

Öğrencileri Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvalarına Hazırlayan Öğretmenlerin Görüşleri

Elif SİNAN KÖŞKER¹

Kerim GÜNDOĞDU²

Tuba AKAR³

Öz

Bu çalışma çocukları, akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına hazırlayan sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Nitel yaklaşıma dayalı durum çalışması olarak desenlenen çalışmanın katılımcılar farklı okullarda görev yapan sınıf öğretmenlerinden oluşmaktadır. Çalışma kapsamında dört kadın, üç erkek sınıf öğretmeni olmak üzere yedi öğretmen ile görüşülmüştür. Bu öğretmenler akıl ve zekâ oyunları üzerine eğitimler almış, ayrıca ilgili alanda düzenlenen turnuvalara çocukları hazırlamıştır. Veriler görüşme tekniği kullanılarak, yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış ve betimsel analiz kullanılarak daha anlaşılır hale getirilmiştir. Çalışma sonucunda akıl ve zekâ oyunları öğretimi ve turnuva hazırlık sürecinde öğretmenlerin kendi istek ve çabaları ile akıl ve zekâ oyunlarına yöneldiği belirlenmiştir. Öğretmenlerin kendi sınıflarına eğitim vermenin yanı sıra destek eğitim sınıfı, çocuk kulübü, akıl ve zekâ oyunları atölyesi gibi sınıflar açtığı da tespit edilmiştir. Bu oyunlar ile çocukların başta bilişsel olmak üzere, duyuşsal ve psikomotor alanda gelişim sağladığı gözlemlenmiştir. Akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılım sağlayan ve başarılı olan çocukların genellikle üstün yetenekli bireyler olduğu tespit edilmiştir. Akıl ve zekâ oyunları eğitiminde çocukların ilgi, istek ve başarısı doğrultusunda ilerleme kaydedildiği, turnuvalara eleme usulü ile katılım sağlandığı ortaya çıkmıştır. Bu oyunların, giderek artmakta olan teknoloji bağımlılığına alternatif olduğu düşünülmektedir, kaliteli vakit geçirme, oynarken öğrenme adına akıl ve zekâ oyunları önemlidir. Akıl ve zekâ oyunları materyallerinin temin edilmesi noktasında öğretmenlerin bütçeye ihtiyaç duyduğu, veli ve idari amirlerin desteği gerektiği tespit edilmiştir. Öğretmenlerin turnuvalara katılım konusunda genellikle içsel motivasyonlarıyla hareket ettiği, idari amirlerin bu süreci desteklemekle birlikte somut bir teşvik mekanizması sunmadığı, bu alanda görev alan öğretmenlere başarı belgesi verilmediği ve bu konuda bir beklenti olduğu tespit edilmiştir. Zekâ oyunlarının eğitimde etkisini artırmak için okullarda özel sınıf ve bütçe ayrılabilir, öğretim programlarına kazanımlarla entegre edilebilir ve öğretmenlere yönelik yeterlilik eğitimleri sağlanabilir. Ayrıca, farklı yaş grupları ve yöntemlerle kapsamlı araştırmalar desteklenerek uygulamaların bilimsel temeli güçlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Akıl ve zekâ oyunları, akıl ve zekâ oyunları turnuvaları, sınıf öğretmenleri.

¹ Öğretmen, Esenyurt Barbaros Hayrettin Paşa İlkokulu, sinanelif1@hotmail.com, ORCID: 0009-0004-3393-6697

² Prof. Dr., Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, kerim.gundogdu@adu.edu.tr, ORCID:0000-0003-4809-3405

³ Dr. Öğr. Üyesi, Sinop Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, tubaakar80@gmail.com , ORCID: 0000-0002-2868-3558

Opinions of Teachers Preparing Students for Mind and Intelligence Games Tournaments

Abstract

This study was conducted to determine the opinions of classroom teachers who prepare children for mind and intelligence games tournaments. This study is a case study based on qualitative research approach. The participants of the study consists of classroom teachers working in different schools. These teachers received trainings on mind and intelligence games and also prepared children for tournaments organized in the related field. Within the scope of the study, seven teachers, four female and three male classroom teachers, were interviewed. The data were collected through a semi-structured interview form using the interview technique and made more understandable using descriptive analysis. As a result of the study, it was determined that teachers turned to mind and intelligence games with their own will and efforts in the process of teaching mind and intelligence games and tournament preparation. In addition to teaching in their own classes, it was also determined that teachers opened classes such as support education class, children's club, mind and intelligence games workshop. With these games, it was observed that children developed primarily in cognitive, affective and psychomotor areas. It has been determined that children who participate in mind and intelligence games tournaments and are successful are generally gifted individuals. It has been revealed that in mind and intelligence games education, progress is made in line with the interest, desire and success of children, and participation in tournaments is provided by elimination method. These games are thought to be an alternative to the increasing technology addiction, and mind and intelligence games are important for spending quality time and learning while playing. It has been determined that teachers need a budget to provide mind and intelligence games materials, and the support of parents and administrative supervisors is required. It has been determined that teachers generally act with their intrinsic motivation to participate in tournaments; administrative supervisors support this process but do not provide a concrete incentive mechanism; teachers who take part in this field are not given a certificate of achievement, and there is an expectation in this regard. In order to increase the impact of brain teasers in education, special classes and budgets can be allocated in schools, they can be integrated into curricula with learning outcomes and qualification trainings can be provided for teachers. In addition, the scientific basis of the applications can be strengthened by supporting comprehensive research with different age groups and methods.

Keywords: mind and intelligence games, mind and intelligence game tournaments, classroom teachers.

Giriş

Akıl ve zekâ, ilişkili ancak farklı anlamlara sahip iki önemli kavramdır. Literatürde bu kavramlar, çeşitli teoriler ve tanımlamalarla ele alınmaktadır. Akıl, düşünme, anlama, değerlendirme ve karar verme gibi bilişsel süreçleri kapsayan daha geniş ve felsefi bir kavramdır. Ahlaki ve etik karar verme, bilgiye ulaşma ve insani nitelikleri ortaya koyma süreçlerini içerir. En genel haliyle, akıl insanın düşünce ve değerlendirme kapasitelerini temsil eder. Zekâ ise daha spesifik bir kavram olarak, bireylerin belirli alanlardaki bilişsel becerilerini ve performanslarını ifade eder. Bilişsel yeteneklerin birleşimi olarak tanımlanan zekâ, ölçülebilir ve genellikle testlerle değerlendirilebilir bir kapasitedir. Zekâ, problem çözme ve öğrenme süreçlerinde bireylerin belirli alanlarda ne kadar etkin olduğunu gösterir (Bayık, 2019). Her iki kavram da bireylerin öğrenme, problem çözme ve adaptasyon yeteneklerini anlamada kritik bir rol oynar.

Oyun, çocukların sosyal etkileşim yoluyla kelime dağarcığını geliştirmesi ve sembolik dili kullanmaya başlaması açısından önemli bir araçtır. Oyun oynayan çocuklar, arkadaşlarıyla iletişim kurarak cümle çeşitliliğini ve kelime kullanımını farkında olmadan artırır. Dil gelişimi açısından oyun, çocuklara rahat konuşma, düşüncelerini ifade etme, soru sorma, yeni bilgiler edinme ve nesneleri tanıma gibi birçok beceri kazandırır. Günümüzde, akıl ve zekâ oyunlarının çocukların sözel becerilerinin gelişimine olumlu katkı sağlayabileceği ve öğretmenlerin bu oyunları kullanarak öğrencileri daha iyi gözlemleyebildiği belirtilmektedir (Doğanay, 1998; Katrancı ve Gülhan, 2018; Tuğrul, 2019).

Günümüzde eğitim, bilim ve teknoloji alanında yaşanan gelişmelere rağmen oyun, her çağda çocuğun bilişsel, duyuşsal, psikomotor, psikosoyal gelişiminde oldukça önemli bir yere sahiptir. Oyun, çocukların öğrenme ve keşif süreçlerinde temel bir araçtır. Çocuklar oyun aracılığıyla çevreleriyle etkileşime girer, sosyal beceriler geliştirir ve bilişsel yeteneklerini artırır. Oyun, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını beslerken, aynı zamanda problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini de geliştirmektedir. Cerna-Luna, Fernández-Guzman, Alvarado-Gamarra ve Taype-Rondan (2023) tarafından yapılan bir çalışmada, oyun tabanlı öğrenmenin çocukların dikkat ve problem çözme becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Ayrıca, erken dönemde yapılan gelişim taramalarında oyunun çocukların bilişsel gelişimlerini desteklemek için kritik olduğunu vurgulamaktadır (Khandare, 2024). Oyunlar, çocukların motor becerilerini, dil gelişimini ve sosyal-duygusal gelişimlerini destekleyen yapılandırılmış bir öğrenme ortamı sunar. Graber (2024) çalışmasında, çocukların oyun aracılığıyla sosyal etkileşimlerini artırdıklarını ve duygusal zekalarını geliştirdiklerini ifade etmiştir. Oyun, çocukların işbirliği, iletişim ve çatışma çözme becerilerini öğrenmelerine yardımcı olur. Bu sosyal etkileşimler, çocukların kendilerini ifade etmeleri ve duygusal durumlarını yönetmeleri açısından kritik öneme sahiptir. Liu ve Chang (2023) tarafından yapılan bir çalışmada, oyunların çocukların öğrenme motivasyonunu artırdığı ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiği vurgulanmıştır. Günlük hayatın canlandırması olarak ifade edilen oyun, çocuğun en temel ruhsal gereksinimini karşılarken onun zihinsel yeteneklerini ve yaratıcılığını ortaya koyma fırsatı bulduğu bir öğrenme aracı olarak değerlendirilebilir. Çünkü oyun, çocukların gerçek dünyayı anlamlandırmasında önemli bir rol oynar (Nelson, Kristen, Susan ve Kidder, 2017). Bu noktadan hareketle bireyin var olan potansiyellerinin ortaya çıkarılmasında zekâ alanlarını geliştirmeye yönelik eğitsel faaliyetlerden biri de akıl ve zeka oyunlarıdır. Bu oyunlar, çocukların zihinsel kapasitelerini tanımlarına ve geliştirmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda farklı gelişim alanlarını desteklemekte ve orijinal çözüm yolları bulmalarını teşvik etmektedir (Gökçe, Gökçe ve Yorulmaz, 2023).

Akıl ve zekâ oyunları okulda, aile içinde, sosyal çevre içinde eğlenceli vakit geçirmenin yanında kaliteli zaman geçirme, ekran bağımlılığına alternatif olması bakımından da dikkat çekmektedir. Son yıllarda değişen eğitim şartları ve yeni nesil çocuklara ulaşabilme, ortak paydalar yoluyla onları geleceğe hazırlama konusunda akıl ve zekâ oyunları alanında yapılan çalışmalar, eğitimler, yarışmalar

ön plana çıkmaktadır. Eğitim ile ilgili dernekler ve kurumlar zekâ oyunları üzerine eğitimler, kurslar ve çalıştaylar düzenlemekte veya okullarda seçmeli ders olarak okutulmakta ve bilimsel etkinliklerde de zekâ oyunlarına yer verilmektedir. Aynı zamanda bu tür oyunları içeren bilgisayar ve mobil cihaz uygulamalarıyla bu oyunları satan işletmelerin sayısı da her geçen gün artmaktadır. Zekâ oyunları, oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Oyunların sınıf ortamında kullanılması birçok öğretmen, eğitimci ve araştırmacının ilgisini çekmektedir. Zeka oyunları modern eğitim ortamında temel yeterliliklerden olan muhakeme, matematiksel iletişim ve problem çözme yeteneklerinin gelişimine katkıda bulunur (Akkaya, Kılınç ve Kapidere, 2022) ve zekâ oyunlarının müfredata dahil edilmesi, aktif öğrenmeyi ve çocuk katılımını vurgulayan çağdaş pedagojik yaklaşımlarla uyum sağlayarak, öğrenmeyi daha keyifli ve etkili hale getirir. Araştırmalar, bu oyunların çocuklara aynı anda öğrenirken kaliteli boş zaman aktivitelerine katılmaları için alternatif bir yol sağladığını göstermektedir (Dahalan, Alias ve Shaharom, 2023). Zekâ oyunlarının etkileşimli yapısı, özellikle matematik ve fen gibi konularda akademik başarı için çok önemli olan eleştirel düşünme ve mantıksal akıl yürütmeyi teşvik eder (Demirel ve Yılmaz, 2018).

