



Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi Sayı: 14/4 2025 s. 1380-1401, TÜRKİYE

Araştırma Makalesi

ORTAOKUL ZEKÂ OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMININ METFESSEL-MICHAEL PROGRAM DEĞERLENDİRME MODELİNE DAYALI OLARAK İNCELENMESİ

Çiğdem DİLEK ERYİĞİT*

Adnan TAŞGIN**

Geliş Tarihi: 25 Aralık 2024

Kabul Tarihi: 10 Mart 2025

Öz

Bu çalışmada, ortaokul zekâ oyunları öğretim programının Metfessel-Michael program değerlendirme modeline göre incelenmesi amaçlanmıştır. Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle bir çalışmadır. Araştırmanın çalışma grubunu 10 öğretmen, 8 idareci, 11 veli ve 24 öğrenci olmak üzere 53 kişi oluşturmaktadır. Araştırma verilerini toplamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu, ders gözlem formu ve zekâ oyunları dersi öğretim programı dokümanları veri toplamak amacıyla incelenmiştir. Zekâ Oyunları dersine katılarak elde edilen gözlemlerden ve öğrenci, öğretmen, veli ve idarecilerle yapılan görüşmelerden elde edilen nitel verilerin analizinde içerik analizden yararlanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre programın hedef boyutunda sıkıntı yaşanmadığı; içerik, öğrenme-öğretme süreci ve değerlendirme boyutlarında problemler yaşandığı görülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Zekâ oyunları, zekâ oyunları dersi öğretim programı, katılımcı görüşleri.

EVALUATION OF THE SECONDARY SCHOOL MIND GAMES CURRICULUM USING THE METFESSEL-MICHAEL PROGRAM EVALUATION MODEL

Abstract

This study aims to examine the secondary school mind games curriculum using the Metfessel-Michael program evaluation model. The study employs a case study design, one of the qualitative research methods. The research sample comprises 53 participants, including 10 teachers, 8 administrators, 11 parents, and 24 students. To collect research data, a semi structured interview form developed by the researcher, a lesson observation form, and documents related to Mind Games curriculum were examined as data collection tools. Descriptive content analysis was employed to analyze the qualitative data obtained from observations of the mind games lessons and interviews conducted with students, teachers, parents, and administrators. According to the findings, no issues were identified in the goal dimension of the program;

* Dr.; cigdemdilekpdr@gmail.com.

** Prof. Dr.; Atatürk Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim Ana Bilim Dalı, adnantasgin@gmail.com.

however, problems were observed in the content, learning-teaching process, and evaluation dimensions.

Keywords: Mind games, the mind games curriculum, participants' views.

Giriş

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişi olan oyunlar; çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişmelerinde önemli bir yer tutar (Ginsburg, 2007; Koçyiğit vd., 2007). Çocukların temel eğlence kaynağı olarak adlandırılan oyunlar özellikle çocukların bilişsel becerilerinden problem çözme, akıl yürütme, karar verme, strateji ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir (Karaman, 2012). Çocukların tüm gelişim alanlarını kapsayan oyun uygulamalarının, eğitim öğretim sürecinde temel ve tamamlayıcı bir öğrenme aracı olarak kullanılması kaçınılmazdır (Koçyiğit vd., 2007). Eğitim etkinliklerinde öğrencilerin ilgilerini çekmenin yollarından biri de öğretim tekniği olarak görülen oyunlardır. Aynı zamanda oyunlar, eğitim öğretim sürecinde öğrencilerin stres ve yorgunluk düzeylerini azaltarak öğrenme eksikliklerinin yaşanmasının önüne geçer (Sitompul & Juliana, 2020). Bu nedenle öğrenme alanlarının eğitsel oyun materyalleriyle çeşitlendirilmesi ve oyun temelli öğrenme etkinliklerinin kullanılması çocukların derse olan ilgilerini artırarak eğitim öğretim sürecinin daha etkili olmasını sağlayacaktır.

Eğitim programına dâhil edilecek farklı ders içerikleriyle ve uygulamada kullanılacak zengin materyallerle öğrencilerin istenilen niteliklere ulaşması hedeflenmektedir (Er ve Demir, 2025). Öğretim sürecindeki oyunlar, bu amaç doğrultusunda kullanılan yöntemlerdir (Dempsey vd., 2002). Eğitsel oyunların farklı türlerinin farklı özellikte etkileri vardır. Satranç ve zekâ oyunları gibi rekabetçi oyunlar, öğrencilerin zekâlarının gelişimini etkilemektedir. Bu oyunlar, öğrencilere aktif öğrenme deneyimi kazandırarak öğrencilerin uygulama yeterliliklerini geliştirmektedir (Li vd., 2012). Alan yazınında oyun ve öğrenme üzerine yapılan araştırmalar, eğitsel oyunların önemli bilişsel ve sosyal becerilerin gelişimini destekleme potansiyeline sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bu nedenle eğitimde eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılması gerektiğine dikkat çekilmektedir (Bottino & Ott, 2006). Oyunların eğitim etkinliklerinde kullanılmasıyla öğrenciler, öğrenmenin değerini ve yararlılığını fark etmektedirler. Böylece eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin yaratıcı problem çözme becerileri, iş birliği ve iletişim becerileri gelişmektedir (Lim vd., 2020). Eğitsel oyunlar içinde yer alan zekâ oyunları, özellikle bilişsel yetileri ve problem çözme becerilerini geliştirmeye yönelik etkili bir kategori olarak öne çıkmaktadır (Özdevecioğlu & Hark Söylemez, 2021).

