

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyununa İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi

Salih SARIŞIK¹Cemal YAMAK²Atilla ÇETİNKAYA³Ömer ÇOKAL⁴

Makale Bilgisi

Makalenin Türü: Araştırma Makalesi
Makalenin Geliş Tarihi: 24.10.2023
Makalenin Kabul Tarihi: 18.12.2023
DOI: 10.54971/synergy.1380806

ÖZET

Araştırmanın amacı, ilkokullarda görev yapan sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi programında olan mangala oyunu hakkındaki görüşlerini incelemektir. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması modeli kullanılarak desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim öğretim yılında Sakarya ili Sapanca ilçesinde görev yapan ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 20 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmada sınıf öğretmenlerinin görüşlerini toplamak için amacına uygun olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilip tablolar halinde raporlaştırılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda sınıf öğretmenleri; mangala kavramının “oyun ve eğlenme aracı olduğunu”, Mangala oyunun öğrencilerin “zihinsel ve sosyal gelişim alanlarına” daha fazla katkı sunduğunu, Mangala oyunun öğrencilerin “saygı ve adalet değerleri ile problem çözme ve yaratıcılık becerilerini” geliştirdiğini, Mangala oyun sürecinde en büyük problemin “fiziki yetersizlikler” olduğunu ve Mangala oyununun en çok “Matematik” dersi ile ilişkili olduğunu ortaya koymuştur.

Anahtar kelimeler: Zekâ oyunları, Oyun, Mangala, Sınıf öğretmeni



Content of this Journal is licensed under
Creative Commons Attribution NonCommercial
4.0 International (CC BY-NC 4.0)

Examination of Classroom Teachers' Opinions on Mangala Game

ABSTRACT

The aim of the research is to examine the opinions of classroom teachers working in primary schools about the mangala game, which is in the intelligence games course program. The research was designed using the case study model, one of the qualitative research methods. The study group of the research consists of 20 classroom teachers working in Sapanca district of Sakarya province in the 2023-2024 academic year and

¹ Öğretmen, MEB, Sakarya, Türkiye. slh040@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6506-2830

² Öğretmen, MEB, Sakarya, Türkiye. cemalyamak61@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-8389-2192

³ Öğretmen, MEB, Sakarya, Türkiye. atilla5414@gmail.com, ORCID: 0009-0003-0802-0989

⁴ Öğretmen, MEB, Sakarya, Türkiye. omercokal5454@gmail.com, ORCID: 0009-0005-8922-6536

participating in the research voluntarily. In the study, a semi-structured interview form developed by the researchers in accordance with its purpose was used to collect the opinions of classroom teachers. The collected data were analyzed using the descriptive analysis method and reported in tables. In line with the findings obtained as a result of the research, classroom teachers; The concept of mangala "is a tool for play and entertainment", mangala game contributes more to students' "mental and social development areas", mangala game develops students' "values of respect and justice, problem solving and creativity skills", the biggest problem in the mangala game process is "physical It has been revealed that there are "deficiencies" and that the mangala game is most related to the "Mathematics" course.

Keywords: Intelligence games, Game, Mangala, Classroom teacher

GİRİŞ

Devletler sağlık, teknoloji, eğitim ve teknoloji gibi alanlarda gelişim göstermektedir. Bu bağlamda eğitimin bu alanlarda etki yaratabileceğini bildikleri için eğitim alanına daha fazla önem vermektedirler. Bu bağlamda dünya sahnesinde kendisinden söz ettirmek isteyen bu ülkelerin genel bütçelerinin içerisinde eğitime ayrılan kısım oldukça önemli bir yere sahiptir. Finlandiya, Japonya, Güney Kore ve Singapur'un dünya genelinde eğitim alanında ön sıralarda olduğu düşünülürse bu ülkelerde öğrenciler için ayrılan eğitim harcamalarının öğrenci bazında 10 bin dolar civarında olması eğitime verilen önemi göstermektedir (Kılıçaslan ve Yavuz, 2019). Eğitime alanına ayrılan bu harcamaların ürünü olarak yetişen öğrencilerin üst düzey becerilere sahip olduğu görülmektedir. Bu becerilere sahip öğrenciler üretken, yaratıcı, problem çözebilen, eleştirel düşünceye sahip ve analitik düşünebilen bireylerdir. Bu bağlamda devletler eğitim programlarını hazırlarken bu üst düzey becerilere odaklanarak kazanım ve faaliyetlere yer vermektedir. Bu sayede mevcut öğretim programları ile öğrenciler kazandıkları bu üst düzey becerileri gerçek yaşantılarına aktararak pekiştirmektedirler. Öğrencilerin problem çözme becerilerini kazandıkları düşünüldüğünde, günlük hayatlarında karşılaştıkları bir problemi çözdükleri ve yaşantılarını daha kolay bir hale getirdikleri söylenebilir. Bu yaklaşımla devletlerin üst düzey becerilere sahip öğrencileri yetiştirebilmek için eğitim programlarını devamlı olarak yenilemesi ve geliştirmesi gerekmektedir (Akinoğlu, 2013).