Alan yazın tarandığında çok fazla oyun türü olduğu görülmektedir. Bunlar arasında; macera, aksiyon, simülasyon, dövüş-savaş, rol yapma, spor, dijital oyunlar ve akıl ve zekâ oyunları (kutu oyunları ve kağıt kalem oyunları) vardır (Kirriemuir ve McFarlane, 2004; Akt. Marangoz, 2018). Her oyun türü çocukların farklı gelişim alanlarını desteklemekte ve çağın amaçladığı analitik düşünme, iletişim, iş birliği ve yaratıcılık gibi becerilerin geliştirilmesine de katkı sunmaktadır. Bu oyunlar bireylerin zihinsel, duygusal ve fiziksel kapasitelerini artırırken eğitimi daha etkin ve keyifli bir süreç haline dönüştürmektedir (Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz, 2017; MEB, 2013). Bireylerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirmede etkili araçlar arasında yer alan bu oyunlar, problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, analitik düşünme ve mantıksal çıkarım gibi bilişsel becerileri güçlendirmektedir. Çocuklar, akıl ve zekâ oyunları sayesinde karmaşık problemlere yönelik özgün ve etkili stratejiler geliştirme, hızlı ve doğru karar alma, sebep-sonuç ilişkileri kurma ve disiplinler arası ilişkiler kurabilme yeteneklerini geliştirebilirler. Ayrıca bu oyunlar, dikkati sürdürme, algılama, hafıza güçlendirme ve uzamsal düşünme gibi temel bilişsel işlevleri de desteklemektedir. Oyun temelli öğrenme süreçleri bireylerin bilgiye erişme, analiz etme ve yorumlama becerilerini artırırken, akademik başarılarını da olumlu yönde etkilemektedir (Adalar ve Yüksel, 2017; Bottino, Ott ve Tavella, 2013; Demirel ve Yılmaz, 2016; Devicioğlu ve Karadağ, 2014; MEB, 2013; Muller ve Pearlmutter, 1985; Ott ve Pozzi, 2012; TTKB, 2013; Yöndemli, 2018).

Akıl ve zekâ oyunları, bireylerin duygusal gelişimlerinde de önemli bir role sahiptir. Bu oyunlar, bireylerde öz güven, iş birliği, empati, sabır, sebat ve rekabet gibi duygusal özelliklerin gelişmesini sağlamaktadır. Sınıf ortamında akıl ve zekâ oyunları oynayan çocuklar, paylaşma ve eşitlik ilkelerini öğrenirken, arkadaşlarının farklı düşünce ve zekâ türlerine saygı duymayı deneyimlemektedir.

Yenilgiyle başa çıkma ve duygusal dayanıklılık geliştirme gibi süreçler de bu oyunların duyuşsal katkılarında biridir. Ayrıca çocuklar, başarı duygusunu yaşadıkça kendilerine olan güvenleri de artmakta ve bağımsız karar alma becerileri gelişmektedir (Kula, 2020; Marangoz ve Demirtaş, 2017; Sadıkoğlu, 2017). Akıl ve zekâ oyunları, bireylerin psikomotor becerilerini de geliştirme potansiyeline de sahiptir. Bu oyunlar; planlı hareket etme, strateji geliştirme ve kinestetik uygulama becerilerinin yanı sıra el-göz koordinasyonu ve ince motor becerilerini de desteklemektedir (Demirel ve Yılmaz, 2016).

Dünyada ve Türkiye’de akıl ve zekâ oyunları, bireylerin bilişsel, sosyal ve duygusal gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Türkiye’de bu alandaki eğitim politikaları ve sivil toplum kuruluşlarının katkıları, zekâ oyunları kültürünün yaygınlaşmasını sağlamış, turnuvalar ve eğitim programlarıyla bu alana olan ilgiyi artırmıştır. Zekâ oyunlarının eğitimin farklı kademelerinde ve sosyal etkinliklerde kullanımı; bireylerin düşünme, problem çözme becerilerini geliştirme potansiyeli taşımaktadır. Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu (World Puzzle Federation - WPF), 1992 yılında New York'ta 1. Dünya Zekâ Oyunları Şampiyonası sırasında on üç ülkenin girişimiyle kurulmuştur. Federasyonun yasal merkezi Amsterdam’dadır ve tüzüğü 1999 yılında Budapeşte’de kabul edilmiştir. Federasyon, her ülkeden yalnızca bir organizasyonu üye olarak kabul etmektedir ve günümüzde 43 üyesi bulunmaktadır. Türkiye, federasyonun kurucu üyelerinden biri olup düzenlenen tüm yarışmalarda aktif olarak yer almıştır. WPF, zekâ oyunlarının standardizasyonunu sağlamak ve dünya genelinde zekâ oyunları kültürünü yaygınlaştırmak amacıyla çalışmaktadır. Her yıl Ekim veya Kasım ayında, bir önceki yıl ilan edilen ülkede Dünya Zekâ Oyunları Şampiyonası (WPC) düzenlenmekte, 2006’dan itibaren ise Dünya Sudoku Şampiyonası (WSC) da bu organizasyona eklenmiştir. Bu turnuvalar, bireylerin zekâ oyunları ile ilgilenmesini teşvik etmek ve kültürel paylaşımı artırmak amacı taşımaktadır.

Türkiye’de zekâ oyunlarına yönelik ilk çalışmalar 2012 yılında başlamış, 2013’te Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından hazırlanan “Zekâ Oyunları Öğretim Programı” ile ortaokullarda seçmeli ders olarak eğitim verilmesine olanak sağlanmıştır. 2016 yılında hazırlanan Seçmeli “Zekâ Oyunları Öğretmen Kılavuz Kitabı” bu alandaki eğitim standartlarının belirlenmesine katkıda bulunmuştur. MEB, öğretmenlerin zekâ oyunları eğitiminde uzmanlaşması amacıyla ‘Merkezi Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi’ programları düzenlemiş ve bu eğitimleri başarıyla tamamlayan öğretmenler yerel düzeyde kurslar organize etmeye başlamıştır. Bu programlar, çocukların analitik düşünme, problem çözme, mantık yürütme ve stratejik düşünme gibi beceriler kazanmasını hedeflemiştir. Halk eğitim merkezleri aracılığıyla yürütülen bu kurslar, çocukların okul öncesi dönemden lise kademesine kadar zekâ oyunlarına erişimini artırmış, aynı zamanda ders dışı etkinliklerle bu oyunlara ilgiyi pekiştirmiştir. Türk Beyin Takımı, Türk Zekâ Vakfı ve Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu (TAZOF) gibi sivil toplum kuruluşları, zekâ oyunlarının Türkiye’de yaygınlaşmasında önemli roller üstlenmiştir. TAZOF tarafından organize edilen ulusal ve uluslararası turnuvalar, zekâ oyunlarının popülerleşmesine büyük katkı

sağlamıştır. Turnuvalar, önce okul içinde, ardından ilçe, il ve ülke düzeyinde düzenlenmekte ve bu süreçte Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) ile işbirliği yapılmaktadır. İlçe düzeyindeki turnuvalarda kullanılan oyunlar arasında; *sudoku*, *sihirli piramit*, *kendoku* ve *amiral battı* gibi klasik oyunlar yer alırken, TAZOF tarafından düzenlenen yarışmalarda; *mangala*, *equilibrio*, *pentago* gibi strateji ve mantık temelli oyunlar öne çıkmaktadır. İtalya’da gerçekleştirilen geniş ölçekli projeler zekâ oyunlarının çocukların mantıksal düşünme ve akıl yürütme becerilerine katkı sağladığını göstermiştir (Bottino, Ferlino ve Trevella, 2006). Benzer şekilde Türkiye’deki çalışmalarda da zekâ oyunlarının çocukların bilişsel gelişimine, analiz-sentez yeteneklerine ve sosyal becerilerine olumlu etkileri olduğu belirtilmiştir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

MEB Talim Terbiye Kurulu’nun (TTKB) 2013 tarihli ‘Zekâ Oyunları Öğretim Programı’ bu dersin çocuklarda mantıklı düşünme, problem çözme, grup çalışması ve strateji geliştirme becerilerini desteklemeyi amaçladığını vurgulamaktadır. Ayrıca çocukların üç boyutlu düşünme, muhakeme, tümevarım ve tümdengelim yöntemlerini uygulama becerileri kazanmaları hedeflenmektedir. Bu kazanımlar, bireylerin sadece akademik başarılarına değil, günlük yaşamda karşılaştıkları problemleri çözme kapasitelerine de katkı sağlamaktadır. Akıl ve zekâ oyunları aynı zamanda centilmenlik, takım çalışması, karşıt görüşlere saygı duyma gibi sosyal becerilerin gelişimine de olanak tanımaktadır. Çocuklar, bu oyunlar aracılığıyla hızlı ve doğru karar verme, farklı problem çözme stratejileri geliştirme ve bireysel güçlü ve zayıf yönlerini tanıma gibi yetkinlikler edinmektedir.

Türkiye’de akıl ve zeka oyunları alanında okul öncesi düzeyinde (Akar, 2021; Altun, 2017; Altun, Hazar ve Hazar, 2016; Durulan, 2022; Durulan ve Angın, 2023; Genişyürek, 2021; Yılmaz, Yüzbaşıoğlu ve Hacıtahiroğlu, 2022); ilkökul düzeyinde (Aşuluk, 2020; Ayar, 2022; Yağlı, 2019) ve ortaokul düzeyinde (Çağlar, 2020; Yılmaz, 2019; Yılmaz ve İkikardeş, 2020) çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte farklı lisansüstü (Dokumacı Sütçü, 2021; Özdevecioğlu ve Hark Söylemez, 2021) çalışmalar incelendiğinde bu oyunlara ilişkin veli görüşlerine (Alkan ve Mertol, 2017; Çalışkan ve Şahin, 2023; Terzi ve Erdoğan, 2021) ve çocuk görüşlerine (Devecioğlu ve Karadağ, 2014; Kula, 2020; Terzi ve Erdoğan, 2021) yer veren çalışmaların yanında, okul dışı ortamlarda yürütülen akıl ve zekâ oyunlarının çocukların gelişimine etkisinin veli ve çocuk gözüyle değerlendirildiği çalışma da mevcuttur (Yıldırım ve Güler, 2024). Güncel yurtdışı çalışmalarına bakıldığında ise zeka ve akıl oyunlarının çocukların öğrenme süreçlerini eğlenceli hale getirerek, dikkat ve stratejik düşünme, eleştirel düşünme, yenilikçi problem çözme yolları bulma gibi aktif bilgiyi inşaa etmeyi kolaylaştırdığı vurgulanmaktadır (Behnammia, Kamsin, İsmail ve Hayati, 2023). Ahmad, Ahmed, Obaid, Shaheen, Rahman, Singh ve Anjum (2024)’e yaptıkları araştırmada tek ve çift oyunculu akıl oyunlarına çocukların katılımı ve performanslarına etkisini farklı dinamikler üzerinden karma yöntem kullanarak incelemişlerdir. Akıl oyunlarında oyuncunun hafızasına, analitik yeteneğine ve vizyonuna odaklanan resim bulmacası, harf ve sayı farkı bul şeklinde farklı oyunlar düzenlenmiş; sonuçlar ise çocukların tek oyunculu modu daha ilgi çekici

bulduğunu göstermiştir. Ayrıca çift oyunculu modun ise daha motive edici olduğu ortaya çıkmıştır. Çocuklar çift oyuncu ile oynanan modda genellikle birbirlerini geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Alanyazın incelendiğinde akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılım sağlayan çocukları hazırlayan sınıf öğretmenleri ile ilgili çalışmaya rastlanmaması dikkati çekmektedir. Çocukları akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılmasını sağlayan öğretmenlerin süreç içerisinde yaşadığı problemler, karşılaştıkları olumlu ve olumsuz durumlar, turnuvaya katılım motivasyonlarının araştırıldığı bu çalışma akıl ve zekâ oyunları alanında yapılacak olan diğer çalışmalara ışık tutacak olması açısından önemlidir. Bu çalışmadan elde edilecek bulguların ayrıca akıl ve zekâ oyunları turnuvalarının çocuklar üzerindeki etkileri de düşünülerek, ilerleyen zamanlarda yapılacak olan program geliştirme çalışmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı İstanbul ili Esenyurt ilçesinde düzenlenen akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılım sağlayan öğretmenlerin görüşlerini alarak oyunların çocuklara neler kazandırdığını araştırmaktır. Bu amaçla akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılım sağlayan öğretmenlerle görüşme sağlanmış aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Akıl ve zekâ oyunları hakkındaki öğretmenlerin görüşü nedir?
2. Öğretmenlerin çocukları akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına hazırlama motivasyonları nasıldır?
3. Akıl ve zekâ oyunlarında ve öğretiminde yaşanan zorluklar nelerdir?
4. Akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına ilişkin yönetsel destek nasıldır?