Zekâ oyunları, öğrencilerin bilişsel potansiyellerini keşfetmelerine ve geliştirmelerine olanak tanıyan eğitsel araçlar olarak tanımlanmaktadır (Millî Eğitim Bakanlığı, 2013). Zekâ oyunları, günlük hayatta karşılaşılabilecek gerçek problemler de dâhil olmak üzere her türlü problemin oyuna dönüştürülmüş hâlidir (Marangoz & Demirtaş, 2017). Bu oyunlar, bireylerin problemler karşısında yaratıcı ve özgün stratejiler geliştirmesine, hızlı ve isabetli kararlar almasına, sistematik düşünme becerisi kazanmasına katkı sağlamaktadır (Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2013). Bu oyunları oynayan çocuklar bilişsel becerilerini geliştirerek zaman kaybı olarak görülen uğraşlar yerine planlı davranmayı, doğru ve hızlı karar vermeyi öğrenirler (Marangoz & Demirtaş, 2017). Zekâ oyunlarının; öğrencilerin bilişsel, akademik ve sosyal becerilerinin gelişimine farklı eğitim alanlarında önemli katkılar sağladığı bilinmektedir (Bottino & Ott, 2006). Araştırmalar, zekâ oyunlarının akademik motivasyonu artırdığını ve sınıf içi etkileşimi desteklediğini (Rosas vd., 2003), bilişsel dikkat ve odaklanma becerilerini

geliştirdiğini (Garris vd., 2002) ve öğrenmeye yönelik eğilim ile öz saygıya ilişkin tutumları olumlu yönde etkilediğini göstermektedir (Lou vd., 2001). Aynı zamanda zekâ oyunları; eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme becerileri kazandırmanın yanı sıra öğrencilerin vakitlerini yararlı ve keyifli geçirmelerini sağlayarak kötü alışkanlıklar edinmelerini engeller (Demirel, 2015).

Zekâ oyunları, bireyin zamanını hem eğlenceli hem de verimli bir şekilde değerlendirmesine olanak tanımanın yanı sıra, programlı bir uygulama sürecini destekleyerek rasyonel düşünme becerilerini geliştirmeye, bilişsel kavrayışı güçlendirmeye ve hafıza kapasitesini artırmaya katkı sağlayabilir (Türk Beyin Takımı, 2014). Eğitsel amaçlarla kullanıldığında bireylerin bilişsel ve sosyal gelişimine önemli katkılar sunduğu belirtilmektedir (Özdevcioğlu & Hark Söylemez, 2021). Zekâ oyunları, çocukların problem çözme süreçlerinde etkili stratejiler geliştirmelerine, doğru ve hızlı karar verme becerilerini güçlendirmelerine ve bireysel ya da grup hâlinde oynanan oyunlar yoluyla sosyal etkileşimlerini artırmalarına yardımcı olmak amacıyla programa dâhil edilmiştir (Şen, 2020). Bu bağlamda zekâ oyunları bilişsel becerilerin gelişimini desteklemenin yanı sıra grup oyunları aracılığıyla sosyal becerileri de pekiştirmektedir. Ayrıca bireylerin, başarısızlık durumunda pes etmek yerine alternatif çözüm yolları üretmelerine teşvik ederek, problem çözme sürecinde dirençli ve esnek bir bakış açısı kazanmalarına katkı sağladığı ifade edilmektedir (Marangoz, 2018).

Günümüz dünyasında bireylerden karşılaştıkları problemlere kısa sürede özgün çözüm üretmeleri ve eleştirel düşünme eğilimlerine sahip olmaları beklenmektedir. Bu becerilerin etkili iletişim ve iş birliği yeterlilikleri ile desteklenmesi istenmektedir. Selen Kula (2019); düşünen, sorgulayan, problemlere etkili çözüm üretebilen ve üst düzey düşünme becerilerini her alanda kullanabilen bireylerin yetiştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Günlük hayattaki problemlere farklı çözümler üretebilmek ve bir soruna alternatif çözümler geliştirebilmek, bireylerin hem kendi yaşamları için hem de toplum değerleri için önem taşımaktadır. Bu becerilerin hem hayat boyu geliştirilebilir nitelikte olması hem de erken yaşlarda daha hızlı ve kolay şekilde gerçekleşmesi nedeniyle “Zekâ Oyunları” dersi, Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 14/09/2012 tarihli ve 163 sayılı kararı ile 2012-2013 eğitim öğretim yılından itibaren ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda seçmeli ders olarak okutulmaya başlanmıştı (Aslan, 2019; TTKB, 2013). Ancak; 24/10/2023 tarihli ve 89 sayılı kararı ile 2023-2024 eğitim öğretim yılında yapılan bir değişiklikle Zekâ Oyunları “Oyun ve Oyun Etkinlikleri” dersi içinde bir modül olarak yer almakta ve öğrencilerin bilişsel ve sosyal becerilerini destekleyecek şekilde düzenlenmiştir (Millî Eğitim Bakanlığı, 2023). Bu değişiklik, zekâ oyunlarının eğitim programındaki rolünü yeniden şekillendirerek, öğrencilerin bilişsel ve sosyal gelişimini desteklemeye devam etmesini amaçlamaktadır. Ancak; bağımsız bir ders olarak “Zekâ Oyunları” dersinin kaldırılması, zekâ oyunlarının öğrencilere sağladığı becerilerin hangi ölçüde gelişimi desteklemeye devam edeceği ve eğitim sürecine yansımalarının neler olacağı hususunda soru işaretleri oluşmaktadır. Bu bağlamda; bu çalışma programda yer aldığı dönemde “Zekâ Oyunları” dersinin eğitim sürecine etkilerini değerlendirmeyi amaçlamakta ve dersin öğrencilere sağladığı bilişsel ve sosyal becerileri ortaya koyarak literatüre katkı sağlamayı hedeflemektedir.

TTKB (2013)’e göre “Ortaokul Zekâ Oyunları” dersi öğretim programı ele alındığında toplam 60 kazanım olduğu görülmektedir. Zekâ Oyunları dersi aracılığıyla öğrencilerin problemler karşısında özgün stratejiler geliştirmesi, kendi zekâ potansiyellerini keşfetmesi ve

geliştirmesi, hızlı ve doğru kararlar vererek sistematik düşünce yapısı geliştirmesi, bireysel ve takım hâlindeki çalışmalarla rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirerek problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum kazanması amaçlanmaktadır. Bu amaç kapsamında programın uygulanmasına yönelik bazı açıklamalara yer verilmiştir. Bunlar;

- Bu dersi aynı sınıfta farklı yetkinlik düzeyinde olan öğrenciler alabileceği gibi 5, 6, 7, ve 8. sınıf öğrencilerinden zekâ oyun yetkinlikleri değişik düzeyde gelişen öğrenciler de alabileceklerdir.
- Bu dersin uygulanmasında öğrencilerin ön öğrenme düzeylerinin, zekâ boyutlarının ve düşünme sistemlerinin farklı olabileceği anlayışını temel alan basamaklı öğretim programının kullanılması uygun görülmektedir.
- Basamaklı öğretim programı kolaydan zora, somuttan soyuta ve basitten karmaşığa giden, aşamalılık gösteren ve öğrencilere seçme hakkı veren öğrenme imkânı sunar. Zekâ Oyunları dersi öğretim programı üç basamaktan oluşmaktadır.