Öğrencilere üst seviye becerilerin kazandırılması için eğitim programlarının içerisinde bulunan etkinliklerde kullanılacak olan materyallerin önemli olduğu kabul edilmektedir (Doğan, 2008). İyi tasarlanmış bir eğitim aracının öğrencilerin öğrenmelerinde kolaylık sağlayacağı gibi etkili olacağı da kaçınılmazdır. İlkokul öğrencilerinin yaşları itibarıyla çocukluk döneminde oldukları kabul edilirse oyunların onlar için çok önemli olduğu söylenebilir. Bu bağlamda öğrenmelerin oyun yoluyla öğretildiği düşünüldüğünde öğrenci üzerinde kalıcı olduğu kaçınılmazdır. Öğrencilerin bu kalıcı öğrenmelerini günlük yaşantılarına aktardığında hayatlarını kolaylaştırarak ve eğlenceli bir hale getirerek devam ettirdikleri söylenebilir (Aslan, 2019). Bu durumda öğrenmenin en önemli paydaşlarından olan öğretmenlerin de kolaylık yaşadığı söylenebilir. Öğretmenler oyun yoluyla öğretme tekniğini kullandıklarında kendilerini rahatlattıkları gibi, sınıf ortamında aktif, heyecanlı, odaklanma süresi uzun ve yüksek motivasyona sahip öğrenciler yetiştirebilirler.

Hem yurtdışında hem de Türkiye'de oyunla öğrenmeyi kolaylaştıran materyallerin başında zekâ oyunları çeşitleri gelmektedir. Öğrencilerin üst düzey becerilerinin gelişmesinde zekâ oyunları materyallerinin etkisi oldukça önemlidir. Yapılan araştırmalarda başta matematik dersi öğretiminde olmak üzere diğer derslerin öğretiminde de zekâ oyunları materyallerinin kullanıldığı bilinmektedir (Demirel, 2015). 2012 yılında Türkiye'de Milli Eğitim Bakanlığı tarafından zekâ oyunları eğitim programının içerisine dahil edilerek okullarda ders olarak

okutulmaya başlamıştır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2013). Zekâ oyunlarının ders nitelikleri ve içeriklerine bakıldığı zaman öğrencilerin öğrenmelerinde kolaylık sağlayan kutu ve kalem-kağıt oyunlarından oluştuğu görülmektedir. Zekâ oyunları dersinin olumsuz yönü olarak dersin sadece ortaokul kademelerinde seçmeli ders niteliğinde okutuluyor olması söylenebilir. Bu bağlamda öğrencilerin birden fazla gelişim alanına olumlu yönde etkisi olan zekâ oyunları dersinin seçmeli ders yerine okullarda zorunlu ders olarak okutulmasının daha faydalı olacağı söylenebilir.

Öğrencilerin eğitim hayatında zekâ oyunları dersi oldukça önemli bir potansiyele sahiptir. Öğrenciler zekâ oyunları dersi etkinlikleri ile bilişsel, duyuşsal ve sosyal açıdan kendilerini geliştirme fırsatı bulurlarken, bununla birlikte kazanma-kaybetme duygusu yaşayarak duygusal anlamda gelişme için bir fırsat elde etmektedirler. Bu sebeple çocuklar ilkököl birinci sınıftan itibaren hatta okul öncesi dönemden başlayarak zekâ oyunları etkinliklerine katılmak için eğilim gösterirler. Çocuğun göstermiş olduğu bu eğilim eğitimin genel amaçlarından birisidir. İlkokullarda tüm kademelerde uygulanabilen zekâ oyunları etkinlikleri öğrencilerin oyun oynama, sosyal, duyuşsal, bilişsel ve bedensel açıdan gelişimlerine katkı sağlayan tüm süreçleri içerir (MEB, 2012a). Bu bağlamda topluma istenilen bir öğrenci yetiştirebilmek için öğrencilerin üst düzey becerileri kazanmalarını sağlamak gerekmektedir. Bu becerilerin kazandırılmasında zekâ oyunları etkinliklerinin ve materyallerinin eğitim sistemine entegre olması devletlerin eğitim amaçlarını kolaylaştırması açısından oldukça önemlidir.

