



BİZİM MECMUA’DA AKIL OYUNLARI

Safiye SARICI BULUT*

Makbule SARIKAYA**

Geliş Tarihi: Şubat, 2018

Kabul Tarihi: Mart, 2018

Öz

Bu çalışmada, 1920’li yıllarda periyodik çocuk dergilerinden biri olan *Bizim Mecmuada* yayınlanan akıl oyunları incelenmiştir. Türkiye Cumhuriyeti’nin fiziksel, zihinsel ve psikososyal açıdan güçlü yeni nesillerin yetiştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlayan dergide, çocuğun bilişsel ve duyuşsal gelişim ve yeteneklerine katkı sağlayabilen birçok akıl oyunu bulunmaktadır. Bu akıl oyunları çeşitli bilmece, bulmaca, oyun ve çizim sorularından oluşmakta olup çocukların merak duygusunu ve öğrenme isteğini arttıran, problem çözüme, keşif yeteneği kazandıran, dil ve bellek gelişimini hızlandıran, gözlem, akıl yürütme, soru sorma, eleştiri, yaratıcılık ve icat yapabilme gibi belirgin özelliklerini geliştiren niteliktedirler. Çalışmada 1922 ve 1927 yıllarına ait *Bizim Mecmua’da* yayınlanan akıl oyunlarından seçilen 39 tane doküman incelenmiştir. Nitel yaklaşım benimsenerek gerçekleştirilmiş ve araştırmada doküman inceleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın verileri içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Dergide yer alan akıl oyunları Osmanlıcadan çevrilerek günümüzde çocukların eğitiminde kullanılan ilkelere göre değerlendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre; yaklaşık bir asır önce çocukların görsel uzaysal, matematiksel mantıksal ve sözel zekâ alanlarının yanında çeşitli eğitsel becerileri (odaklanma, görsel ayırt edicilik vs.), yaratıcı problem çözüme, psikomotor becerilerin gelişimlerine yönelik akıl oyunlarına yer verildiği görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Çocuk dergileri, Türkiye Cumhuriyeti, akıl oyunları ve eğitim.

MIND GAMES IN *BİZİM MECMUA*

Abstract

In this study it has been examined mind games published in *Bizim Mecmua* which had been one of the periodicals children’s journals in the 1920s. In the journal aims to contributing to be raised up the strong new generations in terms of physically, mentally and psychosocially of the Republic of Turkey, there have been many mind games that could promote children’s cognitive and affective development and abilities. These mind games have consisted of various riddles, puzzles, play and drawing tasks improving childrens’ feelings of curiosity and eagerness to learn, developing problem-solving and discovery skills, accelerating development of language and memory, promoting distinct skills and abilities of children such as making observation, reasoning, questioning, creativity and inventing. The

* Dr. Öğr. Ü.; Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, ssarici@gazi.edu.tr.

** Doç. Dr.; Ardahan Üniversitesi, İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi, Tarih Bölümü, makbulesarikaya@ardahan.edu.tr.

study sample is consisted of 39 mind games selected from the *Bizim Mecmua* that have been published between the years of 1992-1927. This research has been conducted by adopting qualitative approach and document analysis procedure has been used. The research data were analyzed via content analysis. The mind games included in the journal have been translated from Ottoman Turkish and evaluated according to the principles used in the children's education in nowadays. According to the research results, it has been observed that one century ago the mind games aimed at developing the visual-spacial, logical-mathematical and verbal intelligences as well as creative problem-solving and psychomotor skills were included in journal.

Keywords: Children's journals, Republic of Turkey, mind games and education.

Giriş

Eğitim sürecinde bireyin neyi, nasıl ve ne kadar öğreneceği formel eğitimle ve çeşitli programlarla yapılandırılmıştır. Eğitimin temel amacı, bireyin tüm yönleriyle var olan potansiyelinin ortaya çıkarılmasıdır. Bu durum sadece formel eğitim sürecinde değil yaşantının tüm zamanlarına yayılmış etkinliklerle gerçekleştirilebilecek bir husustur. Bu bağlamda zihinsel gelişime önemli katkılar sunduğu düşünülen akıl oyunları, eğitim araştırmalarında ele alınması gereken önemli konulardan biridir.

Deneyimlerden faydalanma ve çevre hakkında verilen bilginin ötesine gidebilme kapasitesi olarak görülen zekâ; mantık kurma, planlama, sorun çözme, soyut düşünme, karmaşık fikirleri kavrama, hızlı öğrenme gibi faaliyetleri içeren genel zihinsel yetenek olarak tanımlanabilir (Gottfredson, 1997'den akt. Gerrig ve Zimbardo, 2012). Gardner (1983) zekâyı IQ testlerinden elde edilen verilerden daha öteye taşıyarak geniş bir yetenekler yelpazesi olarak değerlendirmektedir. Yeteneklerin her birinin bireyin içinde yaşadığı toplumda ihtiyaç duyulduğu oranda değer gördüğünü belirten Gardner yeteneğin ölçülmesinde kâğıt kalem testlerinden ve nicel ölçümlerden fazlasının gerektirdiğini vurgular. Bu yönüyle bireyin öğrenme süreciyle zekâsı arasındaki ilişki, zekâ alanının bireyin öğrenme biçimini etkileyeceğini göstermektedir. Günümüzde bireylerin 8 temel zekâdan oluşan bir yapıya sahip olduğu ve zekâ türlerinde bireyler arası farklılıkların onların yetenek ve başarılarını açıkladığı kabul görmektedir. Matematiksel mantıksal, sözel dilsel, doğa, müzik, görsel uzamsal, bedensel, içsel ve sosyal zekâ olarak sınıflandırılan zekâ konusu birçok bilim insanı tarafından ele alınmıştır. Günümüzde Piaget ve Vygotsky'nin çalışmaları zihinsel gelişimi açıklayan başlıca yayınlar arasındadır. Piaget zekâyı çevreye uyum sağlama yeteneği olarak tanımlarken (Piaget, 1976), Vygotsky, çocukların toplumsal süreçleri içselleştirmeleri yoluyla büyüklerin değerlerini paylaşma ve oyunla sembolik eylemleri öğrenmekte kullandıkları zihinsel beceri olarak ifade eder. Bu yönüyle oyun çocukların tüm gelişim alanlarına katkı sağlamakta ve çocukların

sembolik eylemlerde bulunmaları onların zihinsel gelişimlerini hızlandırmaktadır (Bodrova ve Leong, 2010).

Günlük hayatın provası olarak görülen oyunun tüm gelişim alanlarına olan katkısı düşünüldüğünde özellikle zihinsel gelişim açısından farklı uyaranlara maruz kalarak çeşitli problemleri oyun yoluyla çözmenin çocukların zihinsel gelişimlerine katkı sağlayacağı muhakkaktır (Yörükoğlu, 1989; Akbaba, Sağlam ve Kök, 2003). Oyun, çocuğun en temel ruhsal gereksinimini karşılanırken onun zihinsel yeteneklerini ve yaratıcılığını ortaya koyma fırsatı bulduğu bir öğrenme aracı olarak değerlendirilebilir. Çünkü oyun, çocukların gerçek dünyayı anlamlandırmalarında, dil ve kavram (Bacanlı, 2011) ve zihinsel gelişimlerinde önemli bir rol oynar (Nelson, Kristen, Susan, Kidder, 2017). Bunun yanında oyun çocukların bilinçaltındaki korkularının, engellenmişliklerinin ve çeşitli sosyal çatışmalarının üstesinden gelmesine yardımcı olduğundan bir anlamda onların özbenliğine ulaşmalarında bir araç olarak da düşünülebilir. Oyun çocuğun bedensel, ahlaki ve zihinsel gelişiminin yanında (Özdoğan, 2000), psikososyal gelişimi açısından da oldukça önemlidir (Yavuzer, 2003). Bu bağlamda bireyin var olan potansiyellerinin ortaya çıkarılmasında zekâ alanlarını geliştirmeye yönelik eğitsel faaliyetlerden biri de akıl oyunlarıdır.

Akıl oyunları bireylerin zihinsel potansiyellerinin farkına vararak hızlı ve doğru bir şekilde karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü ve yaratıcı çözümler üretebilmeleri gibi bilişsel gelişimlerine destek sunan etkinliklerdir. Bu kapsamda akıl oyunlarının zekânın tüm alanlarında kullanılabilmesi, işlem yapma ve strateji geliştirme kapasitesini geliştirdiği, sözel, matematiksel mantıksal alanlarına hitap ettiği gibi, yaratıcı ve eleştirel düşünceyi de geliştirdiği belirtilmektedir (TTKB, 2013). Akıl oyunlarının aynı zamanda bireyleri problemleri algılama ve değerlendirme kapasitesini geliştirerek farklı ve yaratıcı bakış açılarıyla problemin çözümünde mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmektedir.

Akıl oyunlarında bireyler analogi, tümdengelim, tümevarım, üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerileri gibi soyut düşünme özelliklerinden faydalanmaktadırlar. Ayrıca akıl oyunlarının öğretilmesiyle bireylerin analiz, sentez, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi becerileri yanında sosyal duygusal gelişimlerinde de olumlu katkılar sağlandığı bilinmektedir (Devocioğlu ve Karadağ, 2014). Bu yönleriyle 1920'li yıllar Türkiye'sinde akıl oyunlarına yer veren dergilerden biri olan *Bizim Mecmua*, incelenmesi gereken bir kaynaktır. Çalışmada *Bizim Mecmua*'dan seçilen akıl oyunları çocukların görsel uzaysal, matematiksel mantıksal ve sözel zekâ alanlarının yanında çeşitli eğitsel becerileri (odaklanma, görsel ayırt edicilik vs.), yaratıcı problem çözme, psikomotor becerilerin gelişimlerine katkıları açısından incelenmiştir.