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışma çocukları akıl ve zeka oyunları turnuvalarına hazırlayan sınıf öğretmenlerinin görüşlerine başvurulduğu nitel yaklaşıma dayalı bütüncül tek durum desenine göre yapılmıştır (Yin, 2003). Çalışmada görüşme tekniği kullanılmıştır. Yapılan görüşmeler aracılığıyla, bir durum olarak 'akıl zeka oyunlarına yönelik katılımcı perspektifleri, deneyimleri, duyguları ve algıları' öğretmenlerin bakış açısından tespit edilmeye çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Çalışma Grubu

Çalışma grubunda yer alan katılımcıların seçilmesinde amaçlı örnekleme başvurulmuştur. Bu kapsamda, ilk araştırmacının bilgi ve deneyimleri çerçevesinde bu tür turnuvalara katılım sağlayan öğretmenlerle 20 öğretmen ile iletişime geçilmiştir. Daha öncesinde akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına çocuklarla birlikte katılım sağlayan dört kadın ve üç erkek sınıf öğretmeni çalışmaya katılmaya gönüllü olmuşlardır. Bu yedi katılımcı Ö1-Ö7 arasında kodlanmış ve çeşitli özellikleri Tablo1'de verilmiştir.

Tablo 1*Katılımcılara ait Demografik Bilgiler*

<i>İsim</i>	<i>Cinsiyet</i>	<i>Kıdem (Yıl)</i>	<i>Yaş</i>
Ö1	Kadın	15	37
Ö2	Kadın	25	43
Ö3	Kadın	20	41
Ö4	Kadın	5	33
Ö5	Erkek	4	27
Ö6	Erkek	19	42
Ö7	Erkek	20	39

Veri Toplama Aracı

Araştırma amacı doğrultusunda benzer konularda farklı kişilerden aynı tür bilgilerin alınması amacıyla görüşme tekniğine dayalı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış bir görüşme formu veri toplamada kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Taslak olarak hazırlanan görüşme formu için bir öğretmen ile pilot uygulama yapılmış, sonuçlar gözden geçirilmiş ve daha sonra forma son biçimi verilerek görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmacı çalışma grubunda yer alan öğretmenler dahil akıl oyun turnuvalarına çocuk yetiştiren birçok öğretmene kartopu örneklem aracılığıyla ulaşarak iletişime geçmiştir. Çalışmaya katılma konusunda rıza gösteren öğretmenlerle görüşmeler için randevulaşarak, yarı yapılandırılmış form aracılığıyla yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sırasında el yazısıyla notlar alınmanın yanında, araştırma onamı ve etiği çerçevesinde ses kayıtları da alınmıştır. Daha sonra bu kayıtlar çözümlenerek, Word ortamına aktarılmıştır. Araştırma sorularına ait önceden belirlenen kodlar ve temalar çerçevesinde, veriler betimsel analiz yöntemleri kullanılarak çözümlenmiştir. Görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerinden çarpıcı olan veya dikkat çekenleri okuyucuya yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara da sıklıkla yer verilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Geçerlik ve Güvenirlik**İnandırıcılık**

Araştırmanın inandırıcılığı, çalışmada yer alan öğretmenlerin deneyimlerinin derinlemesine ve doğrudan alıntılar yoluyla okuyucunun gözünde canlandırılmasıyla sağlanmaya çalışılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu çalışmada yer alan bir kadın bir de erkek öğretmen ile test edilmiş ve böylece pilot uygulama yapılmıştır. Bu şekilde soruların amaca uygunluğunu sağlamıştır. Araştırmacının veri toplama sürecinde el yazısıyla tuttuğu notlar ve aldığı ses kayıtları çoklu kaynaklar kullanımı anlamında veri zenginliği sağlamıştır. Yapılan görüşmelerde belirtilmek istenen hususların doğruluğuna ve amaca uygunluğuna yönelik olarak tüm katılımcıların teyiti alınmıştır. Bu süreç, bulguların katılımcı perspektiflerine sadık kalmayı güçlendirmiştir.

Tutarlılık

Araştırma sürecinin sistematik biçimde kalın çizgilerle tanımlanmasının tutarlılığı destekleyeceği düşünülmüştür. Bu kapsamda veri toplama aracının yarı yapılandırılmış standart bir form üzerinden yürütülmesi, tüm katılımcılara benzer soruların sorulmasını sağlamıştır. Betimsel veri analizinde önceden belirlenen kodlar ve temalara yer verilmiş ve doğrudan alıntılarla bulgular somutlaştırılmıştır. Veri kaydı, transkripsiyon ve kodlama süreçlerinin araştırmacılar tarafından birlikte yürütülmesi şeffaf bir şekilde raporlamayı, analiz izlenebilirliği ve araştırmada tekrarlanabilirliği güçlendirmiştir.

Teyit Edilebilirlik

Araştırmada objektif olma ve bulguların katılımcı odaklı olarak yer bulması, etik kurallara sıkı bağlılık ve elde edilen veri kayıtlarının detaylı biçimde tutulması yoluyla sağlanmıştır. Tutulan ses kayıtları, çözümlemeler ve katılımcı onayları, verilerin araştırmacıların önyargısından arındırılmasına hizmet etmiştir. Ayrıca, etik ilkelerin tüm süreçlerde (veri toplama, analiz, raporlama) dikkate alınması, çalışmanın nesnelliğini ve teyit edilebilirliğini desteklemiştir.

Etik Kurallar

Araştırmanın planlanmasından uygulanmasına, verilerin toplanmasından analizine ve raporlaştırma olmak üzere tüm süreçlerde akademik etik ilkelere uygun olarak hareket edilmiştir.

Bulgular

Akıl ve Zekâ Oyunları Hakkındaki Öğretmen Görüşleri

Akıl ve zekâ oyunları hakkındaki öğretmen görüşleri temasına yönelik olarak katılımcı görüşlerinin kodlandığında ‘bilişsel, duyuşsal ve psikomotor’ kategorileri/alt temaları oluşmuştur. Bu kodlar ve temsil edildikleri kategoriler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Akıl ve Zekâ Oyunları Hakkındaki Öğretmen Görüşlerine İlişkin Bulgular

Kategori	Kod
Bilişsel	Problem çözme, akıl yürütme, uzamsal düşünme, odaklanma, dikkat
Duyuşsal	Özgüven artışı, empati, uyum, arkadaşlık ilişkileri, duygu kontrolü, ilgi,
Psikomotor	Küçük kas gelişimi (parmak kasları)

Çalışmaya katılan tüm öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının çocuklara kazandırdığı becerilere dayalı olumlu görüşler bildirmiştir. Yapılan görüşmede öğretmenler akıl ve zekâ oyunları oynayan çocukların bilişsel becerilerinin yanında duyuşsal ve psikomotor alanda da gelişim sağladıkları ifade

edilmiştir. Akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşlerine başvurulana öğretmenlerin dile getirdikleri dikkat çekici hususlar aşağıda sırayla verilmiştir:

“Çocukların dikkat becerilerinin arttığını, matematiksel becerilerinin arttığını, yenilgiyi kaybetme değil yeni bir öğrenme için fırsat olduğunu fark ettiğini söyleyebiliriz. Sabırlı ve kontrollü olmayı, empati yapmayı en önemlisi bilişsel becerilerinin arttığını gözlemledim. Turnuvaya katılan çocuklar daha özgüvenli, hırslı olduğunu söyleyebilirim” (Ö1).

“Çocukların bilişsel becerilerinin gelişmesinin yanında en büyük sorun odaklanma sorunu ortadan kalktı, matematiksel beceriler arttı, analitik düşünme becerileri gelişti. Bu oyunları çocuklar çok istekle oynadılar, oyunun her detayı ile ilgili sorular sordular, “Oyunu nasıl daha pratik oynarız?” sorusuna kafa yordular pes etmediler” (Ö2).

“Çocukların dikkat sürelerinin uzattığını, akıl yürütme ve matematik becerilerini geliştirdiğini, uzamsal zekaya katkı sağladığını, çocukları sakinleştirdiğini, oyun kültürü olmayan çocuklara oyun kültürü sağladığı, kural bilincinin yerleştiğini gözlemledim. Q-bitz, becerikli parmaklar gibi kutu oyunlarının parmak kaslarını geliştirdiği de söylenebilir” (Ö3).

“Çocukların kendilerine olan güvenleri, soru çözme becerileri, düşünme becerileri, odaklanma durumları ve problem çözme becerileri artıyor” (Ö4).

“Akıl ve zekâ oyunlarını kendi çocuğumdan yola çıkarak anlatmam gerekirse daha iyi açıklayabilirim. Çocuğum kendinin farkına varmaya başladığı andan itibaren onunla oynamaya başladım. Evimizde yaklaşık 40 tane oyun varsa her birini çocuğum büyüdükçe sık sık oynadım. Şu an kızım BİLSEM ’de eğitim alıyor ve BİLSEM ’de tanı alan çocukların birçoğunun geçmişini incelenirse akıl ve zekâ oyunlarının ne kadar etkili olduğu ortaya çıkacaktır. Kendi çocuğumda gözlemlediğim gelişimsel ilerlemelerde de en etkili olan desteğin akıl ve zekâ oyunlarından kaynaklı olduğunu belirtmeliyim. Akıl ve zekâ oyunlarının birçok dersten daha etkili olduğunu müfredatta mutlaka yer alması gerektiğini düşünüyorum” (Ö6).

“Bu oyunları oynayan çocukların kendilerini ifade etme becerilerinin geliştiğini, matematiksel becerilerinin arttığını, pratik ve hızlı düşündüklerini gözlemledim. Turnuvaya katılan çocukların farklı okulların atmosferlerini soluması onların ufkunu açtı, motive etti” (Ö7).

Bu doğrudan alıntılar genel olarak incelendiğinde, öğretmenlere göre akıl ve zekâ oyunları; çocukların dikkat sürelerini uzatmakta, matematiksel ve analitik düşünme becerilerini geliştirmekte, odaklanma sorunlarını azaltmakta ve problem çözme yeteneklerini artırmaktadır. Ayrıca bu oyunlar, çocukların sabır, empati, özgüven ve kural bilinci gibi sosyal-duygusal beceriler kazanmalarına katkı sağlarken, bilişsel gelişimlerini de desteklemektedir. Turnuvalara katılan çocukların farklı deneyimler yaşayarak motivasyonlarının arttığı, oyunların öğretim programında yer almasının etkili olacağı ve çocukların oyun kültürü ile tanışmasının önem taşıdığı gözlenmiştir.