Zekâ oyunları dersinin ortaokullarda seçmeli ders olarak eğitim programına girmesi ile öğrencilerin gelişimleri ve öğretmenlerin okutacakları ders bağlamında önemli gelişmeler olmuş ve öğrencilerin gelişimleri için bir fırsat olduğu düşünülmüştür (Aslan, 2019). Zekâ oyunları dersi kapsamında okullarda bir çok oyun öğretilmeye başlamıştır. Bu oyunların öğrencilere ortaokul kademelerinde zekâ oyunları dersinde ve ilkököl kademelerinde ise oyun ve fiziki etkinlikler dersi kapsamında öğretildiği görülmektedir (MEB, 2013). İlkokullarda öğrencilere öğretilen zekâ oyunlarından birisi de Mangala oyunudur. Mangala oyununun geçmişten günümüze kadar gelen bir tarihinin olduğu ve atalarımız tarafından oynandığı bilinmektedir. Mangala oyununun birçok çeşidinin Türk topluluklarının yaşadıkları ülkelerde oynandığı söylenmektedir. Bu nedenle bu oyunun bir çeşit Türk oyunu olduğu vurgulanmaktadır. Mangala oyununun bölgelere göre farklı isimlerde adlandırıldığı görülmektedir. Güneydoğu bölgesinde "Mıngala", Karadeniz bölgesinde "Tus" ve İç anadolu bölgesinde ise "Köçertme" şeklinde bilinmektedir (Küçükıldız, 2011).

Mangala oyununu tanımlayacak olursak, belli özellikleri olan bir platform üzerinde iki kişinin oynadığı bilişsel güce dayanan bir oyun olarak tanımlayabiliriz. Ancak farklı ülkelerde oyun kuralları kültürel değerlere göre çeşitlilik gösterebilmektedir. Bu bağlamda Türkiye'de oynanan Mangala oyununun kurallarında kültürel değerlerimize yer verilmiştir. Eski Türk devletlerinin sağ-sol, doğu-batı şeklinde iki farklı yönetim birimine bağlı olarak idare edilmesi Mangala oyunundaki çiftleme kuralı ile ilgili olduğu düşünülmektedir. Mangala oyununun bu yaklaşımla bir kültür aktarıcısı olduğu söylenebilir.

Mangala oyununun kurallarına bakıldığında öğrencilerin temel ritmik sayma becerilerinin ön planda olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Mangala oyununun diğer derslerle de ilişkili olduğu bilirse de en çok matematik dersi ile ilişkisi olduğu görülmektedir. Oyun esnasında taşların yerleştirilmesi ve sürekli taşların kuyular içinde sayılması gerektiğinden bu temel ritmik sayma işlemi oyun esnasında oldukça önemli bir yere sahiptir. Mangala oyununun kuralları şu şekilde sıralanmıştır:

- 1- Oyun sırası kendisinde olan oyuncu elinde bulunan son taşı hazinesine atarsa bir sefer daha oynama hakkı kazanır.

- 2- Oyun sırası kendisinde olan oyuncu elinde bulunan son taşı diğer oyuncunun kuyusuna bırakır ve bıraktığı kuyudaki taş sayısı çift sayıya eşit olursa (2,4,6,8,10,12) bu kuyudaki taşları alır ve kendi hazinesine ekler. Daha sonra oyun hakkı karşı oyuncuya geçer.
- 3- Oyun sırası kendinde olan oyuncunun elindeki son taşı kendi boş kuyusuna gelirse ve bu kuyunun karşısında bulunan rakip oyuncunun kuyusunda taş varsa, hem kendi kuyusundaki taşı hem de rakip oyuncunun kuyusundaki taş(lar)ı alır ve kendi hazinesine ekler. Daha sonra hamle hakkı rakip oyuncuya geçer.
- 4- Kendi kuyularında bulunan taşları bitiren oyuncu, rakip oyuncunun kuyularında kalan taşları da ve kendi hazinesine ekler ve oyun sonlanır. Kuyulardaki taşlar sayılır ve en fazla taşı olan oyuncu oyunu kazanır (Mangala Fedarasyonu, 2022).

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmayla, ilkokullarda görev yapan sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi programında olan Mangala oyunu hakkındaki görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıda yer verilen görüşme sorularına cevap aranmıştır.

- 1- Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununa ilişkin görüşleri nelerdir?
- 2- Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununun öğrencilerin hangi gelişim alanlarına katkısı olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?
- 3- Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununun öğrencilerin hangi değer alanlarına katkısı olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?
- 4- Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununu öğretirken karşılaştıkları sorunlar nelerdir?
- 5- Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyunu ile diğer dersler arasındaki ilişkiler hakkındaki görüşleri nelerdir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması deseni model olarak tercih edilmiştir. Durum çalışması, bir olayın derinlemesine ele alındığı, verilerin sistemli bir şekilde toplandığı ve olayın geçtiği gerçek ortamda neler olduğunun incelendiği yöntem çeşitlerinden biridir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Mevcut araştırma ile bu yöntem kullanılarak, ilkokullarda öğretilen Mangala oyununu derinlemesine ve detaylı olarak ele almak ve karşılaşılan sorunlara ilişkin çözüm önerileri sunmak amaçlanmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmada verilerin toplandığı çalışma grubunu 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Sakarya ilinde görev yapan, rastgele örnekleme yolu ile belirlenen 20 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Katılımcılar ile yapılan görüşmeler yüz yüze ve onbeş dakikalık süre ile gerçekleşmiştir. Öğretmenler, gönüllülük esasına göre seçilmiş ve katılımcıların kişisel özelliklerinin yer aldığı bilgiler Tablo 1’de belirtilmiştir.

