



## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

Ahmet Melih GÜNEŞ<sup>1</sup>

Dilek GÜNEŞ<sup>2</sup>

### Öz

Bu çalışmada öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırma, Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi'nde öğrenim gören 191 öğretmen adayı ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında öğretmen adaylarının görüşleri belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın öğrencilerin; akıl ve zekâ oyunlarının planlı hareket etme becerilerine, dikkat becerisine ve çok yönlü düşünme yeteneğinin gelişimine, grup bilinci kazanımına ve öğrencilerin sosyalleşmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının öğretirken oynayanları eğlendirme özelliğine sahip olduğu da birçok öğretmen tarafından vurgulanmıştır. Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın hedeften ve dersten sapma olasılığına sebep olabileceğini ve bu oyunların maliyetli olmasını bu oyunların sınırlılıkları olarak ifade etmişlerdir. Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın ders açısından eğlenceli olduğunu, bu oyunların zihinsel gelişime ve dikkat toplamada önemli katkılar sağlayacağını belirtmişlerdir. Öğretmen adayları derse katılmak istememeye sebep olması, oyunlarla pratik yapılamamasını ve internet altyapısının uygun olmamasını uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajları olarak ifade etmişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** Akıl ve zekâ oyunları, Öğretmen adayları, Deneyim.

### Atif için / Please Cite As:

Güneş A.M. ve Güneş D. (2024). Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin deneyimleri. *Journal of Turkic Civilization Studies*, 5(1), 107-128.

Geliş Tarihi / Received Date: 08.04.2024

Kabul Tarihi / Accepted Date: 04.06.2024

<sup>1</sup> Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, melih.gunes@balikesir.edu.tr,



<https://orcid.org/0000-0002-7484-5685>

<sup>2</sup> Öğretmen, Balıkesir İl Millî Eğitim Müdürlüğü, dileklignes@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-2206-2793>

## Teacher Candidates' Experiences Regarding Mind and Intelligence Games

### Abstract

In this study, it was aimed to determine the views of teacher candidates' on mind and intelligence games. Case study design, one of the qualitative research designs, was used in the study. The study was conducted with 191 pre-service teachers studying at Balıkesir University Necatibey Faculty of Education. Within the scope of the study, a semi-structured interview form was used to determine the views of pre-service teachers. The data obtained were analyzed by content analysis method. According to the findings obtained from the research, they stated that playing mind and intelligence games in lessons contributed to the students' ability to act in a planned manner, attention skills and the development of multidimensional thinking skills, the acquisition of group consciousness and the socialization of students. It was also emphasized by many teachers that mind and intelligence games have the feature of entertaining the players while teaching. They stated that playing mind and intelligence games in lessons may cause the possibility of deviating from the goal and the lesson, and the cost of these games as the limitations of these games. They stated that playing mind and intelligence games in the distance education process is fun in terms of the course and that these games will make important contributions to mental development and attention gathering. Pre-service teachers stated that the disadvantages of playing mind and intelligence games in the distance education process are that it causes unwillingness to participate in the lesson, not being able to practice with the games and the internet infrastructure not being suitable.

**Key Words:** Mind and intelligence games, Teacher candidate, Experience.

## GİRİŞ

Akıl ve zekâ oyunları; bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin gelişimine katkı sağlayan, çeşitli değer ve becerilerin kazanılmasına yardımcı olan oyunlardır. Akıl ve zekâ oyunları çocukların; planlı hareket etme ve dikkat becerilerini geliştirir, odaklanmalarına ve karakter gelişimine olumlu katkı sağlar (Güneş, 2023). Bununla birlikte bu oyunlar çocukların ezberci değil araştırmacı ve meraklı olmalarına yönlendirir. Akıl ve zekâ oyunlarının sadece bir oyun olmadığı çeşitli beceri, değer ve davranış ediniminde etkili olduğuna yönelik çalışmaların (Chou, 2017; Eriksson, Kenward, Poom & Stenberg, 2021; Fung & Min, 2016; Güneş 2023; Khan & Pearce, 2015) gerçekleştiği görülmektedir. Bu yönelim akıl ve zekâ oyunlarının eğitim öğretim sürecindeki yeri ve önemi açısından dikkate değer bir yönelim olarak yorumlanabilir. Akıl ve zekâ oyunları dünyada bahsedilen gelişmelere yelken açan hem yeni hem de göz ardı edilmiş bir alandır. Çocukların öğrenme sürecine yönelik ilgilerini arttırmak ve motive etmek tüm eğitimcilerin önem vermesi gereken bir durumdur.

21. yüzyıl öğrenen becerileri göz önüne alındığında okullarda öğrencilerin yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini geliştirici etkinliklere yer vermenin gerekli olduğu düşünülmektedir. Yeni ve farklı fikirler sürebilen,

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

bilişsel esneklik vb. becerilere sahip olabilen bireylerin değişime ve gelişime daha çabuk uyum sağlayabilecekleri olasıdır. Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte “Acaba çocuklara hangi beceriler öğretilmeli?” sorusu önem kazanmaktadır. Nitekim Dünya Ekonomik Forumu (WEF, 2023) da bireylerin sahip olması gereken becerileri açıklamıştır. Bu beceriler: Analitik düşünme ve inovasyon, Aktif öğrenme ve öğrenme stratejileri, Kompleks problemlerin çözümü, Eleştirel düşünme ve analiz, Yaratıcılık, özgünlük ve inisiyatif, Liderlik ve sosyal etki, Teknoloji kullanımı, monitör etme ve kontrol etme, Teknoloji tasarlama ve programlama, Dayanıklılık, strese tahammül ve esneklik, Muhakeme, problem çözme ve kavrayış yeteneğidir.