Öğretmenlerin Çocukları Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvalarına Hazırlama Motivasyonları

Akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına çocukların katılmasını sağlayan ana etken öğretmenlerdir. Yapılan görüşmelerde turnuvalara katılım sağlayan öğretmenlerin kendi imkân ve istekleri ile çocuk kazanımlarını arttırmak amacıyla bu tür çalışmalar yürüttükleri ortaya çıkmıştır. Günümüz çocuklarında oyun kültürünün, teknolojinin gelişmesi ile azaldığı gözlemlenmiş, bu durumun iyileşmesi için yeni arayışlara girilmiştir. Aynı zamanda çocuklardaki ekran süresini azaltmak ve kaliteli vakit geçirmek adına bu etkinlikler önemlidir. Bu süreçte kutu oyunları, akıl ve zekâ oyunları ile ilgili etkinliklerin artmış olması öğretmenlerin bu alana yönelmesine sebep olmuştur. Akıl ve zekâ oyunlarına hazırlık konusunda öğretmenlerin gösterdikleri motivasyon hakkında görüşlerine başvurulmuş öğretmenlerin dile getirdikleri hususlar aşağıda verilmiştir:

“Kendi çocuklarıma dünyaya gelmesi ile onlarla evde nasıl kaliteli vakit geçirebilirim diye araştırma yaparken kutu oyunları ile tanıştım. Sonrasında akıl ve zekâ oyunları ilgimi çeken bir alan oldu. Sınıfıma aldığım kutu oyunlarını ve kâğıt kalem oyunu kitaplarını çocuklar üzerinde uygulamaya başladım. Bu süreçte çocukların mutluluklarına şahit olmak, oyun becerilerinin geliştiğini görmek beni umutlandırdı. Fakat programın yoğunluğu sebebiyle oyunlara sadece ilgisi olan çocuklar ile daha ileri düzey çalışmalar yapmaya başladık. Çalışmalarımın okul internet sayfası ve sosyal medyada haber olması üzerine ilçe milli eğitim müdürlüğü tarafında ilçe akıl ve zekâ oyunları komisyonunda görevlendirildiğimi öğrendim. Komisyonunda görev alınca okullarda üstün yetenekli çocuklara açılan destek eğitim sınıfında görev aldım. Üstün zekalı tanısı olan çocukları turnuvaya hazırladım. Amacım kendimi bu alanda geliştirmek yeni nesil çocuklara yeni alanlar açabilmek, oyun çeşitliliğini arttırırken onların bilişsel süreçlerini geliştirmesine yardımcı olmak. Daha çok çocuğa dokunabilmek onlara yeni alanlar açabilmek” (Ö1).

“Akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına katılma amacım çocukların bilişsel becerilerini geliştirme, onların farklı zekâ türlerini keşfetmektir. Tamamen kendi isteğim ve ilgim doğrultusunda yöneldiğim bir alandı” (Ö2).

“İdarecilik yaptığım dönemlerde 4+4+4 sistemine geçiş ile birlikte ortaokullarda seçmeli ders olarak ‘Akıl ve Zekâ Oyunları’ dersi konulmuştu. Çocukların talep ettiği fakat öğretmenlerin elinde takip edilecek bir programın olmaması üzerine araştırma yaptım. Sosyal medyadan, öğretmen sayfalarından belli başlı oyunlar belirlenerek okulumuzda uyguladık. Bu süreçte çocuklardan aldığım dönütler, kendi gözlemlerim doğrultusunda bu konuda daha derin çalışmalar yapmam gerektiği kanısına vardım. Günümüz çocuklarının ekrandan uzaklaştırmak için alternatif olması, çocuklarla kaliteli vakit geçirmek için bu alanla ilgilenmeye başladım” (Ö3).

“Çocuklarla oyun oynamayı seviyorum. Çocuklardaki özgüveni arttırmak ve heyecanlarına ortak olmak için katıldım”(Ö5).

İfadelerden anlaşılacağı üzere, akıl ve zekâ oyunları dersi hem çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyen bir öğrenme alanı hem de öğretmenler için kendilerini geliştirme ve çocuklara daha etkili rehberlik yapma fırsatı sunmaktadır. Çocukların oyunlar yoluyla özgüven kazandıkları, farklı zekâ türlerini keşfettikleri ve ekran bağımlılığından uzaklaşıp kaliteli vakit geçirdikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra, öğretmenlerin kişisel ilgileri ve gözlemleri doğrultusunda oyun çeşitliliğini artırarak çocukların mutluluklarına ve başarılarına katkı sağladıkları, bu süreçte profesyonel anlamda daha ileri düzeyde sorumluluklar aldıkları anlaşılmaktadır.

Akıl ve Zekâ Oyunlarında ve Öğretiminde Yaşanan Sorunlar

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda akıl ve zekâ oyunları ile bunların öğretimine yönelik ortaya çıkan sorunlara ilişkin çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Bu tema altındaki bulgular incelendiğinde ‘akıl ve zeka oyunlarının temini’, ‘mekân seçimi’ ve ‘çocukların seçimi kategorileri’ oluşmuştur.

Akıl ve Zekâ Oyunlarının Temini

Çalışmaya katılan öğretmenler oyun malzemelerini kendi imkânları ile veli desteği veya idarenin desteği ile elde ettiklerini ifade etmişlerdir. Bir öğretmen ise malzeme alımı için sınıfında oyuncak satışı başlatmış ve sermaye oluşturmuş. Öğretmenlerin malzeme temini için başvurdukları yöntemler incelenirken aşağıdaki açıklamaları oldukça dikkat çekicidir:

“Akıl ve zekâ oyunlarını ilk yıllarda kendi bütçemle alıp sınıfımla paylaşmıştım sonra ekonomik olarak daha iyi seviyede olan bir okula atanınca velilerin desteği ile oyunları sınıfıma aldım” (Ö1).

“Akıl ve zekâ oyunları eğitimi aldığım ilk yıllarda kutu oyunlarının bir kısmını kendi bütçemle orijinal olanlarından temin ettim ve sınıfımda istasyonlar oluşturarak çocuklarla paylaştım. Sonraki yıllarda yaptığım veli toplantılarında akıl ve zekâ oyunlarını ve içeriğini anlattım velilerin desteği ile sınıfımıza temin ettim. Arzu eden veliler bireysel olarak da oyunları çocuklarına aldılar. İdare bunun ile ilgili bir bütçe ayırmadı. Kutu oyunlarının fiyatları zaman içerisinde artan taleple çok fazla arttı. Bu durum oyunların herkes tarafından temin edilememesine sebep oldu” (Ö3).

“Akıl ve zekâ oyunlarının ilk zamanlar kendi bütçemle temin ediyordum. Sonrasında sınıfta çocukların kullanmadıkları, temiz olan oyuncakları okul koridorlarında satış etkinliği yaptık. Çocuklar kendi oyuncaklarının ücretlerini çıkardılar. Toplanan paralar ile sınıfımıza kutu oyunları satın aldık. Kutu oyunlarının giderek yaygınlaşmasıyla diğer sınıfların da ilgisini çekmeye başladık. İdarenin de desteği ile akıl ve zekâ oyunları atölyesi kurduk. Egzersiz sınıfı tüm okulda ilgisi olan çocuklara açık bir sınıf haline döndü” (Ö6).

Tüm bu alıntılardan anlaşılacağı üzere, akıl ve zekâ oyunları başlangıçta öğretmenlerin kendi bütçeleriyle temin edilmekte, daha sonra okul idaresi ve velilerin desteği ile sınıf ortamlarında yaygınlaştırılmaktadır. Çocukların oyunlara erişimini artırmak için öğretmenler, ekonomik zorlukları

aşmak amacıyla çeşitli yaratıcı yöntemler (örneğin; oyuncak satış etkinlikleri ve veli desteği) kullanılmaktadır. Ancak, kutu oyunlarının maliyetlerinin zamanla artması, oyunların tüm çocuklar için erişilebilir olmasını zorlaştırmıştır.

Akıl ve Zekâ Oyunları İçin Mekân Seçimi

Çalışmaya katılan bazı öğretmenler tarafından akıl ve zekâ oyunlarını kendi sınıfında ve kendi çocuklara öğrettiği ifade edildi. Genel olarak sınıflarda istasyonlar oluşturarak dönüşümlü oyunlar oynandığı bazen oyunları yerlere sererek oynandığı ifade edilmiştir. Öğretmenler kendi sınıflarında eğitim vermenin yanında imkânlar dahilinde okulda akıl ve zekâ oyunları atölyeleri ya da egzersiz sınıfları açarak çocukları turnuvaya hazırladıklarını ifade etmişlerdir. Konuyla ilgili bazı dikkat çekici hususlar aşağıda sırasıyla verilmiştir:

“İmkânlar kısıtlı olduğu için sınıfımızı kullanıyorum. ‘Serbest Etkinlikler Dersi’ veya ‘Beden Eğitimi ve Oyun’ dersi esnasında sınıf içinde istasyonlar oluşturuyorum. Dönüşümlü olarak belli kurallar dahilinde oyunları oynuyoruz. Ayrıca okulda zaman zaman özel tanı almış bireylere yönelik egzersiz sınıfları açılmakta ve bu sınıflarda görev aldığımda özellikle BİLSEM tanılı çocuklarla okulun tüm imkânlarını kullanıp (bazen kütüphane bazen sınıflarda) bu oyunları oynuyoruz” (Ö1).

“Oyunları oynarken mutlaka dikkat ettiğim bir konu yok, elimizdeki imkânları kullanıyoruz. Sadece kendi sınıfımızı kullanıyoruz. Bazen sıralar üzerinde bazen ise tahta önünde yerlerde oynuyoruz” (Ö2).

“Elimizdeki imkânlar kısıtlı olduğu için kendi sınıfımı kullanmak durumunda kalıyorum. Şu anki sınıfımda tekli, ağır ve denge sorunu olan masa ve sandalyeler kullanılıyor bu durum istasyon oluşturmayı zorlaştırıyor. Geçtiğimiz yıl okul genelinde çocuk kulübü kapsamında akıl ve zeka oyunları atölyesi açmıştım. Okulda uygun alanın olmaması sebebiyle okul yemekhanesini uygulama alanı olarak seçmiştik. Alanın geniş olması, ses yalıtımının olmaması, tavanların yüksel oluşu ve ışık almaması süreci olumsuz etkiledi. Çıkan her ses alanda yankı yaptı ve odaklanma sorunu yaşadık” (Ö3).

“Okulda akıl ve zeka oyunları kursu açtım. Okuldaki egzersiz sınıfını kullandık. Sınıfın ışık ve ses durumuna dikkat ediyorum “ (Ö5).

“İlk etapta kendi sınıfımda kendi çocuklara öğretmeye başladım daha sonra idarenin desteği ile akıl ve zeka oyunları sınıfı oluşturduk. Orada istekli çocuklar ile öğretime devam ettik” (Ö6).

“Okulumuzdaki sınıfları kullandık ayrı bir mekan oluşturmadık elimizdeki imkânlarla yetinmek durumunda kaldık” (Ö7).

Öğretmenlerin dile getirdiklerinden anlaşılacağı üzere sınıflarındaki sınırlı imkânlar ve uygun alan eksiklikleri nedeniyle genellikle mevcut sınıflarda akıl ve zekâ oyunlarını uyguladıkları görülmektedir. Sınıflarda istasyonlar oluşturmak ve oyunları oynatmak bazen fiziksel alan yetersizliği, ses ve ışık

sorunları gibi olumsuz koşullarla zorlaşmaktadır. Ancak, öğretmenler bu kısıtlamalara rağmen okulun çeşitli alanlarını (kütüphane, yemekhane vb.) ve mevcut imkânları kullanarak oyunları uygulamaya devam etmektedirler.

Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvalarına İçin Çocukların Seçimi

Yapılan görüşmelerde öğretmenler çocukların kimin hangi alanda ne kadar başarılı olduğunun farkında olduklarını ifade ettiler. Turnuvaya çocuk seçimi ise eleme usulü ya da okul çapında küçük turnuvalar gerçekleştirerek seçim yapılmıştır. Katılım sağlayacak çocukların seçimine ilişkin öğretmenlerin bazı önemli görülen düşünceleri aşağıda verilmiştir:

“Okulda tüm öğretmenlere okulda turnuva düzenleneceği duyurusu yapılıyor. İlgili olan öğretmenler çocukları yönlendiriyor. Okul içinde turnuva düzenliyoruz iyi olan çocuklar ilçe turnuvasına katılıyor” (Ö1).