Tablo 1.
Sınıf Öğretmenlerinin Kişisel Özelliklerine Ait Veriler

Demografik Özellikler	Sayı (n)	Yüzde %	
Cinsiyet	Kadın	12	60
	Erkek	8	40
Yaş	20-30 yaş arası	4	20
	31-40 yaş arası	11	55
	41 yaş ve üzeri	5	25
Öğrenim Durumu	Lisans	12	60
	Yüksek Lisans	8	40
Toplam	20	100	

Tablo 1’de araştırmanın çalışma grubunu oluşturan sınıf öğretmenlerine ait veriler incelendiğinde, öğretmenlerin en fazla %60’ı kadın (n=12) ve %40’ı erkek (n=8) yani kadın sınıf öğretmenlerinin sayısının fazla olduğu görülmektedir. Bunun nedeninin sınıf öğretmenliğinin meslek olarak genellikle kadın öğretmenler tarafından tercih ediliyor olması olabilir. Bununla birlikte araştırmada yer alan katılımcıların %55’i 31-40 yaş aralığında (n=11) ve %60’ı lisans mezunu (n=12) olacak şekilde sınıf öğretmenlerinden oluştuğu görülmektedir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre Mangala oyununu incelemek amacıyla hazırlanan yarı-yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmacıların hazırladığı görüşme sorularının uygunluğu için uzmanlardan (n=2) görüş alınmıştır. Uzman görüşleri ışığında görüşme sorularına son şekli verilerek uygulanmıştır. Yarı-yapılandırılmış görüşmeler, herhangi bir konu hakkında belli konu başlıkları ya da sorunlarla ilgili önceden planlanan bir görüşme türüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Verilerin Toplanması

Araştırmada, sınıf öğretmenlerinin Mangala oyunu hakkındaki görüşlerini incelemek amacıyla hazırlanan yarı-yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formun hazırlanmasından sonra, gönüllülük esasına göre belirlenmiş olan katılımcılar ile uygun zaman ve yer planlanarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler katılımcıların görev yaptıkları okullarda 20-30 dk arası değişen sürelerde gerçekleşmiştir. 20 katılımcı tarafından doldurulmuş olan görüşme formlarının tamamı geçerli sayılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada yarı-yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmış olan görüşme verileri içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi yapılırken her bir soruya ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerinden kategoriler oluşturulmuştur. Görüşme verileri analiz edilip raporlaştırılırken öğretmenlere Ö1, Ö2, Ö3.....Ö20 şeklinde kod isimler verilmiştir. Araştırmada içerik analizi aşağıda belirtilen dört adımda gerçekleştirilmiştir.

- 1- Önceden hazırlanmış olan görüşme formu aracılığıyla sınıf öğretmenlerinden toplanan veriler yazılı metin haline getirilmiştir. Daha sonra belirtilen görüşlerden yola çıkarak kodlamalar yapılmıştır.

- 2- Belirlenen kodlar birleştirilerek çeşitli temalar oluşturulmuştur.
- 3- Oluşturulan kodlar ve temalar düzenlenerek son şekilleri verilmiştir.
- 4- Son olarak bulgular tanımlanarak tablolar halinde yorumlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

BULGULAR

Birinci görüşme sorusuna ait bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununa ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusuna karşılık olarak belirtilen öğretmen görüşleri üzerine yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2.

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyununa İlişkin Görüşleri

Tema (Kategoriler)	Kodlar	F	%
Mangala Oyununa İlişkin Görüşler	Oyun Türü	16	80
	Eğitim Materyali	8	40
	Eğlence Materyali	6	30
	Kültür Aktarım Aracı	4	20

Tablo 2’de sunulan mangala oyununa ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri irdelendiğinde, mangala oyununun en çok % 80 oranında (n=16) bir oyun türü olduğu görülmüştür. Diğer öğretmen görüşleri sırasıyla % 40 oranında (n=8) eğitim materyali, % 30 oranında (n=6) eğlence materyali ve % 20 oranında (n=4) kültür aktarım aracı olduğu görülmüştür. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin birinci soruya verdikleri cevaplardan yapılan bire bir alıntılar aşağıda verilmiştir:

Ö₄: “Mangala benim için öğrencilerin hızlı düşüncelerini ve strateji geliştirmelerini sağlayan bir tür oyundur. Tabii oyunun yanı sıra eğitici yönünde bulunmaktadır.”

Ö₇: “Mangala oyunu öğrencilerin eğitimini dolaylı yoldan etkileyen ve eğlenerek öğrenmelerini sağlayan güzel bir eğitim materyalidir.”

Ö₁₁: “Öğrencilerimin mangala oyununu oynarken problem çözme yeteneklerinin geliştiğini, bazı değerlerin saygı ve sevgi gibi oturduğunu ve bunların yanında çok eğlendiklerini düşünüyorum.”