Çocuklara yönelik ilk süreli yayınların XVIII. Yüzyılda ortaya çıktığı ve bir yüz yıl sonra da Osmanlı Devleti'nde ilk çocuk dergilerinin yayınlandığı bilinmektedir. Türk çocuk dergiciliği Dünya Savaşında ve sonrasında yaşanan sosyoekonomik sorunlar, İstanbul'un işgali ve ülkenin dört bir köşesinde başlayan işgallere karşı verilen Türk Milli Mücadelesi sürecinden etkilenmiştir. Çocuklara terbiye ve bilinç verme rolünü üstlenen (Gurbetoğlu, 2007) bu dergiler, Mustafa Kemal Paşa'nın önderliğinde Anadolu'da başlayan milli hareketin nihai Türk zaferiyle sonuçlanması, Lozan Antlaşması'nın imzalanması ve Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulmasıyla ülkede her alanda başlayan yeniden yapılanmasıyla yeni bir evreye girmiştir (Gençel, 1984).

Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk yıllarından itibaren zorunlu temel eğitim, okullaşma, topyekûn kalkınma, Harf Devrimi gibi eğitsel ve kültürel devrimler çocuk dergiciliğinde bazı yenilikleri gündeme getirmiş ve böylece çocuk dergileri okul eğitiminin bir parçası olarak düşünülmüştür. Bu dönemde yayınlanan çocuk dergileri, ders dışı faaliyetleri önemsemiş, resim, boyama, bulmaca, karikatür ve fıkra gibi okumayı artıran ve eğlenceli konulara yer verirken okul derslerini de desteklemiştir. Eğitsel yönünün dışında günceli haber verme aracı olan haftalık, 15 günlük ve aylık sürelerle yayınlanan çocuk dergileri, çocuğun eğitiminde önemli olup onlara olayları takip etme bir bakıma kronoloji bilinci kazandırma yönünden teşvik edici unsurlar sayılmaktadır. Ayrıca bu dergiler milli kültürün ışığında evrensel değerlerle donanmış ideal insanı yaratmak, sorgulayan, araştıran, karşılaştıran ve eleştirme becerisine sahip çocukların yetiştirilmesinde dergilerde yazılı ve görsel materyaller olarak kullanılmıştır. Aynı zamanda bu dergiler çocuk eğitimi tarihinin de yazılmasında önemli belgeler niteliğindedir (Özdemir, 2015; Şeref, 2015; Balcı, 2017; Küçük, 2010).

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırma *Bizim Mecmua*'daki akıl oyunlarının katkı sağladığı zekâ ve gelişim alanlarına göre incelendiği nitel araştırma deseninde betimsel bir çalışmadır. Betimsel araştırmalarda olayların, bireylerin, grupların ve fizik ortamların ne olduğu ve özellikleri betimlenmeye çalışılır. (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017; Yıldırım ve Şimşek, 2016).

İncelenen Dokümanlar

Çalışmada *Bizim Mecmua*'nın 1922 yılına ait 1, 2, 3, 6, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28. sayılarından, 1927 yılına ait 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14 ve 15. sayılarından seçilen 39 adet akıl oyunu incelenmiştir. Benzer nitelikteki akıl oyunları arasından

seçilerek incelenen dokümanlar, katkı sağladığı zekâ, gelişim alanlarına ve ulaşılabilirliğe dayalı olarak belirlenmiştir.

Verilerin Analizi

Bu araştırmada veriler, nitel veri toplama yöntemlerinden doküman incelemesi tekniği kullanılarak toplanmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini içerir (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 189). Çalışmada akıl oyunlarının doküman incelemesi yöntemiyle ele alınmasında içerik analizinden faydalanılmıştır. Özellikle sosyal bilimler alanında sıklıkla kullanılan en önemli tekniklerden birisi olan içerik analizi belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik, yinelenebilir bir teknik olarak belirtilmektedir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel., 2016:259). Bu çalışmada içerik analizi “*Bizim Mecmua*” dan seçilen ağırlıklı olarak görsel akıl oyunları üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Süreçte öncelikle *Bizim Mecmua*’daki akıl oyunları Osmanlıca’dan Türkçe’ye çevrilmiş ve yansıttığı bilişsel gelişim ve yetenek alanlarına göre sınıflandırılarak incelenmiştir. Bu incelemede akıl oyunları hangi temalarda toplanacağı, temaların anlamları doğrultusunda ele alınmıştır. İncelenen akıl oyunlarının çoğunluğunun birden fazla gelişim alanına yönelik kazanımlara sahip olduğu görülmüştür. Belirlenen temalar ve akıl oyunları örnekleri araştırmacıların yanı sıra iki alan uzmanı tarafından da incelenmiş ve uzmanların yaptıkları analizler sonucunda uyuma %80 olarak belirlenmiştir. İçerik analizinde kodlayıcılar arası güvenilirliği sağlamada uyum yüzdesi $\text{Görüş birliği}/(\text{Görüş ayrılığı}+\text{Görüş birliği})\times 100$ olarak hesaplanmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Tablo 1’de *Bizim Mecmua*’dan seçilen akıl oyunlarının kategorilere göre dağılımına yer verilmiştir.

Tablo 1. *Bizim Mecmua*’dan seçilen akıl oyunlarının kategorilere göre dağılımı

| Akıl oyunu | Görsel uzaysal zekâ | Matematiksel mantıksal zekâ | Sözel zekâ | Eğitsel beceriler (odaklanma, görsel ayırdedicilik) | Yaratıcı problem çözme | Psikomotor beceri | |
|------------|---------------------|-----------------------------|------------|---|------------------------|-------------------|----|
| | 39 | 22 | 21 | 3 | 36 | 16 | 15 |

Tablo 1 incelendiğinde; seçilen 39 akıl oyunundan en fazla eğitsel becerilere yer verildiği (36), sonra sırasıyla görsel uzaysal zekâ (22), matematiksel mantıksal zekâ (21), yaratıcı problem çözme (16), psikomotor beceriler (15) ve sözel zekâ (3) alanlarına yönelik akıl oyunu olduğu görülmüştür.

Bulgular ve Yorumlar

1920’lerde resmî ve kurumsal yayın olmayıp çocuklara yönelik hazırlanmış dergilerden biri olan *Bizim Mecmua*; ilk sayısını 5 Nisan 1922’de çıkaran haftalık çocuk dergisidir. Sorumlu Müdürünün Hulusi Bey olduğu, çocukların edebi yönünü geliştirmek isteyen dergi; şiir, hikaye, masal ve bilmece türünde yazılara yer vermiştir. Kendini çocuklara mahsus resimli mecmua olarak tanımlayan derginin 28 sayısından sonra 3 yıllık arası, Mart 1925’de bitmiş, ancak 37. sayısından sonra yayına yine ara vermiştir. 1927’de “yeni seri” kaydıyla 37 sayı daha yayınlanarak toplam 74’e ulaşan (Okay, 1999) *Bizim Mecmua*’da, eğlenceli ve zevkli bir okuma sağlamak, yabancı dil öğrenimini desteklemek için Fransızca-Türkçe sütunu, oyuncak modelleri ve el işleri örneklerinin verildiği köşeler hazırlanmıştır. Dergi amacını, “...bilimsel konularda açıklamalar yapacak... fayda sağlayacak tarih, coğrafya ve fen alanında bilgiler verilecektir.” şeklinde tanımlamıştır (*Bizim Mecmua*, I, 1922).



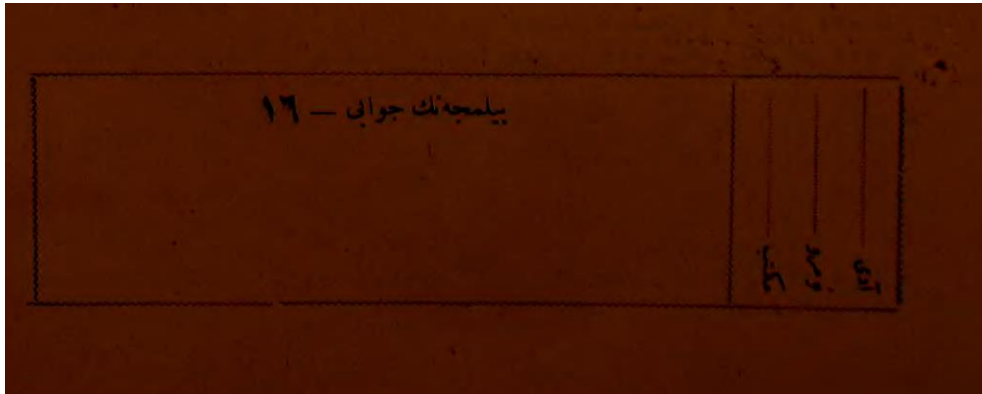
Şekil 1. *Bizim Mecmua*’nın kapaklarında yer alan derginin isim ve logosu.

Eğlenceli olduğu kadar eğitsel amaçlar taşıyan *Bizim Mecmua*’da yer alan akıl oyunları, çocukların hızlı ve doğru bir şekilde karar verebilmelerini, problemler karşısında kendilerine özgü ve yaratıcı çözümler üretebilmelerini sağlayacak bilişsel gelişimlerine yönelik etkinliklerden oluşmaktadır. Bu kapsamda akıl oyunlarının zekânın tüm alanlarında kullanılabilirdiği, işlem yapma ve strateji geliştirme kapasitesini arttırdığı, sözel, matematiksel mantıksal, görsel uzaysal zekâ alanlarına hitap ettiği gibi, yaratıcı ve eleştirel düşüncüyü de geliştirdiği belirtilebilir. Akıl oyunlarının aynı zamanda bireylerin problemleri algılama ve değerlendirme kapasitesini geliştirerek farklı ve yaratıcı bakış açılarıyla problemin çözümünde mantığı etkili bir şekilde kullanma becerilerini de güçlendirdiği bilinmektedir (TTKB, 2013).