1. *BASAMAK - Başlangıç Düzeyi: Oyunların kurallarını öğrenmeyi, temel bilgi ve becerileri kazanmayı, başlangıç düzeyi oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.*

2. *BASAMAK - Orta Düzey: Mantıksal çıkarımlarda bulunmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulamayı, orta düzey oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.*

3. *BASAMAK - İleri Düzey: Yaratıcı düşünme, analiz etme, özgün stratejiler ortaya koyma, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır.*

Zekâ Oyunları dersi öğretim programının odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim, akıl yürütme, öz düzenleme, duyuşsal özelliklerinin ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesi bulunmaktadır. Bu ders kapsamında yer alan oyunlar ve düzeyleri Tablo 1’de gösterilmektedir.

Tablo 1: Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı Oyunları ve Düzeyleri

Oyunlar	Düzeyler
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları Sözel Oyunlar	D1 (Başlangıç Düzeyi)
Geometrik- Mekanik Oyunlar Hafıza Oyunları	D2 (Orta Düzey)
Strateji Oyunları	D3 (İleri Düzey)

Çocukların gelişimine büyük ölçüde katkı sağlayan “Zekâ Oyunları” dersi kapsamında alan yazınında taraması gerçekleştirilmiştir. Devocioğlu ve Karadağ (2014) derse yönelik öğrenci, öğretmen ve idarecilerin görüşlerini incelemişlerdir. Çalışkan (2019) ise ders kapsamında öğrenci ve öğretmenlerin görüşlerini incelemiştir. Ayrıca bu dersi alan öğrencilere yönelik öğrencilerin problem çözme, analitik düşünme, akıl yürütme becerilerini ve kelime dağarcıklarını inceleyen çalışmalara rastlanmaktadır (Baş vd., 2020; Bottino vd., 2009; Marangoz & Demirtaş, 2017; Sitompul & Juliana, 2020; Şanlıdağ & Aykaç, 2021). Zekâ oyunlarının öğrenci ders başarısı üzerindeki etkisinin incelendiği araştırmalar da alan yazınında mevcuttur (Karaman, 2012; Li vd., 2012). Okul öncesi ve ilkokul düzeyinde de zekâ oyunlarının zihinsel becerilere ve bazı tutumlara etkisinin incelendiği çalışmalara rastlanmaktadır

(Marangoz, 2018; Şen, 2020). Alan yazınında incelendiğinde bu derse yönelik hedef, içerik, eğitim, öğretim durumları ve değerlendirme süreçlerine yönelik kapsamlı bir değerlendirmenin olmadığı belirlenmiştir. Bu araştırmada “Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı”nın tüm paydaşların görüşlerinin alınarak Metfessel-Michael program değerlendirme modeline göre incelenmesi hedeflemektedir. Program değerlendirme çalışmalarının sistemin devamlılığı için önemli veriler sağlaması nedeniyle (Uşun, 2012) kapsamlı bir program değerlendirme çalışmasının yapılmasının gerekliliği dikkat çekmektedir.

1. Program Değerlendirme

Literatürde “program değerlendirme” kavramına ilişkin farklı tanımlar yapılmıştır. Doll’a (1996) göre program değerlendirme, programın başında belirlenen hedeflerin kazanılması amacıyla düzenlenen öğrenme yaşantılarının incelenmesi, bu süreçte bilgi toplanması ve elde edilen bilgilerin belirli ölçütlerle karşılaştırılarak programın etkililiği hakkında bir sonuca varılmasıdır. Benzer şekilde Erden (1993), program değerlendirmenin gözlem ve ölçme araçları yoluyla eğitim programının etkililiğine ilişkin veri toplama, bu verileri belirlenen kriterlerle karşılaştırma ve program hakkında yargıya varma süreci olduğunu belirtmektedir. Program değerlendirme çalışmaları, eğitim programlarının dinamik yapısını korumak, geliştirilmesini sağlamak ve yürütülmesini desteklemek amacıyla gerçekleştirilir. Ayrıca program değerlendirme süreci, bir programın uygulanmasıyla elde edilen verimlilik ve etkililiğe ilişkin kanıtlar sunarak eğitim politikalarının şekillendirilmesine katkı sağlamaktadır (Uşun, 2012). Eğitimde program değerlendirme çalışmalarında sürecin yürütülmesine ilişkin farklı program değerlendirme ve yaklaşım ve modelleri bulunmaktadır. “Zekâ Oyunları” dersi öğretim programı Metfessel-Michael modeli ile bu araştırmada incelenmiştir. Metfessel-Michael modelinin tercih edilmesinin temel nedeni, farklı veri kaynaklarından elde edilen bilgileri bir araya getirerek değerlendirme yapma imkânı sunması ve geniş paydaş katılımını teşvik ederek değerlendirme sonuçlarının daha kapsayıcı ve güvenilir olmasını sağlamasıdır. Bu araştırma ile alan yazınındaki boşluğa katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