Ö₁₈: “Mangala oyununun öğrencileri eğlendirdiğini, eğlendirirken aslında kültürümüzün günümüze aktarıldığını, oyunun devamlılığının sağlandığını düşünüyorum.”

İkinci görüşme sorusuna ait bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununun öğrencilerin hangi gelişim alanlarına katkısı olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusuna karşılık olarak belirtilen öğretmen görüşleri üzerine yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3.

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyununun Öğrencilerin Hangi Gelişim Alanlarına Katkısı Olduğuna İlişkin Görüşleri

Tema (Kategoriler)	Kodlar	f	%
	Bilişsel Alan	15	75

Mangala Oyununun Etkilediği Gelişim Alanı	Sosyal Alan	12	60
	Duyuşsal Alan	6	30
	Dil alanı	2	10

Tablo 3’de sunulan mangala oyununun öğrencilerin hangi gelişim alanlarına katkısı olduğuna ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri irdelendiğinde, mangala oyununun en çok % 75 oranında (n=15) bilişsel alanı etkilediği görülmüştür. Diğer öğretmen görüşleri sırasıyla % 60 oranında (n=12) sosyal alanı, % 30 oranında (n=6) duyuşsal alanı ve % 10 oranında (n=2) dil alanını etkilediği görülmüştür. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin ikinci soruya verdikleri cevaplardan yapılan bire bir alıntılar aşağıda verilmiştir:

Ö₃: “Mangala oyununda devamlı olarak matematiksel işlem yapıldığı için bilişsel alanlarının doğrudan geliştiğini düşünüyorum.”

Ö₉: “Mangala oyunu öğrencilerin karşılıklı olarak ve farklı rakiplerle oynandığı için arkadaşlık bağlarının sosyal anlamda güçlendiği, birbirlerine karşı saygılı oldukları bir oyun türüdür.”

Ö₁₂: “Öğrencilerin duygusal anlamda kazandıklarında sevindiği, kaybettiklerinde üzüldüğü tabi karşılıklı saygı ve sevgi çerçevesinde bir oyun olduğundan öğrencilerin duyuşsal alanlarında oldukça etkili bir oyun olduğunu düşünüyorum.”

Ö₁₉: “Normal ders sürecinde içine kapanık olan bazı öğrencilerimin yani kolay kolay konuşmayan öğrencilerimin, mangala oynarken heyecanlı, mutlu ve çok konuştuğuna şahit oluyorum.”

Üçüncü görüşme sorusuna ait bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununun öğrencilerin hangi değer alanlarına katkısı olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusuna karşılık olarak belirtilen öğretmen görüşleri üzerine yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4.

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyununun Öğrencilerin Hangi Değer Alanlarına Katkısı Olduğuna İlişkin Görüşleri

Tema (Kategoriler)	Kodlar	f	%
Mangala Oyununun Etkilediği Değer Alanı	Saygı Alanı	18	90
	Sevgi Alanı	16	80
	Adalet Alanı	10	50

Tablo 4’de sunulan mangala oyununun öğrencilerin hangi değer alanlarına katkısı olduğuna ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri irdelendiğinde, mangala oyununun en çok % 90 oranında (n=18) saygı alanını etkilediği görülmüştür. Diğer öğretmen görüşleri sırasıyla % 80 oranında (n=16) sevgi alanı ve % 50 oranında (n=10) adalet alanını etkilediği görülmüştür. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin üçüncü soruya verdikleri cevaplardan yapılan bire bir alıntılar aşağıda verilmiştir:

Ö₃: “Öğrencilerim çok büyük oranda oyuna başlarken birbirlerine başarılar diler ve oyun sonunda kaybeden öğrencim kazanan arkadaşını tebrik eder. Bu durumun yaşanmasında birbirlerine olan saygının etkisi olduğunu düşünüyorum.”

Ö₉: “Mangala oyunu öğrencilerimin arkadaşlık bağlarını güçlendirdiği gibi birbirlerine olan sevgilerinin de artmasında etkili olduğunu düşünüyorum.”

Ö₁₂: “Öğrencilerim mangala oynarken bazen hakemlik yapıyorum ancak hakemsiz oynanan maçlarda kural hatası yapan öğrencim hatasını fark ettiğinde özür dileyip arkadaşının hamlesini elinden almıyor, oyunu adaletli bir şekilde oynuyor.”

Dördüncü görüşme sorusuna ait bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununu öğretirken karşılaştıkları sorunlar nelerdir?” sorusuna karşılık olarak belirtilen öğretmen görüşleri üzerine yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5.