Akıl ve zekâ oyunlarının bireylerin; problem çözme, farkındalık, dikkat, motivasyon, plan yapma, paylaşma, centilmenlik, kurallara uyma, yenilgiyi kabullenme, ayırt etme, görsel algı, analiz-sentez, akıl yürütme, üretkenlik, grup bilinci, etkili iletişim ve sosyal beceriler üzerinde etkileri olmaktadır (MEB, 2013). Dünya Ekonomik Forumu’ nun bireylerden beklediği beceriler ve akıl ve zekâ oyunlarının bireyler üzerindeki etkileri incelendiğinde Dünya Ekonomik Forumu’nun beklentisi ile akıl ve zekâ oyunları etkisinin birbiriyle bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz. Dünya Ekonomik Forumu’ nun dikkat çektiği bu beceriler okullarda çeşitli etkinliklerle çocuklara kazandırılmaktadır. Günümüz çocuklarını yarınlara hazırlamak etkili bir öğretim süreciyle mümkün gözükmemektedir. Öğretim süreçlerinin çocukların ilgilerini çekici ve motivasyonlarını arttırıcı bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Dünya Ekonomik Forumu tarafından belirtilen ve okullarda da kazandırılmaya çalışılan birçok beceriyi akıl ve zekâ oyunları ile kazandırmak hem öğretim sürecini daha eğlenceli hale getireceği hem de çocukları bu süreçte daha etkin kılacağı olasıdır.

Akıl ve zekâ oyunları alanında son yıllarda çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi (2023) verileri incelendiğinde akıl ve zekâ oyunları alanında yapılan çalışmaların çocukların bilişsel becerilerine etkileri ekseninde yoğunlaştığı görülmektedir (Adalıyılmaz, 2022; Aslan, 2022; Ayar, 2022; Marangoz, 2018; Şahin, 2019; Yıldırım, 2023). Akıl ve zekâ oyunları alanında yayımlanan bilimsel makaleler incelendiğinde de yapılan çalışmaların genellikle; akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerileri (Bayraktar, 2019; Erduran ve Yılmaz, 2019; Güneş ve Yünkül, 2021; Türkoğlu, 2016), eleştirel düşünme becerileri (Bottino ve Ott 2006; Ott ve Pozzi, 2012), tutum ve motivasyon (Ott ve Pozzi, 2012; Orak, Karademir ve Artvinli, 2016), akademik öz yeterlik (Baki, 2018; Orak, Karademir ve Artvinli, 2016) gibi bazı değişkenler üzerindeki etkisinin belirlenmesine yönelik çalışmalar olduğu görülmektedir. Türkiye’ de yapılan çalışmalar incelendiğinde öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına yönelik görüşlerini inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Akil ve zekâ oyunlarının sistemli ve planlı bir şekilde (Güneş, 2023) oynatılması, evde ve okulda çocukların bu oyunlarla etkileşim içerisinde bulunması birçok beceri, değer ve davranış ediniminde kalıcı ve etkili bir adım olacağı düşünülmektedir. Nitekim öğretmenler de okullarda çocukların beceri, değer ve davranış edinimi için çeşitli çalışmalar gerçekleştirmektedir. İster ders materyali ister dikkat toplama ister eğlenme amacıyla bu oyunları kullanmak öğrenci ve öğretmen açısından önemli katkılar sağlayacaktır. Oyunların gücünün farkına vararak süreci zenginleştirmek eğitimin niteliğini de olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir. Öğretmen adayları ise mesleğe başladıklarında sahip oldukları her türlü bilgi, birikim ve deneyim mesleklerini başarılı bir şekilde icra etmelerine olanak sağlayacaktır. Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunları alanında almış oldukları eğitime yönelik deneyimlerinin alana yansımaları, bu alana yönelik görüş ve önerileri oldukça kıymetlidir. Bu çalışma kapsamında elde edilecek sonuçların ve deneyimlerin akıl ve zekâ oyunları alanında çalışma yapacak araştırmacılara önemli referans oluşturacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına yönelik görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki problemlere cevap aranmıştır.

1) Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydaları konusunda öğretmen adaylarının görüşleri nasıldır?

2) Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın sınırlılıkları konusunda öğretmen adaylarının görüşleri nasıldır?

3) Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajlarına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri nelerdir?

4) Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajlarına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri nelerdir?

## YÖNTEM

### Araştırmanın Modeli

Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına yönelik görüşlerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışma nitel yaklaşımla betimlenmeye çalışılmıştır. Veri toplama ve yorumlama aşamalarında nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Bogdan ve Biklen, (1992) ve Patton, (2014); olgubilim çalışmalarında insanların bir olguyu, nasıl algıladıkları, nasıl betimledikleri, hakkında ne hissettikleri, nasıl yargıladıkları, nasıl anımsadıkları, nasıl anlamlandırdıklarına odaklanıldığını belirtmişlerdir. Van Manen (2016) de olgu bilim çalışmalarında bireylerin deneyimlerinin çalışmanın hem başlangıç hem de bitiş noktası olduğuna değinmiştir. Bu

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

olgudan doğrudan etkilenen öğretmen adaylarının görüşleri ve duyguları derinlemesine betimlenmeye çalışılmıştır.

### Çalışma Grubu

Araştırmaya katılan öğretmen adaylarının seçiminde amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan durumların çalışılmasıyla ilgilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). İlk aşamada öğretmen adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunları dersini almaları ölçüt olarak benimsenmiştir. İkinci aşamada ise araştırma amacından haberdar olan çalışmaya gönüllü ve istekli ayrıca zaman ve maliyet açısından uygun durumlarda kullanılan (Hatch, 2002; Johnson ve Christensen, 2004) kolay ulaşılabilen durum örnekleme kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilen durum örnekleme çalışmalarında araştırmaya katılan bireyler hakkında derinlemesine bilgilerin sunulması oldukça önemlidir (Johnson ve Christensen, 2004). Bu kapsamda araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 ve 2022-2023 eğitim öğretim yılları güz ve bahar dönemlerinde Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi'nde öğrenci olup da Akıl ve Zekâ Oyunları dersini alan öğretmen adayları oluşturmaktadır. Bu kapsamda çalışmaya dört grupta 191 öğretmen adayı katılmıştır. Bu öğretmen adaylarının 144'ü kız, 47'si erkektir.

### Veri Toplama Süreci

Bu çalışmada kullanılan veriler 2021-2022 ve 2022-2023 eğitim öğretim yıllarında güz ve bahar dönemlerinde Necatibey Eğitim Fakültesi'nde Akıl ve Zekâ Oyunları dersi final sınavında 3.sınıfta okuyan öğretmen adaylarından toplanmıştır. Final sınavında sorulacak sorular öncesinde alan uzmanlarına gönderilmiş ve düzeltmelerden sonra sorulara son şekli verilmiştir. Düzenlemeler dâhiline öğretmen adaylarına toplam dört soru sorulmuş ve cevaplar yazılı olarak toplanmıştır. Öğrencilerin bu soruları cevaplamaları için 45 dakika verilmiştir.