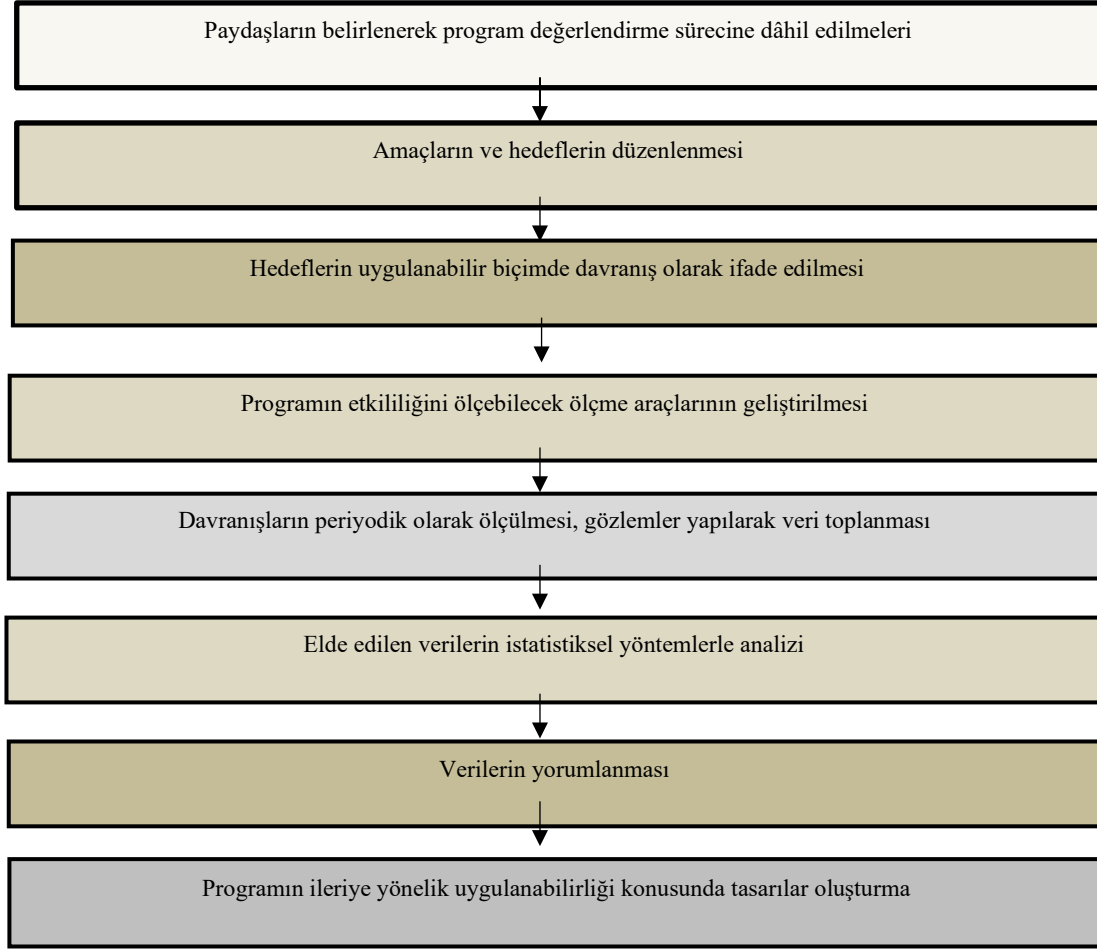
1.1. Metfessel-Michael Program Değerlendirme Modeli

1960’ların sonuna doğru Newton S. Metfessel ve William B. Michael tarafından geliştirilen değerlendirme modeli, Tyler’in değerlendirme modeli temel alınarak oluşturulmuştur (Fitzpatrick vd., 2019). Model oluşturulurken Tyler’in değerlendirme sürecinde öne çıkan hedef temelli yaklaşım, ölçülebilir çıktılar, sistematik veri toplama ve değerlendirme sonuçlarının program geliştirme sürecine rehberlik etmesi gibi ilkeleri benimsenmiştir. Bu modele göre öğrenci, veli, öğretmen, idareci ve vatandaşların katılımıyla program değerlendirme süreci gerçekleştirilmelidir. Eğitim dizgesinin bütün özelliklerini bu paydaşlar etkileyip değiştirebileceği gibi programın çıktılarından da etkilenirler. Bu nedenle eğitim dizgesinden sorumlu kişilerin değerlendirmede yer almaları gerekmektedir (Sönmez & Gülderen Alacapınar, 2015). Michael ve Metfessel (1967) program değerlendirme amaçlarını aşağıdaki gibi açıklamıştır:

- Programda neyin geliştirilmesi gerektiği hakkında belirli aralıklarla yapılan kontrolle bilgi edinme,
- Öğrenciler için rehber niteliğinde bilgiler elde etme,
- Aileler, öğrenciler ve öğretmenler için rahatlama sağlayacak bilgiler sunma,

- Program hakkında somut bilgi vererek hedeflerin yeniden belirlenmesinde eğitimcilere ve öğrencilere yardımcı olmak,
- Eğitim kurumuna yönelik bilgiler elde etmek,
- Kamusal ilişkilerde sürekliliği ve gelişmeyi sağlamak.

Değerlendirme süreci için Şekil 1’de yer alan basamakların uygulanması gerektiğini savunurlar (Kara & Akdağ, 2017; Sönmez & Gülderen Alacapınar, 2015; Yakar & Saracaloğlu, 2016):



Şekil 1: Metfessel-Michael Program Değerlendirme Modeli Basamakları

Metfessel-Michael program değerlendirme modelinin; uzmanlara program değerlendirme sürecinde rehberlik edecek bir dizi ilkelerden oluşan hedefe dayalı değerlendirme modeli olduğu söylenebilir (Uşun, 2012). “Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı” kazanım (hedef) odaklı bir ders olduğu için bu çalışmada değerlendirme modeli olarak “Metfessel-Michael Program Değerlendirme Modeli” kullanılmıştır. Zekâ Oyunları dersi öğretim programı Metfessel-Michael program değerlendirme modeli temel alınarak paydaş katılımcılar, araştırmacı gözlemleri, program dokümanları incelenerek öğretim programına ilişkin değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Metfessel-Michael program değerlendirme modelinin sekiz basamağı üzerinde değerlendirme yapılmıştır. Bu çalışma amacı doğrultusunda;

1. Zekâ Oyunları dersinin öğrencilerin bilişsel, akademik ve sosyal becerilerine katkıları paydaşların görüşlerine göre nasıldır?
2. Zekâ Oyunları dersinin kazanımları ve içeriği öğrenci, öğretmen, okul idarecisi ve velilerin görüşlerine göre nasıldır?
3. Zekâ Oyunları dersinde uygulanan öğretim süreçleri, yöntem ve teknikler öğretmenlerin görüşlerine göre nasıldır?
4. Zekâ Oyunları dersinde hedef, içerik, eğitim, öğretim süreci ve değerlendirme boyutları gözlem bulgularına göre nasıldır?
5. Öğretmenler, öğrencilerin öğrenmelerini ve ders içi performanslarını nasıl değerlendirmektedir?
6. Doküman analizine göre “Zekâ Oyunları” dersi nasıldır?
7. Zekâ Oyunları dersinin uygulanma sürecinde iyileştirilmesi gereken yönler paydaşların görüşleri ve gözlem bulgularına göre nasıldır?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Deseni

Zekâ Oyunları dersi kapsamında öğrenci, öğretmen, veli ve idarecilerle gerçekleştirilen bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle bir araştırmadır. Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel bir sistem hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi toplanan nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2021). Bir ya da birkaç durumun bütüncül şekilde derinlemesine araştırılmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu çalışmada da görüşme ve ders gözlemleriyle birlikte doküman analizi yapılmıştır. Veri toplanmadan önce ilgili izinler alınarak etik kuruldan onay alınmıştır. Öğrencilerle görüşme yapılmadan önce veli onam formu doldurularak öğrencilerin çalışmaya gönüllü olarak katılmaları sağlanmıştır. Görüşmeler için yaklaşık yarım saat süre verilmiştir.