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyununu Öğretirken Karşılaştıkları Sorunlara İlişkin Öğretmen Görüşleri

Tema (Kategoriler)	Kodlar	f	%
Mangala Öğretiminde Karşılaşılan Sorunlar	Oyun Alanı Eksikliği	11	55
	Ders Süresi Yetersizliği	7	35
	Oyun Sayısının Azlığı	6	30
	Öğrencilerin İlgisizliği	1	5

Tablo 5’de sunulmuş olan, Mangala oyununun öğrencilere öğretilmesi sırasında karşılaşılan problemlere ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri irdelendiğinde, mangala oyunu öğretilirken en çok % 55 oranında (n=11) oyun alanı eksikliği olduğu görülmüştür. Diğer öğretmen görüşleri sırasıyla % 35 oranında (n=7) ders süresinin azlığı, % 30 oranında (n=6) oyun sayısının azlığı ve % 5 oranında (n=1) öğrencilerin ilgisizliği olarak görülmektedir. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin dördüncü soruya verdikleri cevaplardan yapılan bire bir alıntılar aşağıda verilmiştir:

Ö₁: “Mangala oyunu güzel bir oyun ancak sınıf ortamında oynatmak çok zor oluyor okulun belirli bir yerinde bulunan oyunların sınıfa taşınması, sınıfta oynanması ve tekrar geri götürülmesi bizi gerçekten çok zorluyor. Keşke okulumuzda bir akıl oyunları sınıfımız olsa daha eğlenceli ve verimli bir şekilde öğrencilerimiz oyunlarını oynar diye düşünüyorum.”

Ö₈: “Mangala oyunu öğrencilerin çok eğlendiği bir oyun olmasına rağmen bir ders süresi ayırmak zorundayız birde tabi hazırlık aşaması olduğu için gerçekten zaman olarak sorun yaşıyoruz diyebilirim.”

Ö₁₇: “Ben sınıfıma kendi imkanlarımızla oyun aldım ama sayısı fazla değil öğrencilerimiz dönüşümlü oynuyor. Bütün öğrencilerimizin oynayacağı sayıda alsak ya da okulumuzun bir zekâ oyunları atölyesi şeklinde bir sınıfı olsa daha verimli olur.”

Ö₂₀: “Sınıfımdaki bir öğrencinin mangala oyununa karşı ilgisiz olduğunu düşünüyorum. Diğer arkadaşları oyun esnasında çok eğlenirken ve istekli olurken bu öğrencim zorla oyuna katılıyor.”

Beşinci görüşme sorusuna ait bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin Mangala oyunu ile diğer dersler arasındaki ilişkiler hakkındaki görüşleri nelerdir?” sorusuna karşılık olarak belirtilen öğretmen görüşleri üzerine yapılan içerik analizi sonucunda elde edilen bulgular Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6.

Sınıf Öğretmenlerinin Mangala Oyunu İle Diğer Dersler Arasındaki İlişkiler Hakkındaki Görüşleri

Tema (Kategoriler)	Kodlar	f	%
Mangala Oyununun	Matematik	16	80
Diğer Dersler ile İlişkisi	Türkçe	11	55
	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	2	10

Tablo 6’da sunulmuş olan, Mangala oyunu ile diğer dersler arasındaki ilişki hakkında sınıf öğretmenlerinin görüşleri irdelendiğinde, mangala oyununun en çok % 80 oranında (n=16) matematik dersi ile ilişkisi olduğu görülmüştür. Diğer öğretmen görüşleri sırasıyla % 55 oranında (n=11) Türkçe dersi ve % 10 oranında (n=2) Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi olduğu görülmüştür. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin beşinci soruya verdikleri cevaplardan yapılan bire bir alıntılar aşağıda verilmiştir:

Ö₆: “Ben mangala oyunun ilkökul kademesinde öğretilmesinin matematik dersine çok katkısı olduğunu düşünüyorum. En basit örnek olarak öğrencilerin çift ve tek sayıları pekiştirmesinde inanılmaz katkısı olduğunu söyleyebilirim.”

Ö₁₄: “Mangala oyunu öğrencilerimin sürekli olarak karşılıklı iletişim halinde olduğu bir oyun türüdür. Herhangi bir durum karşısında kendisini arkadaşına ve öğretmenine oyun esnasında çok güzel ifade edebiliyor bu nedenle Türkçe dersi ile ilgisi olduğunu düşünüyorum.”

Ö₁₅: “Öğrencilerim mangala oynarken bazı değer ve yargılarını koruduğunu birbirlerine karşı dürüst, saygılı ve sevgi çerçevesinde oyunlarını tamamlıyorlar.”