Bizim Mecmua’da yer alan akıl oyunlarının bireylerin farklı yetenek alanlarını geliştirmeye yönelik olarak yapılandırılarak; benzerlikler, görsel hafıza, hacimsel ve şekilsel uyum, düşünme, mantıksal ilişkiler, sıralama, dilin kullanımı, gruplama, eksikliği fark etme,

tamamlama, görsel ve boyutsal anlama, işitsel beceriler, işitsel benzerlikler, işitsel hafıza, ses uyumu gibi alanlara yönelik oldukları söylenebilir (Megahafıza.com, 2006'dan akt. Şimşek, 2007). Bütün bunların yanında geleneksel zekâ anlayışının insan beyninin sınırlarını daraltan ve sahip olunan bilişsel potansiyeli yadsıdığından, günümüzde zekâ yaşamsal etkinlikleri kapsayan çok daha geniş bir kavram olarak belirtilmektedir (Gürel ve Tat, 2010). Eğitim ve psikoloji alanındaki gelişmeler bireyin neler yaptığından ziyade neler yapabileceğine odaklandığından artık eğitim sürecinde onların var olan potansiyellerinin ortaya çıkarılması doğrultusunda eğitimin yapılandırılması yoluna gidilmektedir (Talu, 1999).

Dergide yer alan akıl oyunları, bu becerileri geliştirmeye yönelik akıl (zekâ) oyunları başlığındaki yayınlarda (Takma, 2009; Şimşek, 2007; Horne ve Wootton, 2014; Halıcı, 2007; Halıcı, 2008; Lane, 2011) ağırlıklı olarak matematiksel, mantıksal, sözel, pratik matematik işlem becerisi gerektiren, görsel uzaysal becerilerin gelişimine yönelik esaslara yer verilerek incelenmiştir. *Bizim Mecmua'nın* ilk sayısından itibaren ise “okuyucuları arasında muhtelif mevzulara ait bilmece yarışmaları tertibe başlıyor. Bu müsabakalar sizin düşünce, hayal, tasvir ve icat kabiliyetlerinizi meydana koyacak faydalı ve eğlenceli birer fikir idmanı olacaklardır.” diyerek bilmece yarışmaları düzenlemiştir (*Bizim Mecmua*, I, 1922). Bilmeceye doğru cevaplar gönderenlerin çeşitli ödüller aldığı yarışmaları her sayısında yayınlayan dergi, cevapları sonraki sayıda vermekteydi. Okuyucuların yarışmaya katılması ve bilmece cevaplarını dergiye gönderebilmesi için dergide kuponlar bulunmaktaydı. Doğru olduğuna inanılan cevaplar kimlik ve adres bilgileri eklenerek derginin adresine bu kuponlarla gönderilmekteydi. Kazananlara verilen hediyeler dergi, kitap ve kartlardan oluşmaktaydı. Örneğin birinciye *Bizim Mecmua'nın* bir yıllık aboneliği, ikinciye altı aylık abonelik ve üçüncüden onuncuya kadar bir kitap, on birinciden on altıncıya kadar ise birer kart postal hediye edilmekteydi.



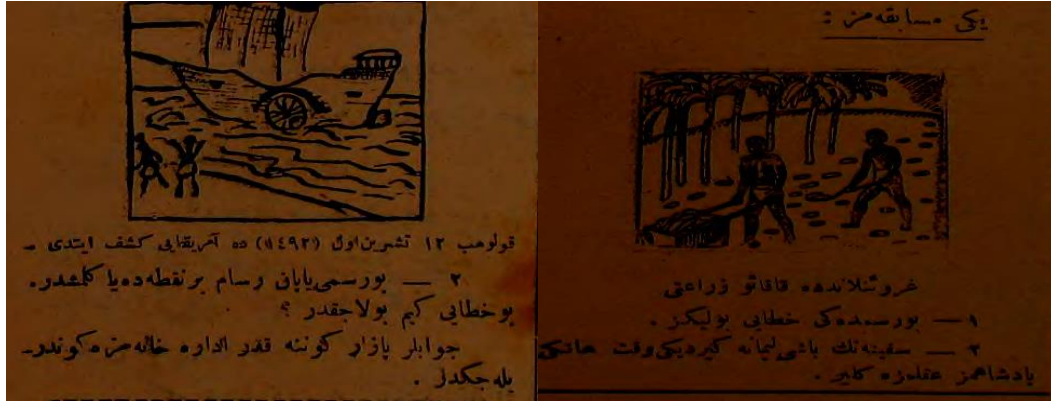
Şekil 2. Okuyucu cevaplarının derginin adresine gönderildiği cevap kuponu.

Bizim Mecmua'da konular eğitim, bilim, doğa olayları olmakla birlikte macera, yarışma ve oyun duygularını da öne çıkarır nitelikte hazırlanmıştır. Dergilerdeki eğitsel içerikler genellikle somut işlemler dönemine yani ilkökul çağı çocuklarına yöneliktir. Ayrıca,

bilgilendirmenin yanında ahlaki ve duygusal gelişime yönelik ögelere de yer verilen örnek çalışmaların olduğu görülmektedir. Dergi çocukların eğlenceli olduğu kadar öğretici nitelikte bilmece, bulmaca ve tekerleme gibi oyunlarla farklı düşünmesini ve akıl yürütmesini sağlayacak yaratıcı gücünü geliştirmeyi de hedeflemiştir. Dergideki akıl oyunları, çocukların eleştirel ve yaratıcı düşünme, araştırma ve problem çözme becerileri ve hafızayı geliştirmeye yönelik olmakla birlikte onları öğrenirken zorlayan ama mutsuz etmeyen bir ortam yaratacak eğlenceli şekilde sunulmuştur. Böylece çocuklara belleklerini güçlendirme, eleştirel bakış açısı kazandırma, kavramayı hızlandırma, odaklanma, bilgileri yeniden organize etme, muhakeme yapma, benzerlikleri ve farklılıkları görebilme gibi bilişsel becerilerin yanında gerçekçi algılama, sabırlı, olgun, güvenilir olma, bağımsız hareket etme ve kendine özgü yaratıcı problem çözme becerileri kazandırılmıştır.

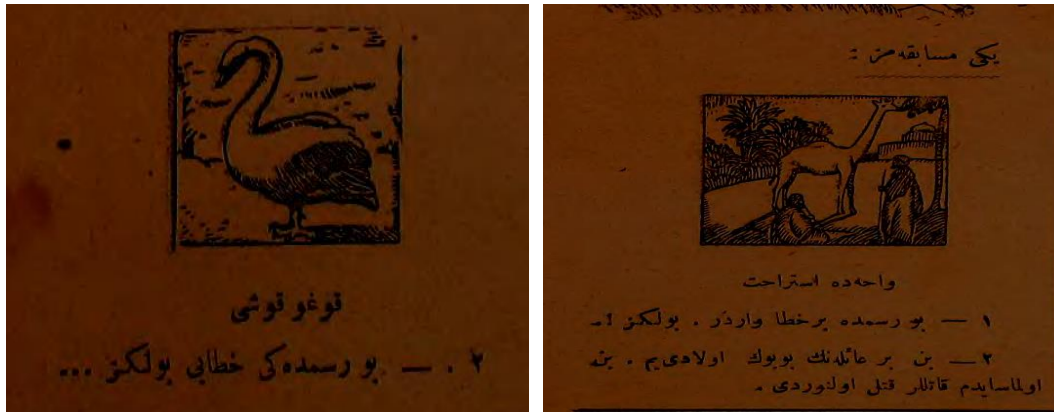
Bizim Mecmua'da yer alan sözel, matematiksel ve mantıksal zekâ alanlarına yönelik sorularla çocukların gözlem, analiz sentez yapma, hayal gücünü kullanma, soruların çözüm olasılıklarını sezme, problemin çözümüne ilişkin birden fazla çözüm yolu bulma ve uygulama, esnek, özgün ve yaratıcı tutumlar geliştirme gibi becerilerinin arttırılması hedeflenmiştir (Çağlar, 2004). Cevapları bulmaya çalışan çocuklar bir sonraki sayıdaki cevabı merakla beklerken, yeniden tanımlama ve düzenleme, soyutlama, özetleme ve analiz etme, ayırt etme, karşılaştırma ile bütünü algılayan ve ayrıntıları gören yaratıcı kişilik özelliklerini geliştirebilmekteydi.

Dergide en sık sorulan sorular, verilen resimdeki hatanın bulunmasına ilişkindir. Örneğin ilk resimde (Şekil 3) “Ressam bir noktada yanlış. Bu hatayı kim bulacaktır.” Sorusuyla akıl yürütme ve öğrendiklerini mantıksal çıkarımla sorun çözüme kullanma becerisi kazandırılmak istenmektedir. Bu sorunun cevabı ise “Kristof Colomb Amerikayı keşfettiği zaman buhar makinası henüz keşfedilmediği için gemiler yelkenle yürüyorlardı. Binaenaleyh gemideki çark fazladır.” Şeklinde ifade edilmiş ve yarışmayı kazananlar arasında çekilen kura sonucuna yer verilmiştir (*Bizim Mecmua*, 2, 1922). Diğer soru ise (Şekil 4) “Grönland'daki kakao ziraatı” başlıklı resimdeki hatayı bulunuz” şeklindedir. Bu sorunun cevabı “Grönland gibi soğuk memleketlerde sıcak memleketlerde yetişen bir nebat şüphesiz bulunmaz.” Şeklinde açıklanmıştır (*Bizim Mecmua*, 6, 1922).



Şekil 3. Yelkenli resimindeki mantık hatası sorusu. Şekil 4. Resimdeki mantık hatasını bulma sorusu.