2.2. Katılımcılar

Araştırmanın çalışma grubunu; Doğu Anadolu Bölgesi’nde Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı ortaokullarda görev yapan 10 öğretmen, 8 idareci, 11 veli ve 24 (her sınıf düzeyinden 6 öğrenci) öğrenci olmak üzere 53 kişi oluşturmaktadır. Bu çalışmada veri toplama süreci, Şubat-Mayıs 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında 53 kişi ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmacının dört haftalık 2 saat katılımlı gözlem yaptığı ders sürecinde ders gözlemi yapılmıştır. Bu çalışmada veriler, Zekâ Oyunları dersinin uygulandığı altı farklı okuldan toplanmıştır. Örneklem seçiminde, dersin aktif olarak yürütüldüğü okullar belirlenmiş ve farklı öğrenci profillerini ve okul türlerini içerecek şekilde maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem, araştırma kapsamına dâhil edilecek bireylerin belirli ölçütleri karşılamasına ve farklı özelliklere sahip olmasına dayanır (Fraenkel vd., 2012). Örneklem dâhil edilen paydaşlar, Zekâ Oyunları dersine doğrudan katılım sağlayan öğretmenler, öğrenciler, veliler ve idarecilerden oluşmaktadır. Her paydaş grubuna belirli bir kod atanarak analizde ilgili gruba ait yorumlar bu kodlarla belirtilmiştir. Katılımcılara ait bilgiler Tablo 2’de gösterilmektedir.

Tablo 2: Katılımcıların Özellikleri

Paydaş Grubu	Kişi Sayısı	Cinsiyet	Kodlama Gösterimi
Öğrenci	24	13 Kız, 11 Erkek	Ö-1, Ö-2, Ö-3...
Veli	11	6 Erkek, 5 Kadın	V-1, V-2, V-3...
Öğretmen	10	5 Erkek, 5 Kadın	Ö-1, Ö-2, Ö-3...
Okul İdarecisi	8	6 Erkek, 2 Kadın	İ-1, İ-2, İ-3, İ-4...

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri; öğrenci, öğretmen, idareci ve veli görüşlerinin alınması amacıyla araştırmacı tarafından “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formları” hazırlanmıştır. Araştırmacının gözlem yapabilmesi için “Yapılandırılmış Gözlem Formu” hazırlanmış ve bu form gözlem amaçlı kullanılmıştır. Ayrıca ders öğretmenleri tarafından öğretim programına yönelik hazırlanan dokümanlar incelenmiştir. Gözlem ve görüşme notları kâğıda not alınarak daha sonra araştırmacı tarafından bilgisayara aktarılmıştır.

2.3.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Zekâ oyunları öğretim programının ders üzerindeki etkilerini ve programa ilişkin deneyimleri farklı paydaşların bakış açılarıyla derinlemesine incelemek amacıyla, her bir grup için özel olarak tasarlanmış görüşme formları hazırlanmıştır. Görüşme formlarının hazırlanmasında literatür taraması yapılarak sorular oluşturulmuştur. Daha sonra her gruba ait programla doğrudan ilgili konular hakkında soru kapsamaları hazırlanmıştır. Katılımcıların tüm deneyimlerini ayrıntılı olarak paylaşmalarını sağlamak için tüm bu soruların açık uçlu olmasına dikkat edilmiştir. Görüşme soruları, her paydaş grubunun derse katkıları ve deneyimleri doğrultusunda farklılaştırılmıştır. Öğretmenlere yönelik görüşme formu, dersin içeriği, öğretim süreci, öğrencilerin derse katılımı ve kullanılan öğretim yöntemleri üzerine oluşturulmuştur. Öğretmen görüşme formu örnek sorusu: “Ders kapsamında belirlediğiniz etkinlikleri hangi öğretim yöntem ve tekniklerine göre uyguluyorsunuz?” şeklindedir. Öğrenci görüşme formu, öğrencilerin dersin içeriğine ait deneyimleri ve bu deneyimlerin günlük hayatlarına yansımalarının nasıl olduğu üzerinedir. Öğrenci görüşme formunda yer alan örnek soru: “Zekâ Oyunları dersinde öğrendiklerinizi günlük hayatınızda nerelerde kullanıyorsunuz?” şeklindedir. Veli görüşme formu için sorular hazırlanırken öğrencilerin derse olan ilgi ve tutumlarının aile içindeki etkilerinin nasıl olduğuna yönelik sorular tasarlanmıştır. Örnek soru: “Çocuğunuz evde “Zekâ Oyunları dersinden size nasıl söz ediyor?” şeklindedir. Okul idarecileri için görüşme soruları hazırlanırken dersin okul ortamı için uygulanabilirliği, fiziksel alt yapı ve materyal temini gibi konulara yer verilerek tasarlanmıştır. Örnek soru: “Zekâ Oyunları dersinin uygulanmasına yönelik ders öğretmenleri sizden hangi konularda istekte bulundular?” şeklindedir. Formların hazırlanmasında eğitim programları alanında uzman üç akademisyenden ve Zekâ Oyunları dersinde deneyimli üç öğretmenden görüş alınmıştır. Tüm görüşmeler yüz yüze gerçekleştirilmiş olup süreleri katılımcı grubuna göre değişiklik göstermiştir. Öğretmen ve yöneticilerle yapılan görüşmeler ortalama 30-40 dakika, öğrencilerle yapılan görüşmeler yaklaşık 20-30 dakika, velilerle yapılan görüşmeler ise 15-25 dakika sürmüştür.

2.3.2. Yapılandırılmış Gözlem Formu

Gözlem formu, Metfessel-Michael program değerlendirme modeli tarafından önerilen çoklu veri toplama yaklaşımına uygun olarak hazırlanmıştır. Form, program hedefleri, öğretim yöntemleri ve sınıf içi etkileşimler ile ilgili öğrenci davranışları gibi belirli gözlem kriterlerini kapsamaktadır. Bu kriterler literatür taraması ve uzmanlarla görüşülerek yapılandırılmıştır.

