araştırma sonucunda öğretmenler Mangala kavramını oyun ve eğlence aracı olarak tanımlamıştır. Aslan (2019b) tarafından yapılan araştırmada mangala oyununu aktif olarak oynayan 60 yaş üstü katılımcılar da eğlenme ve hoş zaman geçirme aracı olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda iki araştırma sonucunda benzerlikler görülmektedir. Bu sonucun çıkmasında bireylerin günlük yaşamlarının boş vakitlerinde mutlu zaman geçirmek istemeleri olabilir. Çalışmada katılımcılar Mangala oyunun öğrencilerin en çok zihinsel ve sosyal gelişimlerine katkı sunduğu sonucuna varılmıştır. Türkoğlu (2016) tarafından yapılan araştırmada oyun temelli öğrenmenin okul öncesi çocukların bilişsel gelişimine katkısı incelenmiştir. Elde edilen bulgular oyun temelli öğretimin yapıldığı deney grubundaki öğrencilerin “sayı kavramı, dil kavramı, ayırt etme hızı, yer kavramı vb.” bilişsel gelişim alanında yer alan becerilerinde gelişim gösterdiği sonucuna varmıştır. Mangala oyunun sürekli bir biçimde zihinsel bir süreç içerdiğinden zihinsel gelişime katkısı yadsınamaz. Bu anlamda yoğun biliş performansı gösteren ve sürekli aritmetik beceri halinde olan oyuncu potansiyel biliş gücünü kinestetik güce dönüştürmektedir. Sosyal gelişime katkısı incelendiğinde ise Mangalanın bir grup oyunu olduğunu, bireysel oynanmadığı göz önüne alındığında sosyal gelişime etkisi kaçınılmaz olmaktadır. Bu bağlamda oyun içinde sürekli bir iletişim sağlandığı için daha önce sosyal ilişkisi olmayan kişilerin Mangala oyunu ile arkadaşlıklarının gelişebileceği düşünülmektedir.

Araştırmanın bir diğer sonucu ise katılımcıların Mangala oyunun öğrencilerin saygı ve adelet değerleri ile problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerine katkı sunduğunu ifade etmişlerdir. Şahin (2019) zeka oyunlarının dördüncü sınıf öğrencilerinin problem çözme becerileri üzerindeki etkisini incelediği çalışmada, zeka oyunları oynayan öğrencilerin problem çözme becerilerinin geliştiğini belirlemiştir. Lin ve diğerleri (2011) dijital ortamda oynanan zeka oyunlarının öğrencilerin problem çözmeye yönelik güvenlerini artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Gerek çalışmamızda gerek ise diğer çalışmalar incelendiğinde Mangala oyunu ve diğer zeka oyunlarının temel hedefi problem

çözme olduğu için bu sonuçların çıkması olağan gelmektedir. Araştırmada öğretmenlerin Mangala oyunu oynarken en çok problem yaşadığı konu ise fiziki yetersizlik olduğu sonucu çıkmıştır. Aslan (2019a) tarafından Zeka Oyunları dersine giren öğretmenlerin yaşadığı problemlerin ne olduğuna ilişkin yapmış olduğu araştırmada da öğretmenlerin fiziki yetersizlikten ötürü problem yaşadıkları görülmüştür. Mangala oyunu belirli bir platform üzerinde ve karşılıklı oynandığı için oyuna uygun bir zemin ve mekan gerekmektedir. Okullarda bu oyunlar için en iyi ortamın atölyeler olabilir.

Araştırmanın son bulgusu incelendiğinde ise Mangala oyunun Matematik dersine daha fazla katkı sunduğu sonucuna varılmıştır. Tural (2005) tarafından yapılan araştırmada matematik dersinde öğrencilere yönelik eğitsel oyun oynanmış ve araştırma sonunda öğrencilerinin matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirdikleri saptanmıştır. Demirel (2015) tarafından yapılan başka bir araştırmada ise Mangala oyunun da içinde yer aldığı Zeka Oyunlarının öğrencilerin hem Matematik hem de Türkçe dersi akademik başarılarına katkı sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçların ortaya çıkmasında Mangala oyun sürecinde sürekli bir hesaplama ve ritmik sayma olması gösterilebilir.

Araştırma sonuçlarına göre aşağıdaki öneriler sunulabilir:

1. Mangala oyunun öğrenci gelişimine katkısı gözönüne alındığında Mangala oyunun da yer aldığı Zeka Oyunları dersi tüm kademelerde zorunlu ders olarak okutulabilir.
2. Mangala oyunun daha etkili oynanabilmesi için okullarda atölyeler kurulabilir.
3. Mangala oyunu ile farkındalık yaratmak adına okullarda turnuva düzenlenebilir.
4. Bu denli etkili olan Mangala oyunu için öğretmenlere hizmetiçi eğitim verilebilir.

Araştırma Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı:

Etik kurul kararının tarihi:

Etik kurul belgesinin sayı numarası:

Çıkar Çatışması Beyanı

Bu çalışmanın veri toplanması, sonuçların yorumlanması ve makalenin yorumlanması aşamasında herhangi bir çıkar çatışması yaşanmadığını yazarlar taahhüt etmiştir.

Kaynakça

Akinoğlu, O. (2013). Türkiye’de uygulanan ve değişen eğitim programlarının psikolojik temelleri. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 22 (22), 31-45 .

Aslan, M. (2019a). Zeka oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. *Scientific Educational Studies*, 3 (1) , 56-73 .

Aslan, M. (2019b). Toplumun mangala oyununa ilişkin algıları. Halk kültüründe oyun, müzik ve dans sempozyumu, 89-101.

Demirel, T. (2015). Zeka oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Atatürk

Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü,

Kılıçaslan, H. ve Yavuz, H. (2019). PISA sonuçları ile Türkiye’de eğitim harcamaları ilişkisi. *Bilgi*, 21(2), 296- 319.

Küçükyıldız, A. (2011). Türkiye ve Türk Dünyasındaki Mangala Oyunları (Adlar). Mangala. blogcu.com. Erişim Tarihi: 16.10.2022.

Lin, C. P., Shao, Y. J., Wong, L. H., Li Y. J. ve Niramitranon, J. (2011). The impact of using synchronous collaborative virtual tangram in children’s geometric. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 250-258.

Miles, M. B. ve Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis : an expanded sourcebook*. (2nd Edition). Calif. : SAGE Publications.

MEB. (2018). Matematik dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Şahin, E. (2019). Zeka oyunlarının ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

TTKB. (2013). Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zeka oyunları dersi öğretim programı, MEB 2013, sayı 118.

Tural, H. (2005). İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Türkoğlu B. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının (otbgp) 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimlerine etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Umay, A. (2007). Matematiksel muhakeme yeteneği. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.

<https://www.mangalafederasyonu.org.tr/index.php/mangala-blog/oyun-arsivi/turk-mangalasi-oyun-arsivi>. Erişim tarihi:15.10.2022