“Çocuklara fırsat eşitliği sağlamak adına özel bir çocuk seçmedim. Her çocuk ile çalıştım amacım finale gitmek birinci olmak olmadı her çocuğun bu tarz ortamları tecrübe etmesini sağlamaktı. Gönüllü olan tüm çocukları federasyonun turnuvalarına yönlendirdim. Sınıfın %90’ı turnuvaya katılım sağladı. 1. ve 2. elemeyi geçip başarılı olan çocuklar aynı zamanda BİLSEM’e kayıtlıydı” (Ö2).

“Okul içinde tüm çocuklara duyuru yapıp turnuva düzenledik. Okul içinde en başarılı olan çocukları eleme usulüne göre seçip ilçe turnuvasına gönderdik. Turnuvaya gönderilen çocukların öğretmen ve aileleri ile akıl ve zeka oyunları oynuyor olması, aynı zamanda BİLSEM’de eğitim alan çocuk olması dikkat çekti” (Ö3).

“Çocukları ben seçtim. Bütün oyunları öğretip oynattırdıktan sonra diğer arkadaşlarının geri kalmaması için grupları değiştiriyordum. Oyunlarda başarılı olan çocuklar zaten herkes tarafından fark ediliyor” (Ö5).

“Çocuklar oyunlar sırasında birbirlerini çok iyi tanıyorlar. Turnuva kategorilerini açıkladığım an tüm sınıf hangi oyunda kimin başarılı olduğunu bildiği için seçim yapmak zorunda kalmıyorum. İyi olan çocukları turnuvaya yönlendiriyorum” (Ö6).

“Okul içinde turnuva düzenleyip başarılı olan çocukları gönderiyoruz. Genellikle okulun üstün yetenekli çocuklara açılan ‘Destek Eğitim Sınıfı’ çocukları diğer çocuklardan çok daha başarılı oluyor. Turnuvaya katılan çocuklar genellikle bu sınıftan çıkıyor” (Ö7).

Görülmektedir ki, öğretmenler okul içi turnuvalar düzenleyerek çocukları ilçe turnuvasına yönlendirmektedirler. Çocuklara fırsat eşitliği sağlamak amacıyla öğretmenler genellikle özel bir çocuk seçimi yapmadan, tüm çocuklarla çalışmaktadır. Ancak, başarılı çocuklar genellikle BİLSEM’in üstün yetenekli çocukları arasında yer almaktadır. Çocuklar turnuva sürecinde etkileşimli olarak iletişim kurup, birbirlerini tanıyarak hangi oyunlarda başarılı olduklarının farkına varmaktadır.

Öğrencileri Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvalarına Hazırlayan Öğretmen Görüşleri

Çalışmaya katılan öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını ilk etapta kendi sorumlu olduğu sınıfına öğrettiğini ifade etmiştir. Çocuk kulübü açarak çalışmalarını yürüten öğretmenimiz ise aynı anda farklı yaş gruplarının bir arada olması sebebiyle zorlandığını ifade etti. Destek eğitim sınıfı açarak çalışma yapan öğretmenler en fazla üç çocuk ile çalışmalarını sürdürmüştür. Çocuk sayısının belirlenmesinde bir standart olmadığı için (okul ve fiziki şartlar odaklı) gelen talepler karşılanmıştır. Konuyla ilgili bazı öğretmen ifadeleri şu şekildedir:

“Sınıf mevcudunun tamamına oyunları öğretiyorum ama ileri düzey çalışmaları sadece istekli olanlarla yapıyorum. Sınıf mevcudum 28 kişi ve destek eğitim sınıfında ise 4 çocuk ile çalışmalarımı yürüttüm” (Ö1).

“Yaptığım çalışmada herhangi bir sınıflamaya gitmiyorum. Her oyun her çocuk tarafından oynanabilmeli diyerek tüm sınıfıma aynı anda tüm oyunları öğretip oynuyoruz. Belki yanlış yapıyorumdur ama her çocuğun farklı bir yönünü geliştireceğini düşünüyorum o yüzden 35 kişilik sınıfımın tamamını kullanıyorum. Çalışmalarda her çocuk olmalı her çocuğa dokunabilmeliyim diye düşünüyorum” (Ö2).

“Kendi sınıfımda aynı yaş gurubuna hitap ederken herhangi bir sorun yaşanmadı tüm sınıf sürece dahil oldu. Fakat çocuk kulübü çalışmasında farklı yaş gruplarının bir arada olması eğitim sürecini zorlaştırdı” (Ö3).

Görülmektedir ki, öğretmenler oyunları tüm çocuklara öğretme yaklaşımını benimsemekte, her çocuğun farklı yönlerini geliştireceğini düşünerek bu yöntemi uygulamaktadır. Ancak, bazı öğretmenler ileri düzey çalışmaları yalnızca istekli çocuklarla yapmayı tercih etmekte ve farklı yaş gruplarının bir arada olmasının eğitim sürecini zorlaştırabileceğini belirtmektedir.

Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvalarına Yönetmel Destek

Son yıllarda hızla yayılan akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına öğretmenler kendi imkân ve istekleri ile katılım sağlamaktadırlar. Okullara gelen turnuva ile ilgili resmi yazılar öğretmenler tarafından takip edilerek çalışmalar yürütülmekte okul ve milli eğitim ise ödül törenleri düzenleyip çocukları ödüllendirirken öğretmenler ise katılım belgesi ile ödüllendirilmiştir. Araştırmaya dahil olan öğretmenlerin başarı belgesi almadıkları herhangi bir yerde geçerliği olmayan katılım sertifikası almış olmaları eleştirilen bir durum olarak tespit edilmiştir. Konuyla ilgili diğer öğretmen ifadeleri aşağıda verilmiştir:

“Okulun herhangi bir desteği yok turnuva günü turnuvaya gideceğimizi üst yazının okula geleceğini haber veriyoruz, turnuva alanına gidilecek servisi ayarlıyorlar. Turnuva sonucunu bile sormuyorlar. İlçe milli eğitim müdürlüğü turnuvaları düzenleyip okullara yazı gönderiyor. Turnuva alanında gerekli düzenlemeler komisyondaki öğretmenler tarafından yapılıyor. Komisyon turnuva

sonuçlarını WhatsApp gruplarından paylaşıyor. Ödül töreni düzenleniyor. Öğretmen ve çocuklara sadece katılım belgesi veriliyor. Başarı belgesi vermelerini tercih ederdim” (Ö1).

“Okuldan hiçbir destek almadık herhangi teşvik, takdir almadım. Yaptığımız çalışmalar umurlarında değil. Milli eğitimin kendi çapında çalışmaları var fakat ben kendim federasyonun sayfasını takip ederek çocukları yarışmalara hazırladım”(Ö2).

“Şu an görev yapmış olduğum okul idaresi gerek malzeme temini gerekse uygulama alanı belirleme açısından uygun ortamı yaratma çabasına girmiyor, bu tarz etkinlikleri desteklemiyor. Bireysel çaba ve velilerin desteği ile süreç yürütülüyor. İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü organizasyonda hala sıkıntılar olsa da ilçe genelinde turnuvalar düzenliyor ve okulları bilgilendiriyor. Turnuvalara katılım sağlayan çocuk ve öğretmenlere yönelik motivasyon sağlayıcı çalışmalar yapılmıyor” (Ö3).

“Okulda bu tür eğitimleri verecek gönüllü öğretmenler yok ben kendi çapımda özel öğrencilerle basit oyunları oynayabiliyoruz. İlçe milli eğitim müdürlüğü bu alanda yeni yeni çalışmalar yapmaya başladı. Turnuva yazıları yeni yeni okula geliyor. Fakat milli eğitim ya da idarenin teşvik amaçlı herhangi bir girişimi yok” (Ö4).

“Okulun tutumu çok iyiydi. Desteklerini esirgemeyen bir müdürüm vardı. İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü de turnuvalar yaparak bizlere destek oldu”(Ö5).

“Bir önceki çalıştığım okulda ilçe milli eğitim müdürü bu tür yarışmaları çok önemser öğretmenlere akıl ve zekâ oyunlarının yaygınlaşması için sorumluluklar verirdi. Fakat bu tür faaliyetlerle ilgilenen öğretmenlere hiçbir zaman başarı belgesi vermeyi uygun görmediler. Ödül töreninin milli eğitimde olması, şube müdürlerinin törene katılması sözel olarak teşekkürlerin sunulması çocukları mutlu ederdi. Şu an ki okulumda da bu tür oyunlar ve yarışmalar öğretmenlerin takibi ve bireysel ilgi ve istekleri ile gerçekleşiyor. Derece alan çocuklar ödüllendiriliyor. Fakat öğretmenlere herhangi bir somut destek sağlanmıyor” (Ö6)

“İdareden hiçbir destek almıyoruz kendi çapımızda çocuklar için yarışmalara başvurduk derece alan çocuklar milli eğitim tarafından ödüllendirildi. Okulda da bizim ısrar ve çalışmalarımız sonunda çocuklara okul tarafından hediye çeki verildi. Öğretmenlere ise milli eğitim hiçbir geçerliği olmayan A4 e basılmış katılım belgesi verildi. Başarı belgesi bile verilmiyor.” Ö7

Sonuç olarak öğretmenlerin beyanlarından anlaşılmaktadır ki yönetim tarafından turnuvalara idari destek konusunda önemli eksiklikler yaşanmaktadır. Birçok öğretmen okul idaresinin etkinliklere yönelik desteğinin yetersiz olduğunu, yalnızca bireysel çaba ve velilerin desteğiyle sürecin ilerlediğini ifade etmektedir. İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, turnuva organizasyonlarını yapmakta ancak çocuklara ve öğretmenlere yönelik motivasyon artırıcı bir destek sunamamaktadır. Ayrıca, öğretmenlere ödül ve takdir gibi somut teşviklerin eksik olduğu, başarı belgelerinin dahi verilmediği gözlemlenmiştir. Bununla

birlikte, okul idaresinin ve ilçe milli eğitim müdürlüğünün desteğini alan az da olsa öğretmen bulunmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitimdeki olumlu etkileri geniş bir yelpazede ele alınmıştır. Genel olarak, yapılan araştırmalar, akıl ve zekâ oyunlarının bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve psikososyal gelişim üzerindeki etkilerini ortaya koymuştur. Çalışmada yer alan öğretmenler akıl ve zekâ oyunları eğitimlerini almış, kendi sınıf ve okullarında aktif rol oynayan deneyimli sınıf öğretmenlerinden oluşmaktadır. Görüşlerinden elde edilen bulguların ışığı altında özellikle bilişsel becerilerde akıl oyunları yoluyla önemli gelişmelere işaret etmeleri ilgili alanyazın ile birlikte değerlendirildiğinde oldukça anlamlıdır. Turnuvalara katılan çocukların problem çözme, analitik düşünme, strateji geliştirme, pratik düşünme gibi yetkinliklerinde öğretmenler belirgin artışlar gözlediklerini dile getirmişlerdir. Bu bulgular, Sarıcı-Bulut ve Sarıkaya (2018), Marangoz ve Demirtaş (2017) ile Altun (2017) ve diğer benzer çalışmalarda elde edilen sonuçlarla paralellik göstermektedir. Çelik (2024) “İlkokullarda Akıl ve Zekâ Oyunlarıyla İlgili Yapılan Çalışmaların İncelenmesi” konulu çalışmasında lisansüstü araştırmaları incelemiş ve akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul düzeyindeki öğrenciler üzerindeki etkileri arasında yaratıcı düşünme, dikkat, güdülenme, kalıcı öğrenme, iletişim becerileri, bilişsel ve duyuşsal beceriler, psikomotor beceriler, özgüven ve işbirlikçi becerileri anlamlı şekilde geliştirdiğini vurgulamıştır. Bu gelişmeler, oyunların sadece bilişsel değil, aynı zamanda duygusal ve sosyal alanlarda da fayda sağladığını göstermektedir. Tüm bunların yanında bazı kutu oyunlarının (q-bitz, becerikli parmaklar, jenga, equilibrio) ve tasarım odaklı oyunlar çocukların yaratıcılığını desteklemiş; küçük yaş grubunda parmak kaslarının gelişimi el göz koordinasyon becerilerinin gelişimi ile psikomotor alanda da gelişimi sağlamıştır. Ayrıca Gülle ve Bayraktar (2023) yılında okullarda akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydalarını ortaya koymak amacıyla yaptıkları çalışmada çocukların bu oyunlara yönelik olumlu duygular beslediği, oyundan keyif aldığı ve mutluluk düzeylerinin arttığı belirtilmiştir. Dahası çocukların sosyal hayatta iletişim becerilerinin ve özgüvenin güçlenmesine katkı sağladığına dair bulgular elde edildiğini ve çocukların akıl ve zekâ oyunlarının entegre edildiği derslere karşı daha istekli şekilde katılımcı olduklarını vurgulamışlardır.