### Verilerin Analizi

Öğretmen adaylarının görüşleri neticesinde elde edilen veriler nitel araştırma desenlerinden içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Verilerin analizinde sürecinde öncelikle final sınavında yer alan sorulara verilen yanıtlar kodlanarak kategoriler ve ana temalar belirlenmeye çalışılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Araştırmada ulaşılan kod ve kategorilerle ilgili karşılaştırmalar yapılarak tekrar eden ve araştırma amacıyla örtüşmeyen kodlamalar çıkarılmış ve gerekli görülen kısımlarda yeni kodlamalar eklenmiştir. Bu şekilde derin odaklı veriler elde etmenin araştırmanın güvenilirliğine katkı sağladığı düşünülmektedir. Araştırma bulgularının güvenilirliğini ve geçerliğini artırmak amacıyla çalışma grubunun seçimi, veri

toplama aracının geliştirilmesi ve öğretmen adaylarının görüşlerinden sıkça alıntılar yapılmıştır. Araştırmada öğretmen adaylarından yapılan alıntılar öğretmen adayı 1: ÖA1 biçiminde isimlendirilmiştir. Araştırmada ayrıca «araştırmacı çeşitlemesi» ile araştırmanın inandırıcılığı arttırılmaya çalışılmış ve kodlayıcılar arası uyum yüzdesi .94 olarak belirlenmiştir.

## BULGULAR

Bu bölümde öğretmen adaylarının sorulara verdikleri yanıtlar, araştırmanın amaçları doğrultusunda analiz edilerek sunulmuştur.

Araştırmada ilk olarak öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydalarına ilişkin görüşleri alınmıştır.

**Tablo 1. Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydalarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri**

Tema	Kategori	Kod	f	
Katkı	Beceri	Planlı hareket etme becerisi	41	
		Hızlı karar verme becerisi	27	
		Problem çözme becerisi	27	
		İletişim becerisi	20	
		Bilişsel beceriler	15	
		Psikomotor beceriler	10	
		Zamanı etkili kullanma	7	
		Akıl yürütme becerisi	6	
		Eleştirel düşünme becerisi	5	
		Liderlik becerisi	2	
	Empati becerisi	1		
	Öğretim	Öğretirken oynayanları eğlendirme	90	
		Öğrenmeyi kolaylaştırma	50	
		İlgiyi artırma	22	
		Öğrenmeyi kalıcı hale getirme	20	
		Ders materyali olarak kullanma	9	
		Derse katılım sağlama	2	
		Dikkati arttırma	82	
		Çok yönlü düşünme yeteneği	67	
		Zekayı aktif tutma	25	
		Yaratıcılığı geliştirme	14	
	Bilişsel	Farklı zekâ türlerinin gelişimine katkıda bulunma	13	
		Sistemli düşünme alışkanlığı sağlama	9	
		Unutkanlığa iyi gelme	9	
		Hayal gücünü geliştirme	5	
		Grup bilinci kazandırma	24	
		Sosyalleşmeyi sağlama	19	
		Motivasyonu arttırma	16	
		Sosyal	Paylaşma	11
			Öngörüyü güçlendirme	10
			Merak duyma	6
	Öğrenci-öğretmen etkileşimini güçlendirme		1	

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

	Yetenekleri keşfetmeyi sağlama	29
	Kuralları anlamayı ve öğrenmeyi sağlama	17
Bireysel	Araştırmacı yeteneğini geliştirme	13
	Mücadele kültürü oluşturma	11
	Yenilgiyi kabullenmeme	9
	Dil gelişimini sağlama	2

Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydalarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri “Katki” teması içerisinde “Beceri”, “Öğretim”, “Bilişsel”, “Sosyal” ve “Bireysel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının planlı hareket etme becerilerine, hızlı karar verme becerilerine ve problem çözme becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretim kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları öğretirken oynayanları eğlendirme özelliğinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı önemli bir katkı olduğunu belirtmişlerdir. Bilişsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının dikkat becerisine ve çok yönlü düşünme yeteneğinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Sosyal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının grup bilinci kazanımına ve öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının yetenekleri keşfetmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

ÖA1: ... planlı hareket etme becerisi kazandırır (Beceri- Planlı hareket etme becerisi)

ÖA2: ... akıl ve zekâ oyunları öğretirken oynayanları eğlendirir (Öğretim- Öğretirken oynayanları eğlendirme)

ÖA18: ... bu oyunlar öğrencilere çok yönlü düşünme becerileri kazandırır. (Bilişsel- Çok yönlü düşünme yeteneği)

ÖA21: ... Çocuklarda öngörüü güçlendirir (Sosyal- Öngörüü güçlendirme)

ÖA39: ... Ezberci öğretimden uzaklaştırarak araştırmacı bir kişilik kazandırır (Bireysel- Araştırmacı yeteneğini geliştirme)

Araştırmanın ikinci aşamasında öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın sınırlılıklarına ilişkin görüşleri alınmıştır.

**Tablo 2.** Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın sınırlılıklarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Engel	Öğretimsel	Hedeften ve dersten sapma olasılığı	18

	Her ders için etkili olamama	14
	Her konu için oyun bulamama	13
	Sürekli oyun oynama isteği	2
	Derinlemesine bir bilgi aktaramama	2
	Geleneksel öğretim stilinden kopmak istenmeme	1
	Kalabalık sınıflarda oynatmada zorluk	49
	Öğrencilerde rekabet ortamı oluşturma	17
Yönetimsel	Kargaşaya sebep olma	9
	Kalabalık sınıflarda sessizlik	1
	Zaman	74
	Maliyet	59
Niteliksel	Yaş farkı	34
	Seviye farkı	29
	İlgi çekememe	25
	Oyunların kalitesi	1
	Öğrencilerin aktif katılamaması	16
	Dikkat dağıtılması	13
Bireysel	Yenilgiyi kabul edememe	9
	Motivasyon kaybı	3
	Etkileşim sıkıntısı	1

Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın sınırlılıklarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri “Engel” teması içerisinde “Öğretimsel”, “Yönetimsel”, “Niteliksel” ve “Bireysel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları hedeften ve dersten sapma olasılığını, her ders için etkili olamayabileceğini ve her konu için oyun bulmanın zorluğunu akıl ve zekâ oyunlarının önemli sınırlılıkları olduğunu belirtmişlerdir. Yönetimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunlarını kalabalık sınıflarda oynatmanın önemli bir sınırlılık olduğunu belirtmişlerdir. Niteliksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunları oynamanın uzun zaman almasını ve bu oyunların maliyetli olmasını akıl ve zekâ oyunlarının önemli sınırlılıkları olarak belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının her öğrencinin aktif katılamayacağını ve dikkatlerinin dağılabileceğini önemli bir sınırlılık olduğunu belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

ÖA21: ... Oyunlar her konunun anlatımında kullanılmayabilir (Öğretimsel- Her konu için oyun bulamama)

ÖA32: ...bu oyunları kalabalık sınıflarda oynatmak zor olabilir (Yönetimsel- Kalabalık sınıflarda oynatmada zorluk)

ÖA43: ... Oynatılacak oyunların maliyetlerinin yüksek olması sebebiyle her oyunu almak zorlaşabilir. (Niteliksel-Maliyet)



## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

ÖA1: ... Öğrenciler arası yenilgiyi kabul edememe gibi çatışmalara neden olabilir (Bireysel- Yenilgiyi kabul edememe)

Araştırmanın bir sonraki aşamasında öğretmen adaylarının uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajlarına yönelik görüşleri alınmıştır.

**Tablo 3.** Öğretmen adaylarının uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajlarına yönelik görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Etki		Avantaj yok	17
		Eğlenceli	42
	Terapi	Sıkıcılıktan ve monotonluktan uzak tutması	15
		Ailece vakit geçirilebilmesi	11
		Stres ve sınıktan uzak kalınmasını sağlama	3
		Kişinin tembelliğini önlemesi	1
		Yeni oyunlar öğrenilmesini sağlama	20
	Gelişimsel	Motive edici role sahip olma	12
		Öğrencilerle etkileşim sağlama	10
		Yetenekleri geliştirebilme	5
		İletişimi güçlendirme	2
		Zihinsel gelişim sağlama	50
	Bilişsel	Dikkati toplar	27
		Zekayı aktif tutma	7
		Hızlı öğrenmelerini sağlama	3
		Etkili bilgi aktarımı yapmayı öğrenme	2
		Derse yönelik ilgi artma	29
		İlgi çekici özellikleriyle dersi dinletme	21
		Öğretici ve eğlendirici role sahip olma	13
		Derslerini etkileşimli hale getirme	8
Dersleri somutlaştırma		4	
Zaman yönetimi		4	

Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajı olmadığını belirten öğretmen adayları bulunmaktadır. Bununla birlikte uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajı olduğunu belirten öğretmen adaylarının görüşleri “Etki” teması içerisinde “Terapi”, “Gelişimsel”, “Bilişsel” ve “Öğretimsel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Terapi kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarını eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir. Gelişimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunları oynayarak yeni oyunların öğrenilmesini önemli bir katkı olarak belirtmişlerdir. Bilişsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının zihinsel gelişime ve dikkat toplamada önemli katkılar sağladığını belirtmişlerdir. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin artmasına ve ilgi çekici

özellikleriyle dersi dinletebilmelerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı önemli katkılar olduğunu belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

ÖA12: ... çocuklar evde sürekli tabletle televizyonla uğraşmak yerine oyunlar oynayarak ailece vakit geçirilebilir (Terapi- Ailece vakit geçirilebilmesi)

ÖA34: ... öğrenciler oyunlarla derse daha motive olurlar (Gelişimsel-Motive edici role sahip olma)

ÖA9: ... bu oyunlarla zekayı aktif olarak kullanır (Bilişsel- Zekayı aktif tutma)

ÖA27: Derslerde anlattığımız konuları, dersleri öğrencilerimizin anlayıp kavrayabilmeleri için elimizden geldiğince somutlaştırmamız gereklidir. Oyunların bize bu yönde faydası çöktür. (Öğretimsel- Dersleri somutlaştırma)

Araştırmada son olarak öğretmen adaylarının uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajlarına yönelik görüşleri alınmıştır.

**Tablo 4.** Öğretmen adaylarının uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajlarına yönelik görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Sorun	Öğretimsel	Derse katılmak istememe	29
		Yanlış öğrenmelere sebep olabilme	10
		Yeterli sınıf içi koordinasyon sağlanamama	2
		Sürekli oyun oynamak isteme	1
		Oyunlarla pratik yapamama	85
	Niteliksel	İstenen etkiyi sağlayamama	31
		Her oyunun oynanamaması	21
		Oyunların sıkıcı hal alabilmesi	6
		Öğrencilerin ilgisiz kalabilmesi	4
		Zor oyunların anlaşılmasında sıkıntı yaşama	3
	Bireysel	Herkese hitap edememe	1
		Etkileşim	35
		Sosyal beceriler üzerindeki etkisizliği	15
		Sağlık sorunlara sebep olabilme	10
		Öğrenci gelişimini takip edememe	3
	Fiziksel	İnternet altyapısının uygun olmaması	28
		Donanımsal eksiklikler sebebiyle öğrencilerin derse katılamaması	15

Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajlarına yönelik öğretmen görüşleri “Sorun” teması içerisinde “Öğretimsel”, “Niteliksel”, “Bireysel” ve “Fiziksel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları derse katılmak istememeyi uzaktan eğitim sürecinde akıl

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Niteliksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları oyunlarla pratik yapamamayı uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları etkileşim olmamasını uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Fiziksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları internet altyapısının uygun olmamasını uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

ÖA21: ...Uzaktan eğitimde öğretmenin öğrencisini kontrol edemediği için yanlış öğrenmelere neden olabilir (Öğretimsel- Yanlış öğrenmelere sebep olabilme)

ÖA32: ...Eğitim uzaktan olduğu için oyunlarla pratik yapamamak en büyük dezavantajlardan biridir. (Niteliksel- Oyunlarla pratik yapamama)

ÖA43: ...Eğer oyunlara bilgisayar vb. gibi araçlardan erişim sağlanıyorsa göz sağlığı açısından dezavantajı olabilir. (Bireysel- Sağlık sorunlara sebep olabilme)

ÖA19: ...Dersi öğretirken internet altyapısı sıkıntısından ötürü dersi aktarırken sorunlar yaşanabilir. (Fiziksel- İnternet altyapısının uygun olmaması)

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu bölümde öğretmen adaylarının görüşme formundaki sorulara verdikleri yanıtlar analiz edilerek sunulmuştur.

Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydalarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri “Katkı” teması içerisinde “Beceri”, “Öğretim”, “Bilişsel”, “Sosyal” ve “Bireysel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının planlı hareket etme becerilerine, hızlı karar verme becerilerine ve problem çözme becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretim kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları öğretirken oynayanları eğlendirme özelliğinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı önemli bir katkı olduğunu belirtmişlerdir. Bilişsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının dikkat becerisine ve çok yönlü düşünme yeteneğinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Sosyal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının grup bilinci kazanımına ve öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının yetenekleri keşfetmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Akıl ve zekâ oyunları sistemli ve planlı bir şekilde oynatıldığı takdirde bireyde çeşitli beceri, değer ve davranışların edinimine bununla birlikte yeni yeteneklerin keşfedilmesine de katkı sağlayacaktır. Planlı hareket etme, problem çözme becerisine sahip olma, iletişim ve karar verme becerileri günümüzde bireylerin sahip olması gereken önemli beceriler arasında gösterilebilir. Belirtilen bu becerilerin akıl ve zekâ oyunları ile kazanılabileceğini söylemek olasıdır. Bu oyunların sahip olduğu bir diğer özellik ise ders sürecine aktarılabilirliğidir. Ebetteki her oyun her derse uygun olamayabilir. Seçilecek doğru ve uygun bir oyun ise hem ders sürecini eğlenceli hale getirebilecek hem de öğretimsel açıdan önemli bir katkı sağlayabilecektir.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde; Çağan ve Usta (2023) yaptıkları araştırmada akıl ve zekâ oyunları kullanılarak yapılan öğretim etkinliklerinin ortaokul öğrencilerinin matematik başarılarını artırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Gülle ve Vatansever Bayraktar (2023), akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin problem çözme yeteneğini, üst düzey zihinsel düşünme yeteneğini geliştirdiği, öğrencilerin iletişim ve özgüvenlerinin gelişmesine olumlu katkılarının olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Güneş ve Yünkül (2021) yaptıkları çalışmada öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını öğrencileri motive etmede ve ders materyali olarak kullandıkları sonucuna ulaşmışlardır. Kul ve Kel (2021) yaptıkları araştırmada akıl ve zekâ oyunları matematik dersine karşı tutum, üst düzey düşünme becerileri, öğrenci başarısı ile matematiksel beceriler üzerinde etkileri olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Kula (2019) yaptığı araştırmada akıl ve zekâ oyunlarının öğrencileri özgüven, iletişim, empati, düşünme becerileri ve iş birlikli çalışma alanlarında olumlu etkilediğini, derslere aktif katılımlarını sağladığını ve motivasyonlarını artırdığını belirtmiştir. Mackey, Hill, Stone ve Bunge, (2011), yaptıkları çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının çocukların sözsüz zekâ testlerinden aldıkları başarıda katkısı olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır. Yapılan çalışmalar araştırmadan elde edilen sonuçlar paralellik gösterdiği görülmektedir. Bu sonuçlar akıl ve zekâ oyunlarının derslerde kullanımının öğrenciler ve ders süreci açısından oldukça önemli bir kaynak oluşturacağına göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın sınırlılıklarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri “Engel” teması içerisinde “Öğretimsel”,

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

“Yönetimsel”, “Niteliksel” ve “Bireysel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları hedeften ve dersten sapma olasılığını, her ders için etkili olamayabileceğini ve her konu için oyun bulmanın zorluğunu akıl ve zekâ oyunlarının önemli sınırlılıkları olduğunu belirtmişlerdir. Yönetimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunlarını kalabalık sınıflarda oynatmanın önemli bir sınırlılık olduğunu belirtmişlerdir. Niteliksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunları oynamanın uzun zaman almasını ve bu oyunların maliyetli olmasını akıl ve zekâ oyunlarının önemli sınırlılıkları olarak belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının her öğrencinin aktif katılamayacağını ve dikkatlerinin dağılabileceğini önemli bir sınırlılık olduğunu belirtmişlerdir.

Öğretmenlerin ders sürecinde çeşitli materyaller kullanabilmektedir. Öğretmenlerin derslerinde kullanacağı materyallerden birisi de akıl ve zekâ oyunlarıdır. Elbette ki her etkinlik gibi akıl ve zekâ oyunları da ders sürecinde planlama yapılmayıp kontrol edilmediği takdirde dersin hedefinden uzaklaşma durumuna sebep olabilir. Bu durum oldukça yerinde ve doğru bir düşünce olarak değerlendirilebilir. Akıl ve zekâ oyunları hem kâğıt hem de kutu oyunu olarak bulunan bir oyundur. Kâğıt oyunlarından ziyade kutu olarak temin edilecek akıl ve zekâ oyunları elbette ki bir maliyet oluşturacaktır. Bu oyunların her bir sınıfın temin etmesi öğretmen adaylarının belirttiği gibi bir sınırlılık oluşturabilir. Bununla birlikte sınıfta oynatılması planlanan akıl ve zekâ oyunlarının mukavva, çay markası vb. basit ve kolay ulaşılabilir malzemelerle yapılması bu durumun çözümü olarak sunulabilir. Bu şekilde gerçekleştirilecek çözümler hem öğrencileri üretim sürecinin içine dahil edecek hem de öğrencilerin kendi ürettikleri oyunlarla oynamasını sağlayacaktır. Sınıf mevcudunun fazla olduğu sınıflarda akıl ve zekâ oyunlarının alınmasından ziyade bu oyunların sınıfça üretilip oynanması var olan sınırlılığı önemli bir avantaja dönüştürebilir. Bu sayede hem sürece bütün öğrenciler katılmış olacak hem de öğretim süreci daha eğlenceli ve etkili bir hale gelebilecektir.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde; Coşkun (2012), oyun sürecinde öğrenciler arasında oluşabilecek yarışma ortamı yavaş öğrenen öğrencileri olumsuz etkileyebileceği, Canbay (2012), oyunu kaybetmeden kaynaklı bazı öğrencilerde düş kırıklığına ve bazı olumsuz duyguların gelişmesinin meydana gelebileceğini bununla birlikte eğitsel oyunların uygulanmasında sınıfta kontrolün kaybolması gibi olumsuzluklar yaşanabileceği, Genç Ersoy (2021) da eğitsel oyun kullanımının öğretim programının yetişmesini güçleştirdiği ve ders sürelerinin oyunlar nedeniyle yetersiz kaldığına yönelik