SONUÇ ve TARTIŞMA

Araştırmanın birinci görüşme sorusuna ilişkin bulgulara göre; sınıf öğretmenleri mangala ile ilgili görüşlerini bir oyun çeşidi olarak belirtmişlerdir. Aslan (2019) Mangala oyununa ilişkin algıları incelediği araştırmasında, mangala oyununun sürekli olarak oynanan bir oyun olduğunu belirtmiştir. Aslan’ın (2019) araştırma sonucu mevcut araştırmayı destekler yöndedir. Aslan ve Gökçen (2022) öğretmenlerin mangala oyunu hakkındaki görüşlerini inceledikleri çalışmada, mangalanın bir oyun türü olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Araştırma sonucunda bu sonucun elde edilmesinde öğrencilerin mangalayı sadece derste değil günlük hayatta keyif alarak oynadıkları ve eğlenceli zaman geçirmek istemeleri olabilir. Araştırmanın ikinci görüşme sorusuna ilişkin bulgulara göre; sınıf öğretmenleri Mangala oyununun öğrenciler üzerinde genellikle bilişsel ve sosyal gelişim alanlarında etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Türkoğlu’nun (2016) oyunun bireylerde bilişsel gelişime etkisi konulu araştırmasında, öğrencilerde oyun oynamanın “sayı kavramı, yer kavramı, ayırt etme hızı ve dil kavramı gibi “ bilişsel gelişim alanlarında olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Mangala oyununun da her aşamalarında sürekli olarak bilişsel süreçler olduğundan öğrencilerin bilişsel gelişimlerine katkısı göz ardı edilemez. Bu bağlamda oyun esnasında hızlı bilişsel beceri gösteren öğrenciler bu becerilerini oyuna yansıtarak daha etkili hamlelerde bulunabilirler. Yine Şahin’in (2019) zekâ oyunlarının öğrencilerin problem çözme becerileri üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında, zekâ oyunları dersinde öğrencilerin problem çözme becerilerinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Problem çözme becerilerinin gelişmesinin bilişsel alan ile ilgili olduğu bilinmektedir. Bununla birlikte mangala oyununun bireysel olarak değil bir rakiple oynandığı düşünüldüğünde, sosyal alanda gelişime katkısı da görülmektedir. Bu bağlamda öğrencilerin oyun esnasında birbirleri ile sürekli olarak iletişim

halinde oldukları ve arkadaşlık bağlarının da bu etkiyle güçlendiği düşünülebilir. Yine Şahan'ın (2008) sporun öğrencilerin sosyalleşmesi üzerine etkisi konulu çalışmasında, öğrencilerin spor yaparak; kazanma ve kaybetme duygusunu, paylaşmayı, yardımlaşmayı, arkadaşlarının düşüncelerine karşı saygılı olmayı ve birlikte oyun oynayarak sosyal sorumluluk duygusunu geliştirerek topluma karşı sosyalleşme sürecini tamamlamış olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sadıkoğlu'nun (2017) zekâ oyunlarının öğrencilerin değer eğitimi üzerindeki rolünü incelediği çalışmasında, akıl ve zekâ oyunlarının öğrenciler arasında karşılıklı iletişimi sosyalleşme anlamında olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Oyun ile ilgili yapılan bu çalışmalarda ulaşılan sonuçların araştırma bulgularını desteklediği görülmektedir. Araştırmanın üçüncü görüşme sorusuna ilişkin bulgulara göre; sınıf öğretmenleri mangala oyununun öğrenciler üzerinde genellikle saygı ve sevgi değer alanlarında etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Mangala oyununun öğrencilerde sosyal becerileri geliştirdiği göz önüne alınarak, öğrencilerin arkadaşları ile iyi ilişkiler kurabildikleri, paylaşım yapabildikleri, oyun kurallarına uyarken arkadaşlarına karşı saygılı olmada duyarlı oldukları söylenebilir. Bu bağlamda öğrencilerin, arkadaşları ile işbirliği ve hoşgörü içerisinde zaman geçirirken mutlu oldukları ve birbirlerinin düşüncesine karşı saygı duydukları söylenebilir (Ceylan, 2009). Aslan ve Gökçen (2022) öğretmenlerin Mangala oyunu hakkındaki görüşlerini inceledikleri çalışmalarında, mangala oyununun öğrenciler arasındaki saygı ve sevgi duygusunu olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlara göre, Mangala oyunu öğrencilerin saygı ve sevgi gibi bazı değerleri ilkökul döneminde kazanmaları ve bu değerleri hissetmeleri bakımından önemlidir. Öğrencilere saygı ve sevgi gibi temel değerlerin kazandırılması için mangala oyunu bir fırsat olarak değerlendirilebilir. Araştırmanın dördüncü görüşme sorusuna ilişkin bulgulara göre; sınıf öğretmenlerinin Mangala oyununu öğretirken oyun alanlarının eksik olmasından dolayı problem yaşadıkları sonucuna ulaşmıştır. Aslan'ın (2009) akıl ve zekâ oyunları dersinde görev alan öğretmenlerin karşılaştıkları problemlere ilişkin çalışmasında, fiziksel alan olarak eksikliklerin yaşandığı bu nedenle öğretmenlerin genellikle sorun yaşadıkları belirtilmiştir. İki kişinin karşılıklı olarak belirli bir materyalin üzerinde oynadığı bir oyun olan mangala için normal derslikler uygun olmadığından ayrıca bir atölye ya da mekanın olması gerekmektedir. Bu anlamda bakıldığında okullarda zekâ oyunları için atölyelerin veya bağımsız alanların oluşturulması sağlanabilir. Araştırmanın son görüşme sorusuna ilişkin bulgulara göre; sınıf öğretmenleri mangala ile öğrencilerin en çok matematik alanına katkı sağlandığını belirtmişlerdir. Tural'ın (2005) matematik öğretiminde oyunun etkisi konulu çalışmasında, öğrencilere konu(lar) öğretilirken oyun oynatılmış ve sonuç olarak öğrencilerin derse karşı tutumlarının olumlu yönde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine Demirel'in (2015) zekâ oyunlarının öğrencilerin matematik dersi üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında, Mangala oyununun matematik dersinin öğretilmesinde ve öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Mangala oyununun matematik dersinin öğretilmesinde öğrencilerin ritmik saymalar yaparak oyun esnasında sürekli hesaplama yapmaları gösterilebilir. Alanyazındaki bu çalışmaların sonuçları ile mevcut araştırmanın sonuçlarının benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Sonuç olarak, mangala oyununun öğrencilerin hem okul yaşantısında hem de okul dışında kalan yaşantısında etkisinin olduğu söylenebilir. Öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi ile birlikte çocukluk döneminde kazanılması düşünülen sevgi, saygı, hoşgörü, işbirliği gibi sosyalleşme becerilerinin kazandırılmasında önemli rolü olduğu düşünülmektedir. Araştırma sonuçlarının okullarda planlanan mangala oyununda içinde yer aldığı zekâ oyunları dersinin önemini vurgulama konusunda ilgili literatüre katkı sağladığı düşünülmektedir.