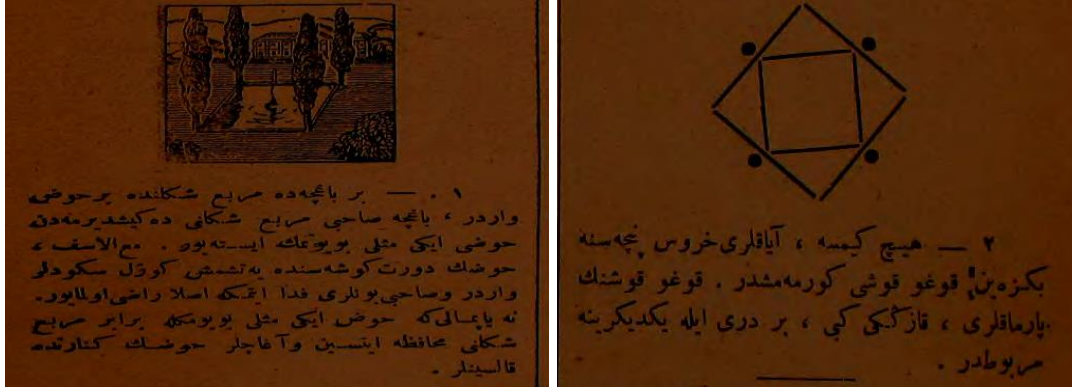
Aynı mantıkla hazırlanan "Vahada istirahat" (Şekil 5) (*Bizim Mecmua*, 3,1922) ve "Kuğu kuşu" (Şekil 6) (*Bizim Mecmua*, 9, 1922) başlıklı resimde yapılan hata soruluyor. Cevap olarak, vahadaki yeşilliğe dikkat çekilirken, kuğu sorusuna "Hiç kimse ayakları horoz pençesine benzeyen kuğu kuşu görmemiştir. Kuğunun parmakları kazınki gibi bir deri ile parmaklar birbirine bağlıdır." diyerek açıklama yapılan dergide (*Bizim Mecmua*, 10, 1922) hataları bulmak için çocukların metinde veya resimde verilen bilgileri iyi incelemeleri, ip uçlarını bularak ve bilgilerini kullanarak tutarlı ve mantıklı bir takip ile doğruyu bulmaları amaçlanmıştır. Çocukların dikkatli okuma ve gözlem becerisini geliştiren bu sorularda görsel ayırdedicilik ve görsel hafıza geliştirilmek istenmektedir. Ayrıca dergide yer alan bu tür etkinliklerin bireylerin genel yetenek alanlarından bellek, ayrıntılara dikkat etme gibi (Usluer, 2012) alanlara da katkı sunduğu görülmektedir.



Şekil 5. Resimdeki mantık hatasını bulma sorusu. Şekil 6. Resimdeki mantık hatasını bulma sorusu.

Dergide çocukların görsel uzaysal zekâ alanı ve yaratıcı problem çözme yeteneklerinin gelişmesine yönelik geometriyle ilgili bazı yarışma sorularına yer verilmiştir. Örneğin, aşağıdaki resimde (Şekil 7), "Bahçede dikdörtgen şekilde bir havuz vardır, bahçe sahibi bu şekli değiştirmeden iki kat büyütme istiyor. Havuzun dört köşesindeki söğütleri de feda etmek

istemiyor. Ne yapmalı ki havuz iki misli büyümeyle beraber, dikdörtgen kalsın ve ağaçlar havuzun kenarında bulunsunlar?” (*Bizim Mecmua*, 9, 1922) Sorunun cevabı ise sonraki sayıda yer alan çizimle açıklanmıştır (Şekil, 8).



Şekil 7. Dikdörtgen bir havuzu iki kat büyütme sorusu Şekil 8. Şekil 7'deki sorunun cevabı

Aşağıdaki resimde (Şekil 9) “İki yorgun köpeği birkaç yeni çizgi ekleyerek dört faal koşan iki canlı köpek haline getirin denilmektedir.” (*Bizim Mecmua*, 2, 1922) Psikomotor beceri ve görsel uzaysal zekâ gelişimine yönelik bu sorunun cevabı sonraki sayıda açıklanan bulmacada; “Köpekler üst ve alt kısımlardan noktalı çizgiler ile birleştirildiğinde istenen şekil elde edilebilmektedir” şeklinde belirtilmiştir (Şekil 10).



Şekil 9. İki yorgun köpeği koşan iki köpek yapabilme sorusu. Şekil 10. Şekil 9'deki sorunun cevabı.

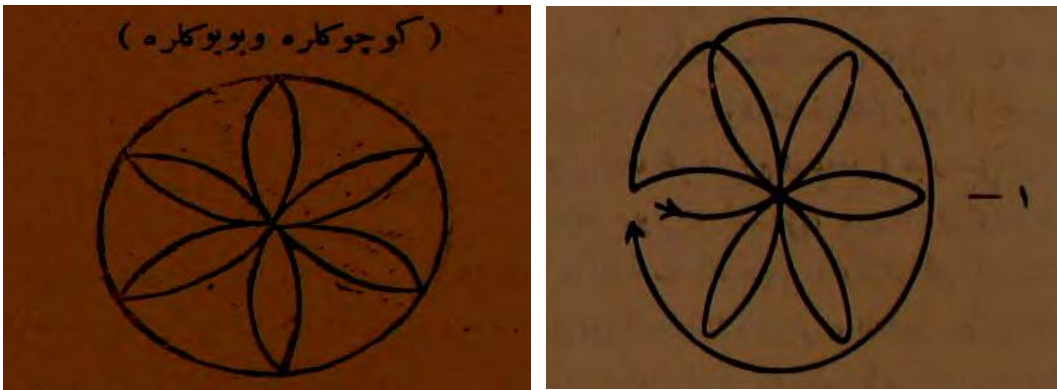
Benzer mantıkla sorulan başka bir soruda (Şekil 11), “Çiftlikte yumurta toplayan Türkan bir sabah kare şeklindeki havuzun içindeki adada tavukların yumurtladığını fark etti. Havuzun ortasındaki bu adaya bir köprü olmadığı için ulaşamadı. Bu yumurtalara ulaşmak için kalaslardan nasıl bir köprü yaptı.” (*Bizim Mecmua*, 25, 1922) şeklindedir. Cevabı açıklama ve çizimle verilmiştir (Şekil 12).



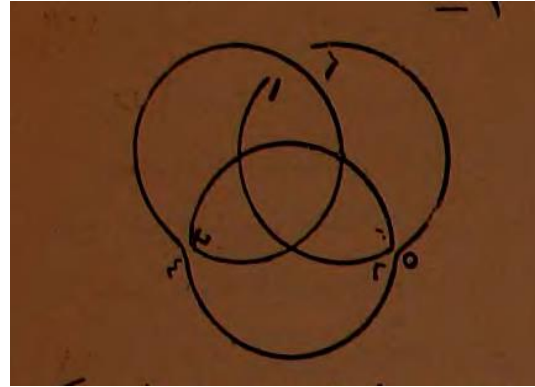
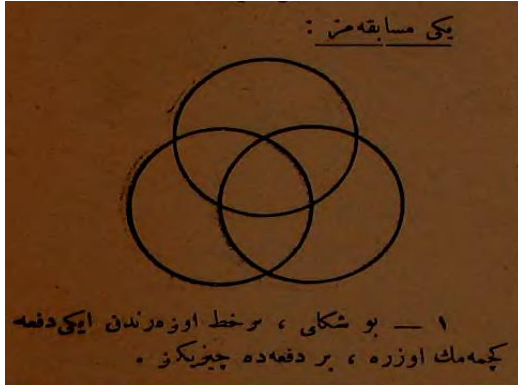
Şekil 11. Gölün ortasındaki adaya nasıl ulaşılabilceği sorusu. Şekil 12.Şekil 11'deki sorunun cevabı.

Ortadaki adaya kalaslar yardımıyla ulaşan Türkan'ın hikâyesini ifade eden resimde hem yaratıcı problem çözme yönteminin kullanılması gerekmekte hem de sözel, görsel uzaysal, matematiksel mantıksal zekâ alanlarına yönelik uyarılar sunulmaktadır. Ayrıca, bu etkinlikle çocukların genel yetenek alanlarından bellek, ayrıntılara dikkat etme gibi özellikleri desteklenmektedir (Usluer, 2012). Sözel ve matematiksel mantıksal yetenek alanındaki etkinlikler incelendiğinde bireylerin sözcükleri, sayıları, sembolleri hızlı bir şekilde ezberleme ve uzun süreli bellekte saklayabilme, gerektiğinde etkin bir şekilde bilgileri geri çağırma gibi becerilerin kullanımını sağlamasında onlara katkı sunduğu görülmektedir.

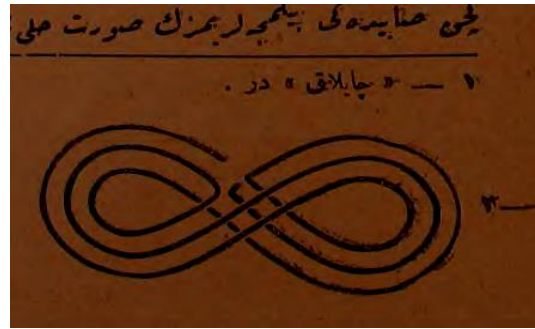
Dergide sıklıkla yer alan ve günümüzde pek çok zekâ oyunlarında sorulan sorulardan biri de kalemi kaldırmadan ve aynı yerden tekrar geçmeden verilen şeklin çizilmesinin istendiği sorulardır. Cevapların yine bir sonraki sayıda verildiği bu sorularla çocukların matematiksel mantıksal ve görsel uzaysal zekâ alanlarının gelişiminin yanında psikomotor becerileri de desteklenmiştir (Şekil 13, 14, 15, 16, 17, 18) (*Bizim Mecmua*, 23 ve 24 1922).