sonuçlara ulaşmışlardır. İlgili literatür incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarına yönelik herhangi bir olumsuz araştırmaya ya da bulguya rastlanılmamıştır. Olumsuz olarak nitelendirilen durumların genellikle bu oyunların yarışma amacıyla kullanılmasından kaynaklanan durumlardır. Nitekim Lickiewicz, Hughes ve Makara-Studzińska (2020) da bilgisayar ya da dijital oyunlarının insan fonksiyonları üzerindeki etkisi birçok araştırmaya ve bilimsel rapora konu olduğunu bu dururun video oyunlarının aşırı kullanımından kaynaklandığını belirtmişlerdir. Bununla birlikte akıl ve zekâ oyunlarının olumsuz etkilerine yönelik araştırmaların bulunmadığını ifade etmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının yaş, seviye gibi etmenlere dikkat edilerek seçilip oynanacak akıl ve zekâ oyunları hem eğitim süreci açısından hem de öğrenci açısından önemli katkılar sağlayacaktır. Bireyin eğlenmesini amaçlayan ve ilgisini çekebilen oyunların seçilmesi doğrultusunda akıl ve zekâ oyunlarının olumsuz olarak değerlendirilebilecek bir duruma sebep olmayacağı düşünülmektedir.

Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın avantajlarına yönelik öğretmen görüşleri “Etki” teması içerisinde “Terapi”, “Gelişimsel”, “Bilişsel” ve “Öğretimsel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Terapi kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarını eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir. Gelişimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunları oynayarak yeni oyunların öğrenilmesini önemli bir katkı olarak belirtmişlerdir. Bilişsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının zihinsel gelişimi sağladığını ve öğrencilerin dikkati toplamada önemli katkılar sağladığını belirtmişlerdir. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin artmasına ve ilgi çekici özellikleriyle dersi dinletebilmelerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı önemli katkılar olduğunu belirtmişlerdir.

Akıl ve zekâ oyunları çeşitli amaçlarla eğitim sürecinde kullanılabilir. Çocukların dikkatlerini çekmede, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerin gelişiminde önemli ve kilit bir rol oynamaktadır. Akıl ve zekâ oyunları durağan ya da edilgen geçebilecek bir süreci etkileşimli bir hale getirebilecek ve odaklanılmasını sağlayabilecek bir özelliğe sahiptir. Elbette ki her oyun gibi akıl ve zekâ oyunlarını da yüz yüze ve karşılıklı olarak oynamak eğitsel ve kişisel gelişim açısından avantajlar sunmaktadır. Bu avantajlar çeşitli durum ve zamanlarda bazen kısıtlılık gösterebilir ya da sekteye uğrayabilmektedir. Uzaktan eğitim sürecinde oyunun etkisi ve gücü yüz yüze olduğundaki gibi olamayabilir. Bununla birlikte uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunlarından yararlanmak, eğitim sürecinde bu oyunlara belirli aşamalarda yer vererek öğrencilerin ilgi, dikkat ve

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

konsantrasyonlarını sağlamaya çalışmak süreci daha nitelikli bir hale getireceği olasıdır.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde; Bottino ve diğerleri (2010) ve Bottino, Ott ve Tavella (2013) yaptıkları çalışmalarında dijital akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akıl yürütme ve problem çözme becerilerini arttırdığını belirterek akıl ve zekâ oyunları oynamanın öğrencilerin okul başarılarını olumlu yönde etkilediğini ifade etmişlerdir. Güneş ve Yünkül' (2021) de dijital platformlardan ve oyunlardan yararlandıklarını bu oyunları öğrenme sürecini pekiştirmede kullandıklarını belirtmişlerdir. Vu, Crow ve Fredrickson' a (2014) göre oyun, öğrencilerin derse sık sık girmeleri ve derslere daha fazla katılmaları için motive etmeye yardımcı olmaktadır. Oyunların çevrimiçi öğrenme ortamına entegre edilmesinin çevrimiçi derslere değerli bir katkı sağlayabilecektir. Öğrenmeyi yeni bir düzeye çıkarma gücüne sahip olan bu yöntem, öğrencilerin derslere daha yüksek düzeyde katılım sağlamalarına yardımcı olacaktır. Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin dikkatlerini toplamak, dersi monotonluktan çıkarmak ya da dersi eğlenceli bir hale getirmede akıl ve zekâ oyunlarından faydalanmak atılacak önemli ve etkili bir olabilecektir. Öğretmen adaylarının görüşleri de bu düşünceleri destekler niteliktedir.

Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın dezavantajlarına yönelik öğretmen görüşleri “Sorun” teması içerisinde “Öğretimsel”, “Niteliksel”, “Bireysel” ve “Fiziksel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Öğretimsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları derse katılmak istememeyi uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Niteliksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmen adayları oyunlarla pratik yapamamayı uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları etkileşim sıkıntısını uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorunu olduğunu belirtmişlerdir. Fiziksel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmen adayları internet altyapısının uygun olmamasını uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynatmanın önemli bir sorun olduğunu belirtmişlerdir.

Akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı en önemli avantajlardan bazıları bireyin oyun arkadaşlarıyla etkileşim içerisinde olması, oyuna yönelik düşünce paylaşımlarının gerçekleşmesi ve oyun arkadaşlarından yeni bir şeyler öğrenmesi olarak belirtilebilir. Akıl ve zekâ oyunlarının dijital ortamda oynanması içinde yaşadığımız dijital çağda açısından değerlendirildiğinde tabii ki önemlidir. Bu süreçte olması internet kesintileri, fiziksel ya da donanımsal eksiklikler ise karşılaşılabilecek sorunlar olarak değerlendirilebilir. Dijital ortamlarda

oynanabilecek akıl ve zekâ oyunları süre açısından dikkate alınmadığı takdirde öğrencilerde göz sorunları gibi çeşitli sağlık sorunlarına sebep olabilir. Uzaktan eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunlarının öğretilmesi ya da oynatılması açısından değerlendirildiğinde öğrencilerin dikkatlerinin dağılması ve derslere katılım sağlamak istememesi oldukça doğal bir süreç olarak değerlendirilebilir. Çünkü uzaktan eğitim süreci ile işlenen derslerde genellikle öğrenciler edilgen kalmakta, derslere yeteri kadar sağlayamamakta ve burum da dikkatlerinin dağılmasına sebep olabilmektedir. Öğretmen adaylarının da akıl ve zekâ oyunlarının uzaktan eğitim sürecinde oynatılmasına ilişkin açıklamaları bu şekilde değerlendirilebilir.