Turnuvaya katılım sağlayan çocuklar turnuva alanında farklı okullardan seçilen başarılı çocuklarla bir araya gelerek yeni tecrübeler edinmiş, özgüven sahibi, ufku açık çocuklar haline gelmişlerdir. Turnuva sürecine aileler de dahil olarak çocukların heyecanına ortak olmuşlardır. Çocuklar içinde buldukların dünyanın sınıf ve ailesinden ibaret olmadığını; kendini geliştiren, mücadele eden, farklı çocuklarla bir araya geldiklerinde fark etmişlerdir. Çocuklar sosyal çevresi büyümüş gelişime ve öğrenmeye daha açık bir hale gelmişlerdir. Tarasiuk vd., 2024; He vd., 2024 akıl-zeka oyunları üzerine yaptıkları farklı çalışmalarda bu oyunların çocukların çevresel farkındalıklarını geliştirdiğini, çocukların

keşif ve meraklarını besleyerek, çevreleri hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olduğunu savunmuşlardır. Alanyazındaki pek çok araştırmacıya göre (Aoki, 2023; Darmawati ve Amin, 2023; Annuar, 2024) akıl ve zeka oyunları eğitimin en temel sürecinin başından itibaren kullanılmalıdır. Bu bağlamda alanyazında farklı çalışmalar yapılmıştır; Altun ve Hazar (2016) tarafından okul öncesi çocuk üzerinde zekâ oyunlarının çocukların dikkat düzeylerine etkisi incelenen çalışma sonucunda zekâ oyunlarının okul öncesi dönem çocuklarının dikkat düzeyleri üzerinde olumlu etkisi olduğu gösterilmiştir. Yine Kayılı (2018) tarafından yapılan araştırmada ise okul öncesi eğitimde akıl-zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocukların bilişsel becerilerine etkisi incelenmiş ve oyunların çocukların bilişsel gelişimleri üzerinde olumlu katkıları olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Güngör ve Tuğrul (2020) okul öncesi dönemde çocukların oynadığı akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerileri üzerindeki etkisini incelemiştir. Deney grubuna dahil edilen çocuklara araştırmacı tarafından 20 hafta süren toplam 100 saat akıl ve zekâ oyunları uygulanmış ve araştırma sonunda akıl ve zekâ oyunlarının çocukların problem çözmede kullanılabilecek bir uygulama olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca Altun (2017)'un sekiz yaş grubuyla gerçekleştirdiği bir çalışmada zekâ oyunları oynatılan grupta zekâ oyunlarının görsel algıyı ve dikkati geliştirmede etkili olduğunu bulunmuştur.

İlgili alanyazın bir bütün olarak incelendiğinde birçok akıl ve zeka oyununun çalışma kapsamı dahilinde veya farklı amaçlarla kullanıldığı da gözlemlenmiştir. Adalar ve Yüksel (2017) bir çalışmada öğretmenlerin zekâ oyunları dersi programının gerek beceri gelişimine gerekse zekâ gelişimine katkı sağladığını düşündükleri sonucuna ulaşmıştır. Türkoğlu ve Uslu (2016), zekâ oyunlarının da yer aldığı oyun temelli bilişsel gelişim programı sonunda çocukların bilişsel gelişim becerilerinde (dil kavramı, ayırt etme hızı, sayı kavramı ve yer kavramı) anlamlı düzeyde artış olduğu sonucunu vurgulamıştır.

Modern eğitimde, öğretmenler teknolojiyle şekillenen çağdaş dünyada artan ekran bağımlılığı, değişen öğrenme-öğretme yöntemleri ve disiplin eksikliği gibi zorluklara uyum sağlamak için akıl ve zekâ oyunlarına yönelmektedir. Bu oyunlar, çocuklara hem eğitici hem de eğlenceli bir deneyim sunmanın yanı sıra oyun kuralları aracılığıyla etik ve kültürel değerlerin aktarılmasına olanak tanımaktadır. Öğretmenler, bu oyunların etkili bir şekilde uygulanması için hem kâğıt-kalem oyunları hem de kutu oyunlarını kullanarak profesyonel gelişimlerini sürdürmüşlerdir. Çocuk ve velilerden gelen olumlu dönütler; öğretmenlerin motivasyonunu artırmış ve onları turnuvalar düzenlemeye teşvik etmiştir. Turnuva hazırlık sürecinde daha sistematik bir eğitim yaklaşımı benimsenmiş, velilerle iş birliği yapılarak çocukların kişisel gelişimine destek olunmuştur. Öğretmenlerin gözlemlerine göre, bu süreçte çocukların zekâ seviyelerinde olumlu yönde bir gelişim kaydedilmiştir. Turnuvalara katılan çocukların büyük bir kısmının BİLSEM (Bilim ve Sanat Merkezleri)'de eğitim alan veya akademik başarılarıyla öne çıkan çocuklar olması, gelişimi destekleyen eğitim sürecinin de önemini ortaya koymaktadır. Öte yandan akıl ve zeka oyunları sadece normal gelişim veya üstün yetenek gösteren çocuklar için değil; farklı

gelişim alanlarında gelişim geriliği tanısı olan çocuklara da destek aracı olarak kullanılmaktadır. Yavuz ve Kahraman (2022) tarafından yapılan bir araştırmada akıl ve zeka oyunlarının özel gereksinimli çocukların bilişsel gelişimlerini desteklemek için etkili bir yöntem olduğu ifade edilmiştir. Aynı araştırmada akıl zeka oyunlarının özel gereksinimli çocukların sosyal etkileşimlerini artırırken, aynı zamanda öz bakım becerilerini de geliştirdiği de vurgulanmıştır.

Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını öğretirken oyunların temini sırasında çeşitli yollara başvurmuştur. Bazı öğretmenler kendi bütçe ve imkânları ile oyunları temin etmiş, kimisi velilerden destek istemiş, biri okul içinde bir sınıf bütçesi oluşturmak için oyuncak satışı yapmış, atölye oluşturmak isteyenler idareden destek almışlardır. Genel olarak öğretmenler kutu oyunların tüm sınıflarda olması gerektiğini düşünmekte fakat kutu oyunlarının fiyatlarının çok yüksek olması, bunun için okul ya da milli eğitimin herhangi bir bütçe ayırmamış olması süreci olumsuz etkileyen etkenler olmuştur. Oyunların temini öğretmen, veli, idare üçgeni içerisinde kurulan iletişim inisiyatifine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Çalışmaya katılan öğretmenler kutu ve kâğıt kalem oyunlarını kendi sınıflarındaki çocukların tamamına, ellerindeki imkânlar doğrultusunda öğretmişlerdir. Öğretmenler son dönemde Ceylan ve Bozkurt (2024) tarafından yapılan çalışma ile de okullarda materyal ve ortam yetersizliğine vurgu yaparak, akıl ve zeka oyunlarının yaygınlaştırılması açısından desteklenmelerinin gerekliliğini savunmuşlardır.

Öğretmenler kendi sınıfları dışında “Çocuk Kulübü” adı altında akıl ve zekâ oyunları sınıfı açmış ve çocuk sayısı, yaş grubu bakımından ayrıştırılmamış sınıfların eğitiminin zor olduğunu ifade etmişlerdir. Destek eğitim sınıflarında üstün zekalılarla çalışan öğretmenler ise ortalama 2-4 kişi ile ders yapmış, çocukları turnuvaya hazırlayarak çeşitli dereceler kazanmalarına destek olmuş, çalışmalarından verim almışlardır. Okullarda turnuvaya çocuk seçimi okul içi yarışmalar ile eleme usulü ile yapılmaktadır. Akıl ve zekâ oyunlarının öğretildiği ortamlarda çocuk seviyelerine göre grupların ayrıştırılmasına ve sınıf mevcutlarının ortalama 15 civarında olmasına dikkat edilmektedir. İdareciler bu tür oyunları ve turnuvaları desteklemekte fakat öğretmenleri motive edecek somut bir girişimde bulunmamaktadırlar. Çocuklar madalya, oyuncak ya da kupa ile ödüllendirilirken öğretmenlere katılım belgesi verilmektedir. Öğretmenlere başarı belgesi verilmemesi dikkat çekmekte, bu durum öğretmenlerin motivasyonunun düşmesine sebep olmaktadır.

Akıl ve zekâ oyunları, biliş, davranış ve beceri gelişimi üzerindeki etkilerine ışık tutarak farklı disiplinlerde akademik araştırmalara konu olmuştur. Çalışmalar şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın saldırgan davranışlarda artışa, empati ve prososyal davranışlarda ise azalmaya yol açabileceğini göstermiştir (Anderson ve ark., 2010). Öte yandan, akıl ve zeka oyunlarının bilişsel yetenekleri, muhakemeyi, problem çözme becerilerini geliştirdiği ve stresi azalttığı da gerçektir (Akça, 2023; Yükseltürk vd., 2022). Bu oyunlar, ilköğretim çocukları için matematik müfredatında olduğu gibi öğrenme çıktılarını iyileştirmek için eğitim ortamlarına entegre edilmiştir (Akkaya vd., 2022). Ayrıca,

araştırmalar aksiyon video oyunları oynamanın algıyı ve bilişsel yetenekleri geliştirebileceğini ve çeşitli görevlerde daha iyi performansa yol açabileceğini göstermektedir (Boot vd., 2011). Modern masa ve kart oyunları ile bilişsel eğitim, özellikle yaşlı yetişkinlerde bilişsel işlevleri sürdürmek için etkili bir müdahale olarak önerilmiştir (Estrada-Plana ve ark., 2021). Ayrıca, masa oyunları okullarda çocukların karar verme, akıl yürütme ve problem çözme gibi bilişsel becerilerini geliştirmek için kullanılmaktadır (Erdoğan ve ark., 2022). Akıllı tahta oyunlarının çocukların bilişsel yeteneklerini etkilemesi gibi farklı oyun türlerinin bilişsel gelişim üzerindeki etkisini araştıran çalışmalar da bulunmaktadır (Anggraini vd., 2018). Strateji video oyunları oynamak üstün bilişsel esneklikle ilişkilendirilmiştir (Colzato vd., 2010). Ayrıca oyunlar bilişsel süreçleri, stratejik etkileşimlerde zihinselleştirmeyi ve oyun uzmanlığının bilişsel performans üzerindeki etkilerini anlamak için kullanılmıştır (Allen vd., 2023; Gobet vd., 2014; Hampton vd., 2008).