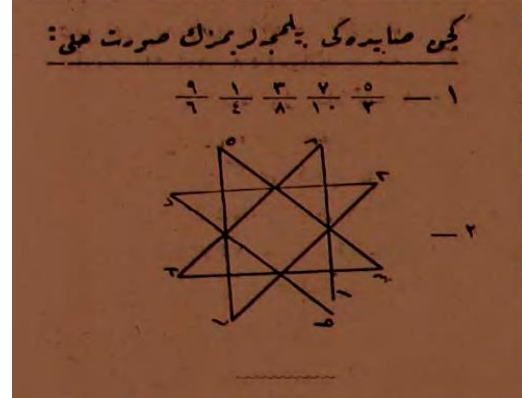
Şekil 13. Kalemi kaldırmadan bu şeklin aynen çizilmesi sorusu. Şekil 14.Şeklin nasıl çizileceğinin cevabı.



Şekil 15. Kalemı kaldırmadan bu şeklin aynen çizilmesi sorusu. Şekil 16. Şeklin nasıl çizileceğinin cevabı.



Şekil 17. Kalemı kaldırmadan bu şeklin aynen çizilmesi sorusu. Şekil 18. Şeklin nasıl çizileceğinin cevabı.

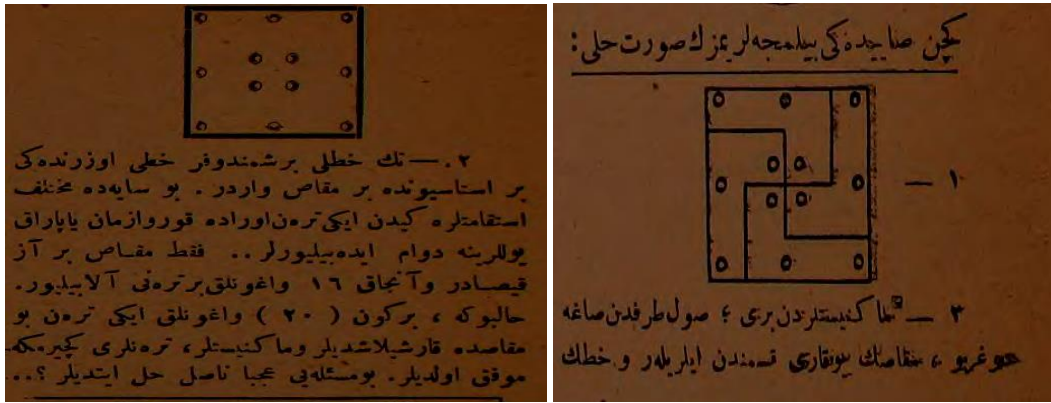


Şekil 19. Kalemı kaldırmadan bu şeklin aynen çizilmesi sorusu. Şekil 20. Şeklin nasıl çizileceğinin cevabı.

Bir önceki örneklere benzer şekilde yukarıdaki resimde de çocuklardan bir hat üzerinden iki defa geçmemek üzere verilen şekli bir kalemde çizmeleri istenmiştir (Şekil 19) (Bizim Mecmua, 14, 1922). Yukarıdaki örneklerde belirtilen kazanımlara ek olarak bu tarz sorularla aynı zamanda çocukların karmaşık problem alanlarında odaklanma, sabırla çalışma ve öz güven gelişimi gibi alanlar desteklenmiştir. Bu tür soruların çözümlerinde çizime başlangıç noktası 1 olarak gösterilerek izlenecek yol sayılarıyla tarif edilmiş ve devam eden hareketler

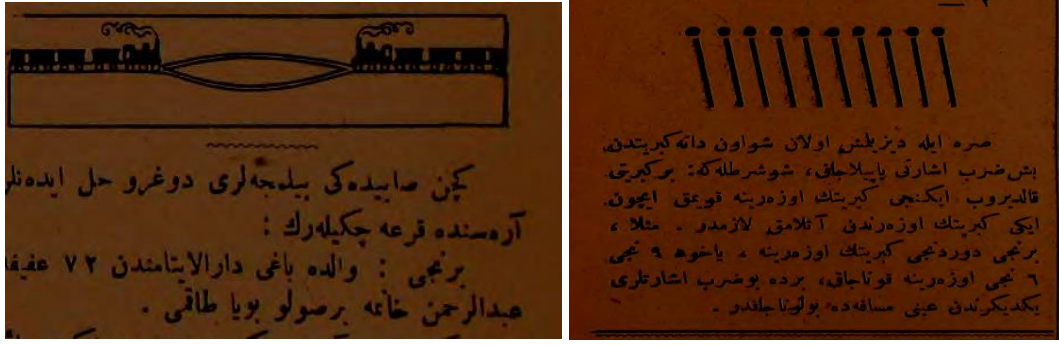
sayıyla gösterilmiştir (Şekil 20). Örneğin verilen cevapta yıldız şekli 9 hareketle tamamlanmıştır (*Bizim Mecmua*, 16, 1922).

Dergide ayrıca matematiksel mantıksal zekânın gelişimine yönelik, çocuğun nesnelere ilişkin düzenleme ve nesnelere üzerinde yapabilecekleri eylemleri, eylemler arası ilişkilerin keşfine yönelik çeşitli önermeler ortaya koyma ve önermeler arasındaki bağı değerlendirme kabiliyetine yönelik sorulara da yer vermiştir. Matematiksel mantıksal zekânın davranışa yansımaları sayıları kullanma becerisi, problemlere çözümler üretme, kavramlar arası ilişkiyi ve örüntüleri fark ederek mantıksal bir formül oluşturma gibi çeşitli zihinsel becerileri kullanmaya yönelik sorulardan birisi (Şekil 21) “Kare içinde verilen 12 noktayı birbirinden öyle ayırın ki dört bölüme 3 adet düşsün” şeklindeki sorudur (*Bizim Mecmua*, 12, 1922). Sorunun cevabı (Şekil 22) bir sonraki sayıda şekille izah edilmiştir (*Bizim Mecmua*, 13, 1922).



Şekil 21. Karedeki 12 noktanın 4 eşit parçaya bölünmesi sorusu. Şekil 22. Şekil 21'deki sorunun cevabı.

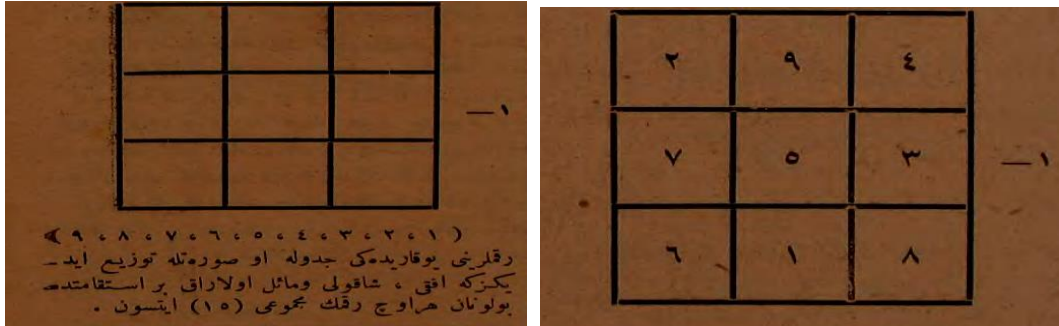
Başka bir soruda (Şekil 23) “Tek hatlı bir şimendifer üzerindeki bir istasyonda bir makas vardır. Bu sayede muhtelif istikametlere giden iki tren orada kruvazman yaparak yollarına devam edebiliyorlar. Fakat makas biraz kısadır ve ancak 16 vagonluk bir treni alabiliyor. Hâlbuki bir gün 20 vagonluk iki tren bu makasta karşılaştılar ve makinistler trenleri geçirmeye muvaffak oldular. Bu meseleyi acaba nasıl hal ettiler?” şeklinde sorulmuştur. Aşağıdaki diğer soruda ise (Şekil 24) sıra ile dizilmiş olan şu on tane kibritten beş zarf işareti yapılması istenmiş ve şartlar şu şekilde sıralanmıştır.



Şekil 23. Tek hat üzerinde 2 trenin çarpmadan geçişi sorusu. Şekil 24. On kibritten 5 zarf yapılması sorusu.

“Sıralama şartları; bir kibriti iki kibritin üzerinden atlamak lazımdır. Mesela birinci dördüncü kibritin üzerine yahut 9. kibrit 6. üzerine konacak, bir de bu zarf işaretleri yekdiğerinden aynı mesafede bulunacaktır” (*Bizim Mecmua*, 16, 1922).

Sayıların etkili ve mantıklı bir şekilde kullanıldığı matematiksel mantıksal bir başka akıl oyunu ise 9 veya daha fazla kutucuktan oluşan tablolara sayıların farklı şekillerde konulmasıyla yan yana, alttan üste veya çapraz toplamlarının istenildiği tablo sorularıdır (Şekil 25). Matematik ve mantıksal zekâ ve problem çözme becerisini arttırmaya yönelik aşağıdaki soru “Rakamları cetvele o suretle tevzi ediniz ki hepsi bir istikamette bulunan her üç rakamın toplamı 15 etsin” şeklinde ifade edilmiş (*Bizim Mecmua*, 27, 1922) ve cevabı bir sonraki sayıda verilmiştir. 1-9 arasındaki sayıları bir kez kullanarak her sırada toplamın 15 olduğu bir yerleştirme (Şekil 26) matematiksel mantıksal akıl yürütmenin gelişimine yöneliktir.



Şekil 25. Cetvele 1-9 sayılarını yerleştirerek toplamın 15 bulunduğu soru. Şekil 26. Sorunun cevabı

Ayrıca sayılarla ve sıralamayla çalışmaya odaklanma, sayıları kullanma becerisi, problemlere çözümler üretme imkânı verdiği için bu akıl oyunu örnekleri nesnelere arası ilişki ve örüntüleri fark etme, problemlere çözüm üretme, mantıksal bir bakış açısı geliştirme açısından bu zekâ alanının gelişimine olumlu katkı sağladığı (Gardner, 2010) söylenebilir.