Dijital oyunlar ilgi çekiciliği özelliğiyle birlikte renk, ses ve buna benzer birçok görsel ve işitsel zenginlik sunmaktadır. Dijital oyunlarda süreye dikkat edilmediği takdirde çocuklar açısından çeşitli sağlık sorunlarının yaşanacağı olasıdır. Nitekim ilgili literatür incelendiğinde dijital oyunların çocuklarda beslenme alışkanlıklarında farklılaşmalara, uyku sorunları, obezite, kas ve kemik ağrıları yaşamalarına sebep olabileceğine yönelik çalışmalar (Arıcı Doğan ve Pamuk, 2022; Namlı ve Tekkurşun Demir, 2020; Jacobs vd., 2009; Arora vd., 2014) olduğu görülmektedir. Dolayısıyla dijital akıl ve zeka oyunlarının da çocuklar açısından çeşitli sağlık sorunlarına sebep olabileceği öğretmen adaylarının görüşleriyle ifade edilmiştir.

## ÖNERİLER

Araştırmanın sonucuna yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır.

### *Araştırmacılara Yönelik Öneriler*

1. Bu çalışma sadece öğretmen adayları ile gerçekleşmiştir. Yapılacak çalışmalarda öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerde nasıl kullandıkları ve bu oyunlara yönelik görüşlerinin alınabilir.

2. Bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri alınmıştır. Bir diğer aşamada dijital ve fiziksel akıl ve zekâ oyunlarının etkilerini karşılaştırılmalı olarak sunulacak çalışmalar gerçekleştirilebilir.

### *Uygulayıcılar Yönelik Öneriler*

1. Akıl ve zekâ oyunları öğretmen adaylarının mesleki gelişimlerine katkı sağlayacak bir alan olarak düşünülmektedir. Bu sebeple Eğitim Fakültelerinde Akıl ve Zekâ Oyunları dersinin seçmeli ders olarak okutulması sağlanabilir.

2. MEB tarafından öğretmenlere akıl ve zekâ oyunlarının öğretim süreçlerinde kullanılmasına yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir.



### KAYNAKÇA

- Adalıyılmaz, F. (2022). *Akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerileri erişisine etkisi ve bu konuda öğrenci görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Arcı Doğan, D. & Pamuk, İ. (2022). Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 8(1), 71-86.
- Arora, T., Broglia, E. & Thomas, GN., Taheri, S. (2014). Associations between specific technologies and adolescent sleep quantity, sleep quality and parasomnias. *Sleep Med*, 15(2), 240-247.
- Aslan, M. (2022). *Zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş matematik öğretiminin 5. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme öz-yeterlik algılarına ve bilişsel farkındalıklarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Ayar, A. (2022). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Baki, N. (2018). *Zekâ oyunları dersinde uygulanan geometrik-mekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Baş, T. & Akturan, U. (2017). *Sosyal bilimlerde bilgisayar destekli nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Bayraktar, V. (2019). Erken çocukluk döneminde geometrik-mekanik oyunlar. (Ed: Yüksel, İ.), *Uzamsal becerilerin gelişimine yönelik geometrik- mekanik oyunlar* (ss:1-12), Pegem Akademi Yayınları, Ankara.
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Bottino, R. M. & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media and Technology*, 31(4), 359-375.
- Bottino, R. M., Ott, M. & Tavella, M. (2013). *Investigating the relationship between school performance and the abilities to play mind games*. In European Conference on Games Based Learning, 62. Academic Conferences International Limited.
- Bottino, R. M., Ott, M., Tavella, M. & Benigno, V. (2010). *Can digital mind games be used to investigate students' reasoning abilities*. In Proceedings of the 4th ECGBL Conference on Games Based Learning Copenhagen, Denmark, Academic, Conferences 31(10), 31-39.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Chou, M. J. (2017). Board games play matters: on children's aesthetic experience and interpersonal understanding. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* 13(6), 2405-2421.
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Çağın, B. & Usta, N. (2023). Akıl ve zekâ oyunlarının ortaokulöğrencilerinin matematik başarısına etkisinin incelenmesi. *International Academic Social Resources Journal*, 8(52), 3331-3341.
- Erduran, N. & Yılmaz, M. (2019). *Oyun dünyam, dünyam oyun*. Eğiten Kitap, Ankara.
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L. & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62, 355-364.
- Fung, Y. M., & Min, Y. L. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency esl learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(3), 261-271.
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: Bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(2), 510-530.
- Gülle, T. & Vatansver Bayraktar, H. (2023). Eğitimde akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydaları. *International Academic Social Resources Journal*, 8(48), 2582- 2594.
- Güneş, A. M. (2023). Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına yönelik metaforik algıları. *MANAS Journal of Social Studies* 12(2), 424-435.
- Güneş, D. & Yünkül, E. (2021). Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkökulda kullanımına yönelik değerlendirmeleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 5, 784-803.
- Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany: Suny Press.
- Jacobs, K., Hudak, S. & Mcgiffert, J. (2009). Computer-related posture and musculoskeletal discomfort in middle school students. *Work*, 32(3), 275-83.
- Johnson, B. & Christensen, L. (2008). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. Boston: Pearson.
- Khan, A. & Pearce, G. (2015). A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business students. *The International Journal of Management Education*, 13, 193-201.
- Kul, B. & Kel, S. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilere katkıları: Öğitmenlerin görüşleri. *International Journal of Science and Education*, 4(3), 207-225.
- Marangoz, D. (2018). *Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Kula, S. S. (2019). Zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: Bir eylem araştırması. *Millî Eğitim*, 49(225), 253-282.
- Lickiewicz, J., Hughes, P.P., & Makara-Studzińska, M. (2020). Serious games and board games versus cultural changes. *Perspectives on Culture*, 3(30), 257-269.
- Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I. & Bunge, S. A. (2011). Differential effects of reasoning and speed training in children. *Developmental Science* 14(3), 582-590.