Ayrıca gözlem formunun içerik geçerliliğini sağlamak için eğitim programları alanında uzman üç akademisyenden ve Zekâ Oyunları dersinde deneyimli üç öğretmenden görüş alınmıştır. Gözlemler, öğretim programının uygulandığı sınıflarda doğal ortamda, herhangi bir müdahalede bulunmadan gerçekleştirilmiştir. Gözlem sürecinde, öğretmenlerin ve öğrencilerin programla etkileşimlerini kayıt altına almak üzere kullanılan yapılandırılmış gözlem formu belirli davranışların sıklığını ve kalitesini analiz etme imkânı sunmuştur. Gözlem verileri dört hafta boyunca haftada iki ders saati olmak üzere toplam sekiz saatlik bir süreçte sistematik olarak toplanmıştır.

2.3.3. Doküman Analizi

Zekâ oyunları öğretim programını daha kapsamlı bir şekilde değerlendirmek ve programın teorik temelleri, hedefleri ve içeriği hakkında derinlemesine bilgi edinmek için doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda, analiz kapsamında programın yazılı materyalleri sistematik olarak incelenmiştir. İncelenen dokümanlar, Millî Eğitim Bakanlığı'nın resmî kaynaklarından, ilgili okullardan temin edilen ders planlarından ve dersi yürüten öğretmenler tarafından sağlanan öğretim materyallerinden oluşmaktadır. Ayrıca Zekâ Oyunları dersi ile ilgili akademik yayınlar ve ders içeriklerine dair yayımlanmış çalışmalardan da yararlanılmıştır. Araştırmayla ilgili tüm dokümanlar derlenmiş ve ayrıntılı olarak sınıflandırılmıştır. Dokümanlardan elde edilen veriler, paydaş grupların görüşleriyle karşılaştırılarak yorumlanmıştır.

2.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Zekâ Oyunları dersine ilişkin öğrenci, öğretmen, veli ve idareci görüşmeleri ve ders gözlemleri içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Görüşme kayıtları kelimesi kelimesine yazıya dökülerek dijital ortama aktarılmıştır. Daha sonra katılımcı görüşlerinin doğruluğunu sağlamak amacıyla görüşme metinleri öğretmen ve idarecilerle paylaşılmış ve katılımcı teyidi alınmıştır. Gözlem verileri detaylı notlar alınarak kaydedilmiş, daha sonra araştırma amacına uygun olarak yapılandırılarak analiz edilmiştir. Tümdengelsel yaklaşım çerçevesinde, Metfessel-Michael modelinin sekiz basamağı temel alınarak veriler incelenmiş ve bu çerçevede analiz edilmiştir.

2.5. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

Çalışmanın geçerliliğini ve güvenirliliğini sağlamak için görüşmelere başlamadan önce öğretmen, idareci, öğretmen ve velilerle ön görüşme yapılarak araştırma kapsamında elde edilen verilerin sadece bilimsel amaçlı kullanılacağı ilgili kişilere aktarılmıştır. Görüşmelerin katılımcılarla yalnız olacak şekilde gerçekleştirilmesine özen gösterilerek katılımcılara düşüncelerini açıkça ifade etme fırsatı verilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler öğretmen ve idarecilerle paylaşarak katılımcı teyidi alınmıştır. Araştırmanın yöntem bölümünde çalışmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araçlarının hazırlanma süreci ve verilerin analizi ayrıntılı olacak biçimde açıklanmıştır. Veri analizinde bulguların tamamı yorum yapılmadan doğrudan alıntılarla aktarılmıştır ve veri analizi sonrasında bulguların tamamı birlikte değerlendirilmiştir. Ayrıca ölçme araçları ile ilgili eğitim programlarında uzman akademisyenlerin görüşleri alınarak ölçme araçlarına son şekli verilmiştir.

3. Bulgular

Araştırma bulguları, toplanan veriler doğrultusunda araştırma sorularına dayalı olarak analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Araştırma sorularına paralel şekilde çalışmanın bulguları aşağıda detaylı olarak sunulmuştur.

3.1. Zekâ Oyunları Dersinin Öğrencilerin Bilişsel, Akademik ve Sosyal Becerilerine Katkılarının Paydaşların Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi

Zekâ Oyunları dersinin öğrenciler üzerindeki etkileri; paydaşların görüşleri doğrultusunda bilişsel, akademik ve sosyal beceriler açısından değerlendirilmiştir. İdareciler, öğrencilerin bu dersi sevdiklerini ve dersten keyif aldıklarını belirtmişlerdir. Özellikle analitik düşünme, problem çözme, iş birliği içinde çalışma, başarı duygusunu deneyimleme ve sosyalleşme becerilerinin kazanılmasında bu dersin önemli bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Öğretmenler ise dersin eğlenceli bir öğrenme ortamı sunduğunu ve öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Ayrıca dersin içeriği gereği grup oyunlarının süreçte yer almasının öğrencilerin iletişim ve iş birliği becerilerine katkı sağladığı belirtilmiştir. Öğrencilerin dersin başındaki performansları ile mevcut durumlarını kıyaslayarak düşünme becerilerinde belirgin bir ilerleme kaydettiklerini belirtmeleri, dersin bilişsel becerilerin gelişimini desteklediğini ortaya koymaktadır. Öğrenciler de bu dersin düşünme becerilerini güçlendirdiğini, olaylara farklı açılardan bakma yetilerini geliştirdiğini ve akademik başarılarına dolaylı olarak katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Dersin aynı zamanda öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen etkileşimini olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, zekâ oyunları dersinin okulu daha eğlenceli hâle getirdiğini ve derse olan ilgilerini artırdığını belirtmişlerdir. Veliler ise dersin öğrencilerin sosyal ve bilişsel becerilerine katkı sağladığını gözlemlediklerini ve dersin devamlılığını istediklerini ifade etmişlerdir. Özellikle dersin öğrencilerin öz güvenlerini artırdığını, stratejik düşünme ve iletişim becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Görüşmeye katılan paydaşların sundukları bazı yanıtlar aşağıda yer almaktadır:

Bu dersin öğrencilerin analitik düşünme yeteneğini geliştirme, bilişsel yeteneklerini fark ettirme konusunda etkili olacağını biliyoruz. Ayrıca akademik derslerin öğrencilerde oluşturduğu yorgunluğu giderme konusunda katkılar sağlayacağını düşünüyoruz (İ-8).

Zekâ oyunları dersinde her şeye farklı bir açıyla bakmayı öğrendim. Olayların nedenlerine yönelik bir bakış açısı kazandım (Ö-13).