Dergide sıklıkla yer alan keyifli sorulardan biri de verilen resimlerde gizlenen bazı detayların sorulmasıdır. İlk bakışta görülmeyen bir veya birkaç unsurun sorulduğu resimlerin

cevabı sonraki sayıda verilmiştir. Görsel ayırt edicilik ve dikkat becerisi gibi çeşitli eğitsel kazanımları içeren soru örnekleri aşağıda yer almaktadır.



Şekil 27. Resimde gizlenen horozun bulunması sorusu. Şekil 28. Resimdeki tavşanın bulunması sorusu.

Baştaki resimde (Şekil 27) “Köylü kadın tavuklarına yem veriyor ve horoz ötüyor. Horozu bulunuz” (*Bizim Mecmua*, 14, 1922), diğerinde (*Bizim Mecmua*, 17, 1922) “Tavşan kırlarda koşuyor. Nerededir?” (Şekil 28) denilerek çocuğun merak ve keşif duygularının gelişiminin yanında odaklanma, görsel ayırt edicilik, şekil uzay yetenekleri destekleniyor.

Görsel algıyı güçlendiren örneklerden ikisi aşağıda sunulmuştur.



Şekil 29. Resimdeki hayvanların bulunması sorusu. Şekil 30. Resimde avcının eşinin bulunması sorusu.

Resimdeki bu harabe (Şekil 29) sanıldığı kadar ıssız değildir denilerek resimde gizli hayvanların bulunması isteniyor (*Bizim Mecmua*, 24, 1922). Bu sorularda çocukların dikkat becerilerinin gelişimine yönelik eğitsel kazanımların yanı sıra, merak ve keşif duygularını geliştirmeye ve aynı zamanda eğlenmelerine yönelik olarak (Şekil 30) “Avcı ceylanı takiple meşgul iken karısı evde bekliyor. Acaba nerededir?” gibi akıl oyunları da dergide yer almaktadır (*Bizim Mecmua*, 28, 1922).

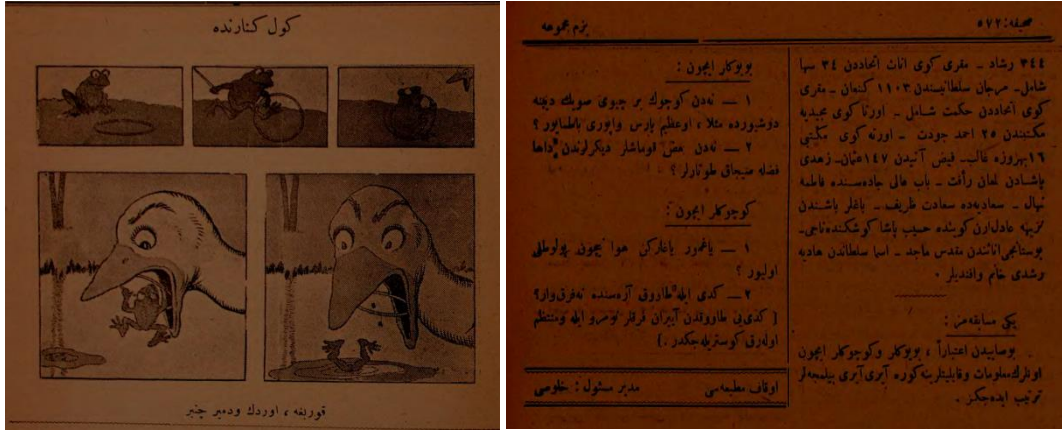
Yukarıdaki sorulara göre nispeten zor olan, çocukların ayrıntıları fark etme, odaklanma ve yaratıcı problem çözme becerilerinin gelişimine yönelik birkaç örnek de aşağıda verilmiştir.



Şekil 31. Resimde kaç kişi var sorusu. Şekil 32. Şekil 31'in cevabı. Şekil 33. Resimde kaç kişi var sorusu.

Verilen ilk resimde (Şekil 31) “Kaç kişi saçsızdır ve kaç kişinin bıyığı vardır” (*Bizim Mecmua*, 20, 1922) sorusunun hemen yanında (Şekil 32) “Kaç adam var, üç kişi yanlış. Tam altı adam var. Diğer üç adamı bulunuz” (*Bizim Mecmua*, 21, 1922) diyerek görsel ayırtedicilik ve mantıksal çıkarım yeteneği zorlanan çocuklara cevap (Şekil 33) sonraki sayıda (*Bizim Mecmua*, 22, 1922) yine çizimle verilmiştir.

Dergide yer alan bilmeceler ve resimli hikâyelerde çocukların sözel yetenekleri geliştirilmek istenmektedir. Çoklu zekâ açısından sözel yetenekte dilin bir ses sistemi ve insan kulağına yönelik bir mesaj olması kilit nokta olarak değerlendirilir. Kelimelerle düşünme, şiir okuma, mizah ve hikâye anlatma, soyut ve simgesel düşünebilme sözel yeteneğin kullanıldığı alanlardan birkaçıdır. Bu zekâ alanı gelişmiş bireyler konuşma, okuma ve yazmaya odaklanırlar (Gardner, 2010). Sözcük oyunları ve hikâye anlatma gibi etkinlikler sözel zekânın gelişimini sağlar. Bu tür sözel nitelikli akıl oyunlarında bireyler kendi stratejilerini ve kelime dağarcığı geliştirmekte, sezgisel denemeler yapabilmekte, zihninde çok sayıda nesne tutabilmekte, başkalarının deneyimlerinden dolayı öğrenmeler kazanabilmektedir (TTKB, 2013:4). Bu yönüyle aşağıdaki yazısız resimli hikâyede (Şekil 34), kurbağanın ördeğe verdiği ceza, küçük ama akıllı bir canlının çözümü olup, yaratıcı problem çözme becerisine yöneliktir (*Bizim Mecmua*, 18, 1922). Bu resmin yanındaki sayfada ise (Şekil 35) yetişkinler ve çocuklar için hazırlanmış ikişer mantık sorusu bulunmaktadır (*Bizim Mecmua*, 12, 1927). Yetişkinler için; 1- Neden küçük bir çivi suyun dibine düşüyor da büyük vapurlar batmıyor? 2-Neden bazı kumaşlar diğerlerinden daha fazla sıcak tutarlar? Çocuklar için, 1- Yağmur yağarken hava niçin bulutlu olur? 2- Kedi ile tavuk arasında ne fark vardır?



Şekil 34. Kurbağanın pratik problem çözümü. Şekil 35. Büyükler ve küçükler yönelik bilmece soruları.

Bu yönüyle çalışmada ele alınan sözel yetenek alanındaki oyunlar çocuklara sözcük bilgisi ve çağrışım yapabilecekleri çeşitli sözel uyarılar sunarak çocukların duygu ve düşüncelerin ifadesinde sözcükleri etkili kullanma fırsatı vermektedir. Ayrıca sözel içerikli oyunlarda çocuklar sözcükler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları keşfetme, okuduğunu anlayabilme, gördüğünü yorumlayabilme gibi becerileri de geliştirebilmektedirler.

Dergide oyun ve bilmece sayfası denilen başlıklar altında şekilleri bozulmuş ve parçalanmış bir resmi tekrar birleştirme ve anlamlı bir bütün tamamlama gibi zihinsel becerilerin geliştirildiği sorular bulunmaktadır (*Bizim Mecmua*, 12, 1927). Çocuğun hoş vakit geçirmesini sağladığı gibi parçalanmış bir resmin tüm parçalarını inceleyerek ve aklında tutarak onu bütünleştirip tamamlaması ve diğerinde 3 halkayı doğru hizaya getirmesiyle doğru şekli bulmasının istenildiği sorular bütüncül algı ve görsel yeteneğin geliştirilmesine yöneliktir.



Şekil 36. Resimdeki parçaları birleştirme sorusu. Şekil 37. Resimdeki 3 parçayı doğru birleştirme sorusu.

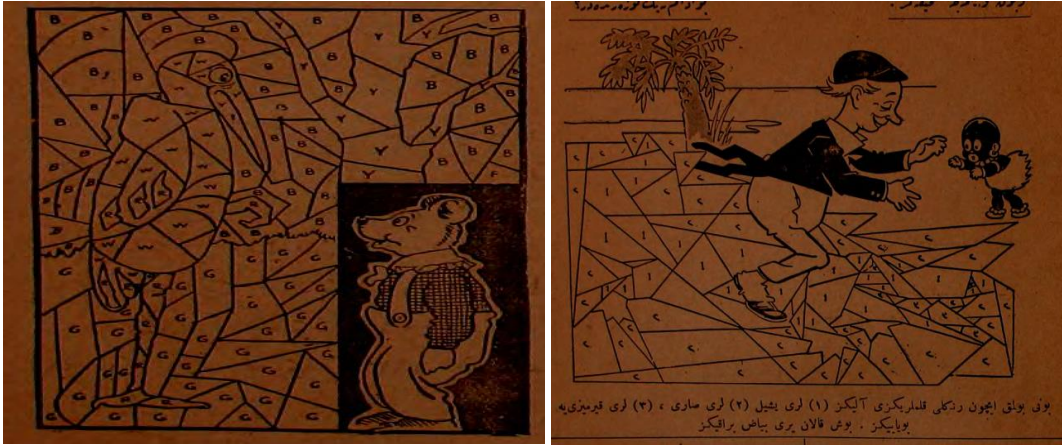
Dergide sık sık yer verilen parçalara ayrılmış resim oyunu (Şekil 36) bazen oldukça ayrıntılı halde verilmekte ve parça bütün ilişkisini kuran çocuğun anlamlı bir dizilimle görsel zekâsını ve yeteneğini geliştirebildiği eğlenceye dönüştürülmektedir (*Bizim Mecmua*, 14, 1927).