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

- MEB (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*. Ankara
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook*. Beverly Hills: Sage.
- Namlı, S. & Tekkurşun Demir, G. (2020). The Relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 40-52.
- Orak, S., Karademir, A. & Artvinli, A. (2016). Orta Asya'daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osman Gazi Üniversitesi Estüdam Dergisi*, 4, 8-12.
- Ott, M. & Pozzi, F. (2012) Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri (Qualitative Research & Evaluation Methods)* (Çev. Bütün, M. & Demir, B. S.). Ankara: PegemA Yayınları.
- Şahin, E. (2019). *Zekâ oyunlarının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Van Manen, M. (2016). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. New York: Routledge.
- Vu, P., Crow, S. R. & Fredrickson, S. (2014). Using Games in Online Education: Is It a Winning Strategy?. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 17(4), 1-17.
- WEF (2023). *These are the Top 10 job skills of tomorrow-and how long it takes to learn them*. 30.10.2023 tarihinde <https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/> adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, B. (2023). *Zekâ oyunlarının 7. sınıf öğrencilerinin matematik problemi çözme becerilerine ve tutumlarına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kafkas Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (Qualitative research methods in social sciences)*. Ankara: Seçkin Yayınları.

### Etik Beyan

“Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

### Çatışma Beyanı

Araştırma ilgili diğer kişi ve kurumlarla yaşanabilecek çıkar çatışması yoktur.

### EXTENDED ABSTRACT

Playing mind and intelligence games in a systematic and planned way (Güneş, 2023) and having children interact with these games at home and at school will be a permanent and effective step in the acquisition of many skills, values and behaviours. Using these games, whether as a course material, for attention gathering or for fun, will provide important contributions for students and teachers. When prospective teachers start their profession, all kinds of knowledge, experience and experience they have will enable them to perform their profession successfully. The reflection of the experiences of pre-service teachers on the education they have received in the field of mind and intelligence games, their opinions and suggestions for this field are very valuable. In this study, it was aimed to determine the opinions of prospective teachers about mind and intelligence games.

This study, which aims to determine the views of pre-service teachers on mind and intelligence games, was tried to be described with a qualitative approach. Case study design, one of the qualitative research designs, was used in the data collection and interpretation stages. The study group of the research consisted of 191 prospective teachers who were students at Balıkesir University Necatibey Faculty of Education and took the Mind and Intelligence Games course in the autumn and spring semesters of 2021-2022 and 2022-2023 academic years. The data used in this study were collected from pre-service teachers studying in the 3rd grade in the final exam of the Mind and Intelligence Games course at Necatibey Faculty of Education in the autumn and spring semesters of 2021-2022 and 2022-2023 academic years. The data obtained as a result of the opinions of pre-service teachers were analysed by content analysis method, one of the qualitative research designs.

The opinions of pre-service teachers about the benefits of playing mind and intelligence games in lessons were grouped under the categories of "Skill", "Teaching", "Cognitive", "Social" and "Individual" within the "Contribution" theme. When the answers related to the skill category were analysed, the pre-service teachers mostly stated that mind and intelligence games contributed to their ability to act in a planned manner, quick decision-making skills and problem solving skills. When the answers related to the

## Öğretmen Adaylarının Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Deneyimleri

teaching category were analysed, the prospective teachers stated that the feature of entertaining the players while teaching is an important contribution provided by mind and intelligence games. When the answers related to the cognitive category were analysed, the prospective teachers mostly stated that mind and intelligence games contributed to the development of attention skills and versatile thinking ability. When the answers related to the social category were examined, the prospective teachers mostly stated that mind and intelligence games contributed to the acquisition of group consciousness and socialisation of students. When the answers related to the individual category were analysed, the prospective teachers mostly stated that mind and intelligence games contributed to the discovery of talents.

The opinions of the pre-service teachers about the limitations of using mind and intelligence games in lessons were grouped under the categories of "Instructional", "Administrative", "Qualitative" and "Individual" within the theme of "Barrier". When the answers related to the instructional category were analysed, the pre-service teachers stated that the possibility of deviating from the target and the lesson, that it may not be effective for every lesson and the difficulty of finding games for every subject are important limitations of mind and intelligence games. When the answers related to the administrative category were analysed, the prospective teachers stated that it is an important limitation to play mind and intelligence games in crowded classes. When the answers related to the qualitative category were analysed, the pre-service teachers mostly stated that playing mind and intelligence games takes a long time and these games are costly as important limitations of mind and intelligence games. When the answers related to the individual category were analysed, the pre-service teachers mostly stated that the mind and intelligence games cannot be actively participated by every student and that they may be distracted as an important limitation.

Teacher opinions on the advantages of playing mind and intelligence games in the distance education process were grouped under the categories of "Therapy", "Developmental", "Cognitive" and "Instructional" within the "Impact" theme. When the answers for the therapy category were analysed, pre-service teachers mostly stated that mind and intelligence games are fun. When the answers related to the developmental category were analysed, the prospective teachers stated that learning new games by playing mind and intelligence games was an important contribution. When the answers related to the cognitive category were analysed, the prospective teachers stated that mind and intelligence games provided mental development and made important contributions to the attention of

the students. When the answers related to the instructional category were analysed, the prospective teachers stated that the mind and intelligence games increased the interest of the students towards the lesson and the ability to listen to the lesson with its interesting features were important contributions provided by the mind and intelligence games.

Teacher opinions on the disadvantages of playing mind and intelligence games in the distance education process were grouped under the categories of "Instructional", "Qualitative", "Individual" and "Physical" within the "Problem" theme. When the answers related to the instructional category were analysed, the pre-service teachers stated that not wanting to attend the lesson was an important problem of playing mind and intelligence games in the distance education process. When the answers related to the qualitative category were analysed, the pre-service teachers stated that not being able to practice with games was an important problem of playing mind and intelligence games in the distance education process. When the answers related to the individual category were analysed, the pre-service teachers stated that the interaction problem was an important problem of playing mind and intelligence games in the distance education process. When the answers related to the physical category were analysed, the pre-service teachers stated that the lack of internet infrastructure was an important problem of playing mind and intelligence games in the distance education process.