Sayısal ve görsel zekâlarını geliştiriyor, tasarlama ve uygulama becerilerine katkı sağlıyor. Ayrıca stratejik düşünme ve iletişim becerilerinin gelişimini destekliyor (Ö-3).

Sabırının ve öz güveninin arttığını görüyorum. Çocuğumuz “Artık hep başarabilirim.” şeklinde düşünüyor (V-7).

3.2. Zekâ Oyunları Dersinin Kazanımları ve İçeriğinin Paydaşların Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi

İdareciler, dersin seçmeli dersler arasında en çok tercih edilme nedeninin, öğrencilerin ilgilerine hitap eden bir içeriğe sahip olmasından kaynaklandığını belirtmişlerdir. Öğrenciler ise dersin kendi gelişimlerine katkı sağladığını düşündükleri için tercih ettiklerini ve özellikle düşünme becerilerinde belirgin bir gelişim fark ettiklerini ifade etmişlerdir. Öğretmenler, dersin eğlenceli bir süreç sunmasının, öğrencilerin derse katılımını artıran önemli bir faktör olduğunu vurgularken aynı zamanda Zekâ Oyunları dersinin kişisel ve mesleki gelişimlerine katkı

sağladığını belirtmişlerdir. Ders sürecinin öğretmenler için pedagojik yeterliliklerini destekleyici bir ortam sunduğu ve öğrencilerin derse olan ilgisinin yüksek olduğu dile getirilmiştir. Veliler, çocuklarının Zekâ Oyunları dersini severek takip ettiklerini, evde de bu dersten keyif aldıklarını ve öğrendikleri oyunları aileleriyle oynayarak kaliteli vakit geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca dersin sadece okul içinde değil, aile içi iletişimi ve etkileşimi de olumlu yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Veliler, bu dersin öğrencilerin boş vakitlerini verimli değerlendirmelerine yardımcı olduğunu ve bu sayede olumsuz yönelimlerden uzak durmalarına katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Tüm paydaşların görüşleri doğrultusunda, Zekâ Oyunları dersinin öğrencilerin bilişsel, akademik ve sosyal gelişimlerine katkı sunduğu, aynı zamanda eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme ortamı sağlayarak öğrenmeyi teşvik ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmeye katılan paydaşların sundukları bazı yanıtlar aşağıda yer almaktadır.

Derslere katılım sağlamayan öğrencilerin bu ders kapsamında ön plana çıkma şansı elde etmelerine olanak tanıyacaktır. Ayrıca öğrencilerin grup içi iletişimi benimsemelerine Zekâ Oyunları dersinin katkıda bulunacağını düşünüyorum (İ-7).

Bu ders benim için eğlenceli geçiyor. Düşündürmeye yönelik etkinlikler yaptığımız için ders bana zor gelmiyor, keyif alıyorum. Düşünmek güzel bir şey (Ö-14).

Öğrencilerin gelişim dönemlerine göre uygun buluyorum. Özellikle oyunların seviyelere ayrılması öğrencilerin düzeylerine uygun olan etkinliği seçmemizi kolaylaştırıyor (Ö-6).

İletişim becerileri geliştiği için evde kardeşleriyle daha kaliteli vakit geçirmeye başladı. Çocuklar için oldukça faydalı bir ders olduğunu düşünüyorum. Dersin etkili bir içeriği olduğu için bu ders çocukların yanlış davranışlara yönelmesini engelliyor (V-10).

3.3. Zekâ Oyunları Dersinde Uygulanan Öğretim Süreçleri, Yöntem ve Tekniklerin Öğretmenlerin Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi

Öğretmenler, Zekâ Oyunları dersinin farklı branşlarla ilişkilendirilebileceğini ve her dersin temelinde düşünme becerisinin yer almasının bu ilişkilendirmeyi mümkün kıldığını ifade etmişlerdir. Dersin içeriği, öğrenci gelişim dönemleri ve sınıf düzeylerine uygun olarak değerlendirilmekte olup öğretmenler tarafından kullanılan oyun düzeylerinin farklı öğrenci seviyelerine göre şekillendirilebilmesi, basamaklı öğretim yaklaşımının bu ders için uygun olduğunu göstermektedir. Öğretmenler, dersin öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirdiğini ve bu durumun öğretim sürecinde kendilerini motive ettiğini belirtmişlerdir. Ancak yapılan görüşmeler sonucunda, öğretmenlerin içerik hazırlama sürecinde çeşitli zorluklar yaşadığı ve ders materyallerinin daha açık ve net bir şekilde yapılandırılmasına ihtiyaç duyulduğu görülmüştür. Öğretim süreçlerinde kullanılan yöntem ve tekniklerin genel olarak benzerlik gösterdiği ancak öğretim materyallerinin okulların fiziksel ve maddi imkânlarına bağlı olarak büyük ölçüde farklılık gösterdiği ifade edilmiştir. Bu durum, okulların fiziki ve ekonomik koşullarının dersin etkili bir şekilde uygulanması açısından önemli bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır. Görüşmeye katılan öğretmenlerin sundukları bazı yanıtlar aşağıda yer almaktadır:

Sunu, gösteri, problem çözme, soru-cevap ve gösterip-yaptırma yöntem ve tekniklerini kullanıyorum (Ö-1).

Problem çözme, soru-cevap yöntem ve tekniklerinden yararlanıyorum (Ö-4).

Sunum (video destekli), gösterip-yaptırma öğretim yöntem ve tekniklerini kullanıyorum (Ö-8).

3.4. Zekâ Oyunları Dersinde Hedef, İçerik, Eğitim Öğretim Süreci ve Değerlendirme Boyutlarının Gözlem Bulgularına Göre Değerlendirilmesi

Ders gözlem formu kapsamında gerçekleştirilen değerlendirmede, 30 madde üzerinden yapılan analiz sonuçlarına göre “24-Evet (3)”, “3-Kısmen (2)” ve “3-Hayır (1)” yanıtları elde edilmiştir. Toplanan verilerin genel ortalaması 2.7/3.00 olarak hesaplanmış olup, bu değer dersin büyük ölçüde istenilen niteliklere sahip bir öğretim süreciyle yürütüldüğünü göstermektedir. Gözlem bulgularına dayanarak Zekâ Oyunları öğretim programının uygulanmasında genel olarak etkili bir süreç izlendiği, ancak içerik ve ölçme değerlendirme boyutlarında bazı eksikliklerin bulunduğu tespit edilmiştir. İçerik boyutundaki eksikliklerin, dersin kazanımlarına yönelik materyal ve etkinlik çeşitliliğinin yeterince sağlanamamasıyla ilişkili olabileceği düşünülmektedir. Ölçme ve değerlendirme süreçlerinde ise öğrencilerin performanslarının nasıl değerlendirildiğine dair standart bir ölçme aracının bulunmaması ve değerlendirme süreçlerinin öğretmenler arasında farklılık göstermesi dikkat çekmektedir.