Son dönemde konuyla ilgili yapılan çalışmalarda da (Alvisari vd., 2024; Annuar vd., 2024; Erlina vd., 2024; Kuncoro vd., 2024) akıl ve zeka oyunlarının çocukların tüm gelişim alanlarına olumlu etkisine değinilmiştir. Bununla birlikte, James- Brabham (2024) çocuklara akıl ve zeka oyunları gibi oyun temelli eğitimler verilirken dikkatli olması gerektiği belirtmişlerdir. Konuyu ele alışları dikkate alındığında, beklenen öğrenme çıktılarını en üst düzeye çıkarmada oyun tasarımının önemli olduğu ve oyun sırasında bilişsel yükü azaltmanın çocukların öğrenme hedeflerine daha etkili bir şekilde odaklanmasına yardımcı olabileceği söylenebilir. Genel olarak, akıl ve zekâ oyunları üzerine yapılan akademik araştırmalar, bilişsel yetenekleri geliştirme, öğrenme çıktılarını iyileştirme ve davranış beceri gelişiminin çeşitli yönlerini olumlu yönde etkileme potansiyellerini vurgulamaktadır. Bu bulgular genel olarak dikkate alındığında, bilişsel gelişimi ve genel refahı teşvik etmek için bu tür oyunların eğitim ve bilişsel müdahale programlarına dahil edilmesi oldukça önem arz etmektedir. Nitekim Yükseltürk vd. (2022)'ye göre çocuklar için akıl oyunları zorlu konuları eğlenceli öğrenme deneyimlerine dönüştürebilir ve böylece bilgiye daha derin bir anlayış ve kalıcılık kazandırarak etkin öğrenmeler oluşturabilir. Bu oyunların öğrenmeyi ilgi çekici hale getirme özelliği erken çocukluk döneminden başlayarak eğitimin her kademesinde kullanılabilir. Çünkü motivasyon ve ilgi bireyin öğrenmesinin itici güçleridir. Bu bağlamdan hareketle, akıl ve zeka oyunları çocukların eğitiminde kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Bu oyunlar bu çalışmada da ortaya konulduğu gibi, bilişsel, sosyal ve motor becerileri destekleyerek, genel gelişime katkıda bulunmaktadır. Özellikle eğitimciler ve program geliştirenler bu oyunların eğitim süreçlerine entegre edilmesinin önemini kavramalı ve çocukların öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için çeşitli akıl ve zeka oyunlarını kullanmalıdırlar (Tortella, Schembri, Ceciliani ve Fumagalli, 2020; Kaimara Fokides, Oukovómu ve Deliyannis, 2021).

Öneriler

Çalışmada bulunan sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmacılar İçin Öneriler

- Zekâ oyunlarının etkilerini inceleyen lisansüstü tezlerin yanı sıra, etkinlik ve öğrenme ortamı tasarımlarına odaklanan çalışmalar yapılabilir.
- Okul öncesi, lise ve yetişkin gruplara yönelik araştırmalar artırılabilir.
- Özel eğitim ve üstün yetenekli çocuk grupları üzerindeki etkileri inceleyen çalışmalar teşvik edilebilir.
- Zekâ oyunlarının duyuşsal becerilere etkisini araştıran ve nicel yaklaşımların yanı sıra nitel yöntemleri kullanan çalışmalar yapılabilir.
- Akıl ve zekâ oyunları turnuvalarına yönelik ölçme-değerlendirme çalışmaları yapılabilir.
- Turnuvalarda görev alan öğretmenlerin deneyim ve görüşleri araştırılabilir.
- Veri toplama araçları çeşitlendirilerek test ve ölçeklerin yanı sıra anket ve değerlendirme formları gibi yöntemler kullanılabilir.
- Daha geniş gruplarla ve daha uzun süreli araştırmalar tekrarlanabilir.
- Yabancı ülkelerdeki zekâ oyunları eğitim programlarını karşılaştıran çalışmalar yapılabilir.

Öğretmenler İçin Öneriler

- Zekâ oyunları dersi yürüten öğretmenlerin yeterlilikleri belirlenmeli, eksikliklerini gidermek için hizmet içi eğitimler düzenlenebilir.
- Öğretmenlerin zekâ oyunlarını oynatma becerileri ve bu alandaki deneyimlerini artırıcı uygulamalar teşvik edilebilir.
- Çocukların zekâ oyunları dersinden beklentilerine yönelik çalışmalar yapılmalıdır.
- Karşılaşılan sorunların çözümüne yönelik eylem araştırmaları planlanabilir.

Program Geliştirenler İçin Öneriler

- Zekâ oyunları kazanımlara göre ayrıştırılarak öğretim programlarına dâhil edilebilir.
- Sınıf seviyelerine göre zekâ oyunları yıllık planlarla desteklenebilir.
- Dijital oyunlar ile zekâ oyunları bütünleştirilerek eğitsel özellikleri geliştirilebilir.

Karar Vericiler İçin Öneriler

- Okullarda zekâ oyunları sınıfları ve atölyeleri oluşturulmalı; bu alanlara bütçe ayrılabilir.
- Sergi ve turnuva gibi etkinliklerle farkındalık artırılabilir.
- Alan yazındaki eksiklikler göz önünde bulundurularak, zekâ oyunları ile ilgili araştırma ve etkinlikler teşvik edilebilir.

Kaynaklar

- Adalar, H. & Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 12*(28),1-24.
- Akça, C. (2023). Akıl ve zeka oyunlarının üniversite öğrencilerinin algılanan stres ve psikolojik iyi oluş düzeylerine etkisi. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 11(22), 447-458. <https://doi.org/10.18009/jcer.1252277>
- Akkaya, S., Kılınç, E., & Kapidere, M. (2022). Akıl ve zeka oyunlarının ilkökul matematik müfredatı kazanımlarına yönelik analizi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 30(3), 576-586. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.926990>
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl-zeka oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- Allen, K., Brändle, F., Botvinick, M., Fan, J., Gershman, S., Gopnik, A., ... & Schulz, E. (2023). Zihni anlamak için oyunları kullanmak. <https://doi.org/10.31234/osf.io/hbsvj>.
- Alvisari, D., Lah, Y. C., & Tun, H. (2024). The effectiveness of the traditional game congklak in developing children's cognitiveness at kindergarten. *Journal of Basic Education Research*, 4(3), 137-145. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i3.893>.
- Amad,F., Ahmed, Z., Obaid, I., Shaheen, M., Rahman, H., Singh, G. ve Anjum, MJ. (2024). Motivation, Engagement, and Performance in Two Distinct Modes of Brain Games: A Mixed Methods Study in Children. *International Journal Of Human-Computer Interaction*, 1-15.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Doğu ve batı ülkelerinde şiddet içeren video oyunlarının saldırganlık, empati ve prososyal davranış üzerindeki etkileri: meta-analitik bir inceleme. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Anggraini, K., Masitoh, S., & Izzati, U. (2018). The influence of smart board game toward 4-5 years old children's cognitive development *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 212, 104-107. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.23>
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin, K. (2024). The impact of game-based learning on cognitive development in early childhood: a review of the literature. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 676-686. <https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1345>
- Aoki, N. (2023). Praising among preschoolers. *Journal of Early Childhood Research*, 22(1), 75-87. <https://doi.org/10.1177/1476718x231186619>
- Bayık, F. (2019). Aristoteles ve Descartes bağlamında akıl ve zekâ kavramlarının farkları. *Kaygı*, 18(1)/172-187. <https://doi.org/10.20981/kaygi.529827>

- Behnamnia, N., Kamsin, A., İsmail, MA ve Hayati SA (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4), 603-636. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>
- Boot, W., Blakely, D., & Simons, D. (2011). Aksiyon video oyunları algıyı ve bilişi geliştirir mi? *Frontiers in Psychology*, 2. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226>.
- 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. P. 62-71.
- Bottino, R., Ferlino, L., &Trevella, M.O. (2006). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers and Education*, 49(4), 1272-1286.
- Cerna-Luna, R., Fernández-Guzman, D., Alvarado-Gamarra, G., & Taype-Rondan, A. (2023). Developmental delay assessment in children < 5 years of age attended in the pediatric rehabilitation service of a reference hospital in peru. *Boletín Médico Del Hospital Infantil De México*, 80(3). <https://doi.org/10.24875/bmhim.23000026>
- Ceylan, A., & Bozkurt, E. (2024). Sınıf öğretmenlerinin zeka oyunlarına ilişkin tutumlarının, bilme düzeylerinin ve kullanım sıklıklarının incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (71), 26-52. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.1340800>.
- Colzato, L., Leeuwen, P., & Wildenberg, W. (2010). Doom'd to switch: First person shooter oyunlarının oyuncularında üstün bilişsel esneklik. *Frontiers in Psychology*, 1. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2010.00008>.
- Çelik, N. (2024). İlkokullarda akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yapılan çalışmaların incelenmesi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 9(1), 123-136 <https://doi.org/10.54979/turkegitimdergisi.1446873>
- Çetin, A. ve Özbuğutu, E. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının akıl-zeka oyunları ile ilgili görüşleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (37), 93-99. <http://dx.doi.org/10.14582/DUZGEF.2020.144>
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and game based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279-1317. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>.
- Darmawati, D. and Amin, S. (2023). The role of educational games in fostering creativity among young children at home. *(JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 6(2), 76-90. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i2.32666>.
- Demirel, T., & Karakus Yilmaz, T. (2019). The effects of mind games in math and grammar courses on the achievements and perceived problem-solving skills of secondary school students. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1482-1494. <https://doi.org/10.1111/bjet.12624>.

- Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zeka oyunları dersinin değeri indirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Erdoğan, A., Sunay, M., & Çevirgen, A. (2022). Masa oyunları nasıl oynanır? Sınıf ortamları için bir çerçeve önerisi. *Board Game Studies Journal*, 16(2), 101-122. <https://doi.org/10.2478/bgs-2022-0021>.
- Erlina, E., Mastura, E., Herrera, L. A., & Norli, M. A. (2024). The effectiveness of the traditional congklak game in developing fine motor skills in early childhood at the kasih bunda kindergarten, south aceh. *Journal of Basic Education Research*, 4(3), 146-155. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i3.866>.
- Estrada-Plana, V., Montanera, R., Ibarz-Estruga, A., March-Llanes, J., Vita-Barrull, N., Guzmán, N., ... & Moya-Higueras, J. (2021). Sağlıklı yaşlı yetişkinlerde modern masa ve kart oyunları ile bilişsel eğitim: iki randomize kontrollü çalışma. *International Journal of Geriatric Psychiatry*, 36(6), 839-850. <https://doi.org/10.1002/gps.5484>
- Gobet, F., Johnston, S., Ferrufino, G., Johnston, M., Jones, M., Molyneux, A., ... & Weeden, L. (2014). "Seviye atlamak yok!": video oyunlarında uzmanlaşmanın ve uzmanlığın bilişsel performans üzerinde etkisi yok. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01337>.
- Gökçe, S. B., Gökçe, Y., & Yorulmaz, V. (2023). Akıl ve zekâ oyunları eğitiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarı düzeylerine etkisinin incelenmesi. *The Journal of International Educational Sciences*, 34(34), 304-312. <https://doi.org/10.29228/inesjournal.68460>.
- Graber, K., O'Farrelly, C., & Ramchandani, P. (2024). Centring children's lived experiences in understanding the importance of play in hospitals. *Child: Care, Health and Development*, 50(4). <https://doi.org/10.1111/cch.13287>.
- Gülle, T. & Vatansever Bayraktar, H. (2023). "Eğitimde Akıl ve Zekâ Oyunları Kullanımının Faydaları", *International Academic Social Resources Journal*, (e-ISSN: 2636- 7637), Vol:8, Issue:48; pp:2582- 2594. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68927>.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. & Gündüz, D.D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Güneş, D. & Yünkül, E. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 3(5), 804-829.
- Güngör, K. & Tuğrul, B.. (2020). Okul öncesi dönemde çocukların oynadığı akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerileri üzerindeki etkisi. *International Social Sciences Studies Journal*, 6(75), 5550-5561.