Cevap ise bir resimle verilmektedir (Şekil 37). Ayrıca bu tarz sorular çocukların problem çözme ve psikomotor becerilerinin gelişmesine katkı sunmaktadır.



Şekil 38. Resimdeki parçaları yandaki şekilde birleştirme sorusu. Şekil 39. Birleştirilecek resim.

Parçalanmış resimlerden daha kolay olan çizgileri birleştirerek bir şekil bulma ve verilen hikâyeyi yorumlama bulmacaları da çok sık kullanılmıştır. Soru olarak verilen şekil ve bu şekillerin üzerindeki sayılara veya harflere göre belirtilen renklerde boyama suretiyle ortaya çıkan resim eğlenceli bir soru türüdür (Şekil 40, 41). Renkli kalemle boyayarak resmi tamamlamanın istendiği örneklerde (*Bizim Mecmua*, 5, 1927) ayının oyuncasını bulması (Şekil 40) ve diğerinde (Şekil 41) adamın neyin üzerinde olduğu soruluyor (*Bizim Mecmua*, 6, 1927).



Şekil 40. Boyayarak resmi tamamlama sorusu.

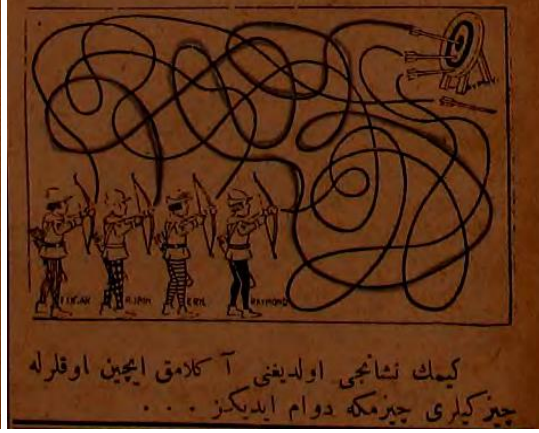
Şekil 41. Boyayarak resmi tamamlama sorusu.

Parçalanmış, boyanmış ve birleştirilmiş çizim sorularının yanında çocuğun dikkatle çizgileri takip etmesi gereken görsel ve psikomotor yetenek alanlarına yönelik sorular da dergide çok sayıda yer almaktadır. Aşağıda balık tutan ve ok atan 4 kişiden hangisinin hedefine ulaştığının bulunması istenen bu akıl yürütme ve işlem oyunlarında (Şekil 42, 43) (*Bizim Mecmua*, 13, 15, 1927) oyuna özgü bireyin kendi stratejilerinin geliştirilmesine ve kullanılmasına, çözüme ulaşmak için çok sayıda deneme yapılmasına fırsat verildiği geometrik-

mekanik oyunlarda çok sayıda ve sistematik, sezgisel denemeler yapılmasının yanında birden çok kilit fikir kullanılmaktadır (TTKB, 2013:4).



Şekil 42. Çizgi takibine yönelik soru.

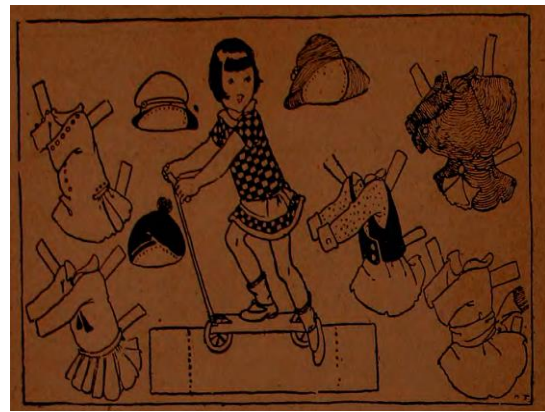


Şekil 43. Çizgi takibine yönelik soru.

Dergide kesilip-birleştirilen resimler boyama ve el becerilerinin kazanılmasına yöneliktir. Örneğin (Şekil 44) Handan'ın elbiseleri (*Bizim Mecmua*, 3, 1927) ve Küçük Ferda ve elbiseleri başlıklı (Şekil 45) resimdeki elbiselerin boyanarak Ferda'nın üzerine giydirilmesi (*Bizim Mecmua*, 10, 1927), Handan'ın elbiselerinin kesilip katlanarak üzerine geçirilmesi çocukta el-göz koordinasyonu, ince motor becerileri ve renklerin kullanımına ilişkin becerilerin kazandırılmasına yönelik olarak hazırlanmıştır.



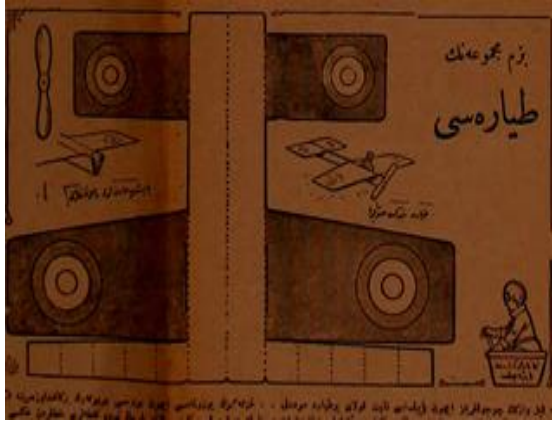
Şekil 44. Handan'ın elbiselerini giydirme sorusu.



Şekil 45. Ferda'nın elbiselerini boyayıp giydirme sorusu.

Çocukların el-göz ve zihin uyumunun geliştirilmesine yönelik başka akıl oyunları arasında maket yapımı ve katlama oyunları da bulunmaktadır. Bu tür akıl oyunları ile tüm dengelim, tümevarım, üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerileri gibi soyut düşünme özelliklerinden faydalanan çocuklar, analiz, sentez, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi becerilerini de geliştirebilmektedirler (Devecioğlu ve Karadağ, 2014). Bu yönüyle “*Bizim Mecmua'nın*

Teyyaresi” başlığı (*Bizim Mecmua*, 1, 1927) ile kağıttan teyyare yapımını anlattığı örnek maket çocuklara dominoları keserek büyük resimde kendileri için ayrılmış olan yerlere yapıştırılmaları şeklinde tarif edilmektedir (Şekil 46). El becerilerinin geliştirildiği başka bir “Katlama oyunu” başlıklı uygulamada ise (Şekil 47) bu resmi tek bir hayvan meydana çıkarmak suretiyle katlayabilme sorusu sorulmuştur. Cevap olarak “Evvvela resmi takımıyla kesersiniz. Yahut mecmuanızın bozulmaması için başka bir kağıdın üzerine kopya edersiniz. Sonra r noktalı hattı takip ederek o hattı c hattı üzerine gelecek surette resmi katlırsınız.” Denilerek cevap verilmekte ve oyun tarif edilmektedir (*Bizim Mecmua*, 4, 1927).



Şekil 46. Tayyare maketi yapımı.



Şekil 47. Kağıtları katlayıp kesme oyunu.

Altta ki resimde ise (Şekil 48) “Kolay resim yapmak usulü” başlığı ile basitten karmaşığa papağan resminin 4 aşamada nasıl çizileceği anlatılıyor (*Bizim Mecmua*, 11, 1927).



Şekil 48. Kolayca papağan resmi çizibilme alıştırması.

Aşağıdaki resimlerde ise (Şekil 49, 50) akıl yürütme, psikomotor gelişim, bütüncül algılama, merak ve keşif duygu gelişimi, hayal gücü gelişimi, yaratıcı ve üretken düşünce gelişimi, sözel yaratıcılığın gelişimi gibi pek çok gelişim alanına katkı sağlayacağı düşünülen akıl oyunu yer almaktadır. Örneğin, “Tayyareye benzeyen bazı hayvanlar” başlığı ile kelebek, yusufçuk, turna, arı, ördek, yarasa, mayıs böceği ve çekirge çizilmiş, bunlarla işlevsel ve şekilsel benzerlik kurulması istenmiştir (*Bizim Mecmua*, 8, 1927). Diğer resimde (Şekil 50) ise

“Bu insanlar hangi evlere gireceklerdir” diyerek elbiselere ve evlere bakarak yapılacak doğru bir yerleştirme ve eşleşme sorusu yer almaktadır (*Bizim Mecmua*, 2, 1927).



Şekil 49. Tayyareye benzeyen hayvanlara örnekler. Şekil 50.hangi eve hangi insanlar gitmeli sorusu

Altındaki resimde ise (Şekil 51) eski zamanlarda tenvir tarzı ve aletleri (aydınlatmanın resimli kısa tarihi) resmedilip (*Bizim Mecmua*, 4, 1927) anlatılırken tarihsel süreçte aydınlatma araçlarındaki değişen ve değişmeyen unsurların çocuklar tarafından fark edilmesi istenmiştir. Sözel, mantıksal, yaratıcı ve eleştirel düşüncüyü geliştiren, problemleri algılama ve değerlendirme kapasitesini geliştirerek farklı ve yaratıcı bakış açılarıyla problemin çözümünde mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitesini güçlendiren bu akıl oyunları dergide önemli yer tuttuğu görülmektedir.



Şekil 51.Tarihsel süreçte aydınlatma araçlarının gelişimi.

Sonuç

Hayatın provası olarak görülen oyunla birlikte çocuk zihinsel, fiziksel ve psikososyal açıdan farklı uyaranlara maruz kalarak var olan potansiyellerini ortaya koyma fırsatı bulmaktadır. Aynı zamanda ruhsal gereksinimlerinin de karşılandığı görülen oyunla birlikte çocuk bilişsel gelişimlerine katkı sunan uyaranlar vasıtasıyla yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirmektedir. Özellikle soyut düşünme becerilerinin gelişiminde, analogi, tümevarım, tümdengelim, analiz, sentez ve neden-sonuç ilişkilerinin kurulmasında önemli role sahip akıl oyunlarının çocukların bilişsel gelişimlerine ve eğitim süreçlerine olumlu katkılar sağladığı belirtilebilir.