ÖNERİLER

Araştırma sonuçlarına göre öneriler

- 1- Mangala oyununun araştırma sonuçlarında ulaşıldığı üzere öğrencilerin bilişsel alanda çok fazla katkısı olduğu göz önünde bulundurularak ilkokullarda zekâ oyunları dersi zorunlu olarak okutulabilir.
- 2- Mangala oyununun bütün okullarda yaygınlaştırılması için okullara zekâ oyunları sınıfları kurulabilir.
- 3- Sınıf öğretmenlerine zekâ oyunları alanında hizmetiçi eğitimler düzenlenebilir.

Araştırmacılara yönelik öneriler

- 1- Mevcut araştırma sadece Sakarya ili Sapanca ilçesindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ilkokullar ile sınırlıdır. Araştırma, Türkiye'deki özel ve resmi tüm ilkokulları kapsayarak yapılabilir.
- 2- Mevcut araştırma nitel araştırma yöntemi kapsamında görüşme yoluyla gerçekleştirilmiştir. Benzer bir araştırma gözlem yolu ile de gerçekleştirilebilir.
- 3- Mevcut araştırma sadece sınıf öğretmenleri ile gerçekleştirilmiştir. Benzer bir araştırma ortaokullarda görevli idareciler ile ve öğretmenlerle de yapılabilir.

Araştırma Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Sakarya Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurul Başkanlığı

Etik kurul kararının tarihi: 19.10.2023

Etik kurul belgesinin sayı numarası: 24/3

Çıkar Çatışması Beyanı

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

KAYNAKLAR

- 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. (2019). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. *Scientific Educational Studies*, 3(1), 56-73.
- Aslan, M. (2019). Toplumun mangala oyununa ilişkin algıları. *Halk kültüründe oyun, müzik ve dans sempozyumu*, 89-101.
- Aslan, M. ve Gökçen, E. (2022). İlkokul 2.sınıf öğretmenlerinin mangala oyununa ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Göbeklitepe Eğitim ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-11.
- Ceylan, Ş. (2009). *Vineland sosyal-duygusal erken çocukluk ölçeğinin geçerlik-gevenirlik çalışması ve okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş yaş çocuklarının sosyal-duygusal*

- davranışlarına yaratıcı drama eğitiminin etkisinin incelenmesi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 227858).
- Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 418220).
- Doğan, Y. (2008). İlköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin dinleme becerisini geliştirmede etkinlik temelli çalışmaların etkililiği. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (2), 261-286. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tebd/issue/26112/275109> adresinden erişildi.
- Kılıçaslan, H. ve Yavuz, H. (2019). PISA sonuçları ile Türkiye’de eğitim harcamaları ilişkisi. *Bilgi*, 21(2), 296-319.
- Küçükyıldız, A. (2011). Satrancın atası olan Türk zekâ oyunu: Mangala. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, 2011, 99-141.
- MEB. (2013). *Oyun ve fiziki etkinlikler dersi öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- MEB. (2013). *Ortaokul ve İmam-Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*. Erişim adresi: https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/202152512057724-zeka_oyunlari.pdf Erişim tarihi: 24.10.2023
- Sadıkoglu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 461391).
- Şahan, H. (2008). Üniversite öğrencilerinin sosyalleşme sürecinde spor aktivitelerinin rolü. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 10(15), 260-278.
- Şahin, E. (2019). *Zekâ oyunlarının ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 580451).
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 162671).
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının (otbgp) 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimlerine etkisi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 422511).
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayın Evi.