- Hampton, A., Bossaerts, P., & O'Doherty, J. (2008). İnsanlarda stratejik etkileşimler sırasında zihinselleştirme ile ilgili hesaplamaların nöral bağıntıları. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 105(18), 6741-6746. <https://doi.org/10.1073/pnas.0711099105>.
- He, Y., Xue, X., Zhang, J., & Sun, X. (2024, August). MindMeld Cyclers: Exploring New Collaborative Motion Modes Using Virtual Co-embodiment in a Serious Game. *In 2024 IEEE Conference on Games (CoG)* (pp. 1-8). IEEE.
- James-Brabham, E., Jay, T., & Sella, F. (2024). No evidence that playing a linear number board game improves numerical skills beyond teaching as usual: a randomized controlled trial in 4- to 5-year-old primary school children. *Journal of Educational Psychology*, 116(3), 411-425. <https://doi.org/10.1037/edu0000857>.
- Kaimara, P., Fokides, E., Otkovóvov, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: pre-service teachers' views. *Technology Knowledge and Learning*, 26(4), 825-844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>.
- Khandare, S. (2024). Early detection of global developmental delay in infants using indian screening tools: insights from a tertiary care hospital and implications for raising awareness about neurodevelopmental outcomes-a cross-sectional study. *International Journal of Health Sciences and Research*, 14(5), 404-413. <https://doi.org/10.52403/ijhsr.20240553>.
- Kul, B. ve Kel, S. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilere katkıları: eğitimcilerin görüşleri. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 4(3), 207-225. [10.47477/ubed.840868](https://doi.org/10.47477/ubed.840868)
- Kula, S. S. (2020). Zeka Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerine Yansımaları: Bir Eylem Araştırması. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(225), 253-282.
- Kuncoro, A. (2024). Snakes and ladders game: developing the early childhoods' cognitive ability at cendrawasih ii kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(4), 446-451. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i4.303>.
- Liu, Y. and Chang, C. (2023). The relationship between early childhood development and feeding practices during the dietary transitional period in rural china: a cross-sectional study. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1202712>
- Marangoz, D. & Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkököl 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53) <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20175334149>
- Marangoz, D. (2018). *Mekanik zekâ oyunlarının ilkököl 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Muller, A. A., & Perlmutter, M. (1985). Preschool children's problem-solving interactions at computers and jigsaw puzzles. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 6(2-3), 173-186. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(85\)90058-9](https://doi.org/10.1016/0193-3973(85)90058-9)

- Ott, M., & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Özdevecioğlu, B. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili olarak yapılan lisansüstü çalışmaların değerlendirilmesi. *İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(28), 17-53.
- Sadıkoglu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Marmara Üniversitesi Eğitim Yönetimi ve Denetimi Ortak Yüksek Lisans Programı.
- Sarıcı Bulut, S. ve Sarıkaya, M. (2018). Bizim Mecmua'da akıl oyunları. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(1), 568-591.
- Somuncu, B. (2023). Doğrusal denklemler konularının akıl yürütme ve işlem oyunları ile öğretimi ve oyun temelli uygulama hakkındaki öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14, 195-232.(2). [10.51460/baebd.1270085](https://doi.org/10.51460/baebd.1270085)
- Şahin, R. (2023). Evde akıl oyunları oynayan çocukların ve ailelerinin akıl oyunları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 10(3), 763-790.
- Tarasiuk, N., Osipchuk, N., Prykhodko, I., Maslova, A., & Goncharova, O. (2024). Mind games' potential to increase learning: worth investigating further. *Amazonia Investiga*, 13(78), 231-241.
- Tortella, P., Schembri, R., Cecilian, A., & Fumagalli, G. (2020). Dual role of scaffolding on motor-cognitive development in early childhood education. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.proc4.37>
- Türk Beyin Takımı – TBT (2014). *1. kademe başlangıç düzeyinde zekâ oyunları eğitmen eğitimi kitabı*. İstanbul.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (Genişletilmiş 10. Baskı). Seçkin Yayınevi.
- Yıldırım, Y. ve Güler, B. (2024). Okul dışı ortamlarda gerçekleştirilen akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin veli ve öğrenci görüşleri. *Siirt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 15-33.
- Yılmaz, D. (2019). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin akıl yürütme becerilerine ve matematiksel tutumlarına etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Yılmaz, Ş. (2019). *Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research design and methods* (3rd ed.). Sage Publications.

Yöndemli, E. N. (2018). *Zekâ oyunlarının (strateji ve geometri) ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine ve matematik dersinde gösterilen çabaya etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.

Yükseltürk, E., İlhan, F., & Altıok, S. (2022). Öğretmen adaylarının akıl ve zeka oyunlarının eğitimde kullanımına ilişkin görüşleri. *Katılımcı Eğitim Araştırmaları*, 9(6), 398-417. <https://doi.org/10.17275/per.22.145.9.6>

Araştırma ve Yayın Etiği

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbirisi gerçekleştirilmemiştir.

Yazar Katkı Oranı

İlk yazar çalışmanın yürütülmesinden ve verilerin toplanmasından (%35); ikinci yazar çalışmanın planlanması, verilerin analizinden (%35) ve üçüncü yazar ise çalışmanın makale haline getirilmesinden (%30) sorumludur.

Çıkar Çatışması

“Öğrencileri Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvalarına Hazırlayan Öğretmen Görüşleri” başlıklı makalemiz ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile çıkar çatışması yoktur ve yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Extended Abstract

Introduction

Mind and intelligence games attract attention in terms of spending quality time and being an alternative to screen addiction, as well as having fun at school, in the family and in the social environment. A review of the literature shows that there are many types of games. Each type of game supports different developmental areas of the student and contributes to the development of skills such as analytical thinking, communication, cooperation and creativity. These games increase the mental, emotional and physical capacities of individuals and transform education into a more effective and enjoyable process. These games, which are among the effective tools in developing individuals' high-level thinking skills, strengthen cognitive skills such as problem solving, critical thinking, creative thinking, analytical thinking and logical inference. When the literature is examined, it is noteworthy that there are no studies on classroom teachers who prepare students who participate in mind and intelligence games tournaments. This study, which investigates the problems experienced by teachers who enable students to participate in mind and intelligence games tournaments, the positive and negative situations they encounter in the process, and their motivation to participate in the tournament, is important in terms of shedding light on other studies to be conducted in the field of

mind and intelligence games. Considering the effects of mind and intelligence games and tournaments on students, this study is expected to provide resources for future program development studies. The aim of this study is to investigate what the games bring to the students by taking the opinions of the teachers who participated in the mind and intelligence games tournaments organized in Esenyurt district of Istanbul province.

Method

This is a case study based on qualitative research. As the most frequently used technique in qualitative research designs, interviews were used in this study. The participants consisted of volunteer four female and three male classroom teachers who had previously participated in mind and intelligence games tournaments with their students in accordance with purposive sampling. In line with the purpose of the research, a semi-structured interview form developed by the researchers based on the interview technique was used for data collection in order to obtain the same type of information from different people on similar topics. The draft interview form was piloted with one teacher, the results were reviewed and then the form was finalized. The researcher contacted many teachers who train students for mind game tournaments, including the teachers in the study group, through snowball sampling. Appointments were made for interviews with teachers who consented to participate in the study, and face-to-face interviews were conducted using a semi-structured form. In addition to taking handwritten notes during the interviews, audio recordings were also taken within the framework of research consent and ethics. These recordings were then analyzed and transferred to Word document. Within the framework of the predetermined codes and themes of the research questions, the data were analyzed using descriptive analysis methods. Direct quotations were also frequently used in order to reflect the striking or remarkable views of the interviewed or observed individuals to the reader.

Findings

All teachers who participated in the study expressed positive opinions based on the skills gained by students through mind and intelligence games. In the interviews, teachers stated that students who play mind and intelligence games develop in affective and psychomotor areas as well as cognitive skills. Below, the opinions of the interviewed teachers about the contributions of mind and intelligence games to students are analyzed. When these opinions under the theme of teacher opinions were analyzed, it was seen that they were gathered under the categories of 'cognitive, affective and psychomotor'. According to the teachers, mind and intelligence games extend students' attention spans, improve their mathematical and analytical thinking skills, reduce their focusing problems and increase their problem solving skills. In addition, these games contribute to students' acquisition of social-emotional skills such as patience, empathy, self-confidence and rule awareness, while supporting their cognitive development. It was observed that the motivation of the students

who participated in the tournaments increased by having different experiences, that the inclusion of games in the curriculum would be effective and that it is important for children to meet the game culture.

The mind and intelligence games course offers both a learning area that supports students' cognitive development and an opportunity for teachers to improve themselves and guide students more effectively. It can be said that students gain self-confidence through games, discover different types of intelligence, and spend quality time away from screen addiction. In addition, it is understood that teachers contribute to the happiness and success of students by increasing the variety of games in line with their personal interests and observations, and that they take on more professional responsibilities in this process. The supply of mind and intelligence games is initially provided by teachers' own budgets, and then disseminated in classroom environments with the support of the school administration and parents. To increase students' access to the games, teachers use a variety of creative methods (e.g., toy sales events and parent support) to overcome economic challenges. However, the cost of board games has increased over time, making it difficult to make them accessible to all students.

It is evident from the statements by teachers that they often implement mind and intelligence games in existing classrooms due to limited facilities and lack of suitable space in their classrooms. Creating stations and playing the games in the classrooms is sometimes made difficult by unfavorable conditions such as lack of physical space, sound and light problems. However, despite these limitations, teachers continue to implement the games by using various areas of the school (library, cafeteria, etc.) and available facilities. It is also seen that teachers organize in-school tournaments and direct their students to the district tournament. In order to provide equal opportunities for students, teachers generally work with all students, without making a specific selection of students. However, successful students are usually among the gifted students. During the tournament process, students get to know each other and know which games they are successful in. Teachers adopt the approach of teaching the games to all students, thinking that this method will develop different aspects of each student. However, some teachers prefer to carry out advanced activities only with willing students, observing that the combination of different age groups can complicate the educational process.

There is a significant lack of administrative support for tournaments. Many teachers state that the school administration's support for the activities is insufficient, and that the process progresses only with the support of individual efforts and parents. The District Directorate of National Education organizes the tournaments but is unable to provide motivational support for students and teachers. In addition, it was observed that teachers lacked concrete incentives such as rewards and recognition, and were not even given certificates of achievement. However, there are a few teachers who receive support from the school administration and the district directorate of national education.

Results and Discussion

The positive effects of mind and intelligence games in education have been discussed in a wide range of studies. In general, research has revealed the effects of mind and intelligence games on cognitive, affective, psychomotor and psychosocial development. The teachers in the study are experienced classroom teachers who have received mind and intelligence games training and play an active role in their own classrooms and schools. In the light of the findings obtained from their opinions, it is quite meaningful when evaluated together with the relevant literature that they point to significant improvements in cognitive skills through mind games. Teachers stated that they observed significant increases in competencies such as problem solving, analytical thinking, strategy development, and practical thinking of the students who participated in the tournaments. These findings are in line with the results obtained in Sarıcı-Bulut and Sarıkaya (2018), Marangoz and Demirtaş (2017), Altun (2017) and other similar studies.

Children who participated in the tournament came together with successful students selected from different schools in the tournament area, gained new experiences, and became self-confident and open-minded children. Families were also involved in the tournament process and shared the excitement of the children. The children realized that the world they found themselves in was not limited to the classroom and their families; when they came together with different children who developed themselves, who struggled and who were different. Children's social environment grew and they became more open to development and learning. When the results of similar studies on mind and intelligence games were examined, results that supported the research and were parallel to the findings of the study were observed. The research shows that mind and intelligence games increase cognitive skills such as problem solving, creative thinking, strategy development as well as social competencies, and are also effective in reducing internet and technology addiction. These results prove that mind and intelligence games contribute to the multidimensional development of students. Alkan and Mertol's (2017) study also supports these findings. Mind and intelligence games have been the subject of academic research in various disciplines, shedding light on their effects on cognition, behavior and skill development. Studies have shown that exposure to violent video games can lead to an increase in aggressive behaviors and a decrease in empathy and prosocial behaviors (Anderson et al., 2010).

Overall, academic research on mind and intelligence games highlights their potential to enhance cognitive abilities, improve learning outcomes, and positively influence various aspects of behavioral skill development. These findings underscore the importance of incorporating such games into educational and cognitive intervention programs to promote cognitive development and overall well-being.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (CC BY NC SA) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)