Çocuklara yönelik süreli yayınları bir yüzyıl geriden takip eden Osmanlı'da ilk çocuk dergileri çocuklara terbiye ve bilinç vermek amacıyla 19. Yüzyılın başlarında yayın hayatına girmeye başlamıştır. Çocuk dergileri dönemin sosyal ve ekonomik olaylarından etkilenmiş olmasına rağmen Mustafa Kemal Paşa'nın önderliğinde Türkiye Cumhuriyeti'nin kurulmasıyla Türk çocuk dergiciliğinde yeni bir evre başlamıştır. Harf Devrimi gibi eğitsel ve kültürel devrimler çocuk dergiciliğinde yenilikler gündeme getirmiş ve çocuk dergileri okul hayatının bir parçası olarak düşünülmüştür. Ayrıca çocuk dergileri milli kültürün ışığında evrensel değerlerle donanmış ideal insanı yaratmada bir araç olarak da görülmüştür.

Bu çalışmada içeriğindeki akıl oyunlarının ele alındığı *Bizim Mecmua* resmi ve kurumsal bir yayın olmayıp çocuklara yönelik olarak 5 Nisan 1922'de yayın hayatına başlamıştır. Sorumlu Müdürünün Hulusi Bey olduğu dergide çocukların edebi yönünü geliştirmek amacıyla şiir, hikâye, masal ve bilmece türünde yazılara yer verilmiştir. Bu oyunlar vasıtasıyla çocuklara eleştirel bakış açısı kazandırma, belleklerini güçlendirme, odaklanma, bilgileri yeniden organize etme, muhakeme yapma gibi bilişsel beceriler kazandırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca *Bizim Mecmua'daki* akıl oyunları ile çocukların gerçekçi algılamaları, sabırlı, olgun, bağımsız ve kendine özgü yaratıcı problem çözme becerileri de desteklenmiştir.

Bu çalışmada *Bizim Mecmua'da* yer almış 39 akıl oyunu günümüzdeki eğitim anlayışı doğrultusunda yorumlanmıştır. Eğlenceli olduğu kadar çocukların çeşitli gelişim alanlarına yönelik, potansiyellerini ortaya çıkarmaya katkı sunan akıl oyunlarının da yer aldığı dergide, aynı zamanda çocukların işlem yapma ve strateji geliştirme, matematiksel-mantıksal, görsel-uzaysal, sözel zekâ alanlarının yanında çeşitli eğitsel beceriler (odaklanma, görsel ayırmedicilik vs.), yaratıcı problem çözme ve psikomotor becerilerin gelişmesine yönelik oyunlar da yer almıştır. Akıl oyunlarının kategorilere yönelik oranları incelendiğinde en fazla eğitsel becerilerin gelişimine yönelik olanlar dikkat çekerken, bunları görsel uzaysal zekâ ve matematiksel mantıksal zekânın gelişimine yönelik oyunlar izlemiştir. Ayrıca *Bizim Mecmua'*

da yer alan akıl oyunları eğlenerek öğreten, izleyerek, arayarak, çizerek ve düşünerek çocukların zekâ, motivasyon kazanmasına yönelik örnekleri içermektedir. Bu bilmece ve oyunlarla bu dönem çocuklarında ağırlıklı olarak gözlenen girişimcilik ve başarı duygularının desteklenmesi yoluyla özgüven gelişimine katkı sunduğu söylenebilir. Temelinde zekâ geliştirmeye ve güçlü kişilik özellikleri inşa etmeye gayret gösteren akıl oyunları, özellikle oynayarak, risk alarak yeni deneyimler yaşayan çocukların görev ve sorumluluk bilinci ve mukavemetini de arttırmaktadır. Cevapların bir ay sonra verildiği ve katılanların yarışma heyecanı duyduğu bu görsel oyunlar, çocukların bir işi bitirme konusunda odaklanma, motivasyon gibi becerilerine katkı sağlamakta, hızlı, esnek ve özgün düşünme, ayrıntıya inme ve geneli görme, azim, sabır ve yılmadan çalışmak suretiyle güçlüğün üstesinden gelme kararlılığı gibi başarıya dürtüsünü geliştiren özelliklerdedir.

O dönemdeki sosyal ve eğitim hayatı, çocuklara sunulan uyaranların özellikleri dikkate alındığında *Bizim Mecmua'nın* ilk sayısından itibaren “*Okuyucuları arasında muhtelif mevzulara ait bilmece, müsabakaları tertibe başlıyor. Bu müsabakalar sizin düşünce, hayal, tasvir ve icat kabiliyetlerinizi meydana koyacak faydalı ve eğlenceli birer fikir idmanı olacaklardır.*” Şeklinde vurgular yapması ve çocuk için en iyi öğrenme aracı olarak düşünülen oyun yoluyla onların merak ve keşif duygularını harekete geçirmesi, ilgi ve yetenek alanlarını keşfetmelerine destek olması, çeşitli zekâ alanlarına yönelik uyaranlara yer vermesi göz önüne alındığında çocuk eğitimine ne kadar önemli katkılar sunduğu ortaya çıkmaktadır.

Kaynaklar

- AKBABA, S., SAĞLAM, S. ve KÖK, M. (2003). *Eğitim-Öğretimde Drama ve Oyunlar*. Erzurum: Cemre Ofset Matbaacılık.
- BACANLI, H. (2011). *Eğitim Psikolojisi*. 16. Baskı. Ankara: Pegem.
- BALCI, A. (2017). “Çocuklara Rehber” Dergisinin Kütüphane Kataloglarında Görülmeyen 168, 169 ve 173. Sayılarının İncelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 6(2), 986-1001.
- BODROVE, E. ve LEONG, D. J. (2010). *Zihin Araçları Erken Çocukluk Eğitiminde Vygotsky Yaklaşımı* (çev. ed. Gelengül Haktanır). Ankara: Anı Yayıncılık.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., ÇAKMAK, E., AKGÜN, Ö. E., KARADENİZ, Ş., ve DEMİREL, F. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- ÇAĞLAR, D. (2004). *Yaratıcı Çocuklar ve Yaratıcılığın Geliştirilmesi, I. Türkiye Üstün Yetenekli Çocuklar Kongresi Seçilmiş Makaleler Kitabı*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- DEVECİOĞLU, Y. ve KARADAĞ, Z. (2014). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, IX(1), 41-61.
- GARDNER, G. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

- GARDNER, H. (2010). *Çoklu Zekâ Kuramı Zihin Çerçevesleri*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- GENÇEL, Ş. (1984). *Türkiye’de Dergiler ve Ansiklopediler, Çocuk Dergileri, (1849-1984)*. İstanbul: Gelişim Yayınları.
- GERRİNG, R. J. ve ZİMBARDO, P. G. (2012). *Psikoloji ve Yaşam*. (çev. Gamze Sart). Ankara: Nobel.
- GURBETOĞLU, A. (2007). *II. Meşrutiyet Dönemi Çocuk Dergilerinde Çocukluk Anlayışı. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 40(4), 63-92.*
- GÜREL, E. ve TAT, M. (2010). Multiple Intelligence Theory: Unitary Intelligence Comception to Multiple Intelligence Approach. *The Journal of International Social Research, 3(11), 337-356.*
- HALICI, E. (2007). *Akıl Oyunları*. İstanbul: Doğan Kitap.
- HALICI, E. (2008). *Akıl Oyunları 3*. İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- HORNE, T ve WOOTTON, S. (2014). *Beyninizi Eğitin* (çev. İbrahim Şener). İstanbul: Optimist Kitap.
- KÜÇÜK, S. (2010). İlk Türkçe Çocuk Dergileri ve “Çocuklara Mahsus Gazete”. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 24, 221-257.*
- LANE, G. (2011). *Akıl Oyunları Zihinsel Aritmetik Taktikler* (çev. Verda Alpan). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- MİLES, M. B. AND HUBERMAN, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. (Second Edition). California: SAGE.
- NELSON, C., KRİSTEN, P., SUSAN, S. ve KİDDER, J. (2017). Use of a Creative Dance Intervention Package to İncrease Social Engagement and Play Complexity of Young Children with Autism Spectrum Disorder. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities, 52(2), 170-185.*
- OKAY, C. (1999). *Eski Harfli Çocuk Dergileri*. İstanbul: Kitabevi 119.
- ÖZDEMİR, M. (2015). Balkan Savaşlarının Çocuk Oyunlarına Yansıması “Çocuk Duygusu” Dergisi Örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 4(2), 634-657.*
- ÖZDOĞAN, B. (2000). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı.
- PİAGET, J. (1976). *Piaget’s Theory*. New York: Springer.
- ŞEREF, İ. (2015). Türk Dili Dergisi Çocuk ve İlk Gençlik Edebiyatı Özel Sayısı Üzerine. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 4(2), 842-847.*
- ŞİMŞEK, N. (2007). *Akıllı Zekâ*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım
- TAKMA, M. (2009). *Süper Hafıza 5000*. İstanbul: Akis Kitap.
- TALU, N. (1999). Çoklu Zekâ Kuramı ve Eğitime Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15, 164-172.*
- TTKB, (2013). *Ortaokul ve İmamhatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*. Sayı 118, Ankara: MEB.
- USLUER, E. (2012). *Meslek İnceleme Klavuzu* (ed. Yıldız Kuzgun, Feride Bacanlı). Ankara: Nobel.
- YAVUZER, H. (2003). *Ana-Baba ve Çocuk*. İstanbul: Remzi.
- YILDIRIM, A. ve ŞİMŞEK, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- YÖRÜKOĞLU, A. (1989). *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*. İstanbul: Özgür.