3.5. Öğrencilerin Öğrenmelerinin ve Ders İçi Performanslarının Değerlendirilmesi

Öğrenci değerlendirmelerinde yazılı ve uygulama sınavlarının kullanılması, Zekâ Oyunları öğretim programının ölçme ve değerlendirme anlayışıyla çalışmaktadır. Programın temel yaklaşımı, öğrencilerin oyun temelli etkinlikler aracılığıyla düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak sağlamak ve bu süreçte performanslarını doğal ortamda gözlemleyerek değerlendirmektir. Ancak mevcut durumda öğrencilerin gelişimlerini izleyebilecekleri sınav dışı alternatif bir değerlendirme aracının bulunmaması, ölçme ve değerlendirme sürecinde önemli bir eksiklik olarak değerlendirilmektedir. Görüşmeye katılan öğretmenlerin sundukları bazı yanıtlar aşağıda yer almaktadır.

Dersin teorik bir yanı da olduğu için iki teorik sınav ve uygulama performanslarını ölçmek için ders etkinliğine katılım değerlendirmesi yapıyoruz (Ö-2).

Akran değerlendirmesini kullanıyorum, çocuklar oyun oynarken gözlem yapıyorum. İki yazılı sınavla teorik bilgilerini ölçüyorum (Ö-8).

Turnuva ve yarışmalarla değerlendirme yapıyorum. Oyun gözlemleri ile analiz yapıyorum (Ö-10).

3.6. Doküman Analizine Göre “Zekâ Oyunları” Dersinin Değerlendirilmesi

Zekâ Oyunları öğretim programının amaçları ve hedefleri incelendiğinde, ders kapsamında yer alan zekâ oyunlarının problem çözme, iletişim, akıl yürütme, öz düzenleme, duyuşsal özellikler ve psikomotor becerilerin geliştirilmesine yönelik hedeflerle uyumlu olduğu görülmektedir. Zekâ Oyunları öğretim programında yer alan kazanımlar Tablo 3’te sunulmuştur. Ancak dersin eğitim öğretim sürecinde standart bir içerik birliğinin sağlanamaması, öğretmenler açısından önemli bir zorluk oluşturmaktadır. Okulların fiziksel ve ekonomik koşullarındaki farklılıklar, zekâ oyunlarının temininde ve uygulanmasında eşitsizliklere yol açmaktadır.

TTKB (2013)'e göre, Öğretmen, derste herkesin düzeyini tatminkâr seviyede yükseltmek ve zekâ oyunlarını severek oynatmak için öğrencilerin birbirinden öğrenebileceği iş birlikçi öğrenme etkinlikleri düzenleyebilir. Programda bazı problemlerin takımlar hâlinde çözülmesi istenecektir. Bu tür çalışmalarda öğrenci düzeylerine göre gruplar oluşturulmalı ve birlikte çalışmanın önemi vurgulanmalıdır. Öğretmen değişik ünitelere ayıracağı zamanı ve yapacağı etkinlikleri öğrenci ilgisi, eğitim ortamı ve materyallerine göre tasarlamalı ve planlamalıdır. şeklinde dersin eğitim öğretim durumuna ilişkin yapılan açıklama ortak bir içerik birliği sağlanması konusunda öğretmenleri zorlamaktadır. Okulların fiziki koşullarının değişiklik göstermesi, zekâ oyunlarının temininde her okulun alım gücünün aynı olmaması ve öğretmenlerin standart program uygulama anlayışına bağlı kalarak hareket etmesi gibi nedenlerle içeriğin genişletilmesinde ve uyarlamasında eksik kalınmaktadır. Programda bu kapsamda “esneklik” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde zekâ oyunlarının önemli bir kısmı dijital ortamda da oynanabilmektedir. Öğretim etkinliklerinde olanaklar ölçüsünde uygun görsel, işitsel ve basılı araç gereçlere ek olarak bilişim teknolojileri de kullanılabilir. Ayrıca çeşitli materyal gerektiren oyunlar için araç gereç temininde güçlük çekilmesi ya da öğretim ortamlarının uygun biçimde düzenlenmesi olanağı bulunmaması hâlinde öğretmen, bu oyunların yerine öğretim ortamına uygun alternatif oyunlar seçebilir. Zekâ oyunları dersinin öğretim programı, standart bir programdan daha çok öğrencilerin ilgi ve gelişim özelliklerine göre öğretmen tarafından yapılandırılması gereken, esnek bir çerçeve program olarak tasarlanmıştır (TTKB, 2013). Programın esnek çerçevede olması özellikle bu dersi ilk kez yürütmeye başlayan öğretmenleri etkinlik bulma konusunda zorlamaktadır. Çünkü bu ders öğretmenlerin ana branşı olmadığı için bu dersi yürütmeye deneyim kazanmadan derse uygun içerik geliştirilemeyebilir. Görüşme gerçekleştirilen öğretmenlerin görüşleri bu bulguyu desteklemektedir.

Ölçme ve değerlendirme ile öğrencilerin oyunları kurallara uygun oynama, oynarken zevk alma, akıl yürütme, strateji geliştirme ve mantıklı düşünme becerileri ile öz güvenlerinin ne kadar geliştiği belirlenmelidir. Bu amaçla kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları kullanılabilir. (TTKB, 2013) şeklinde yapılan açıklama ile öğretmenlere ölçme ve değerlendirme süreci ile ilgili bilgi verilmiştir. Öğretim programında yapılan değerlendirmenin not verme amaçlı değil; öğrencinin kendi gelişimini görmesi maksatlı gerçekleştirilmesinin önemli olduğu belirtilmektedir. Ancak uygulamada yapılan değerlendirme öğrencilere not verme amaçlıdır. Zekâ Oyunları dersi öğrenci karne notlarını etkileyen bir ders olması sebebiyle yapılan yazı sınavlar, öğretim programının asıl amaçlarını gölgeleyerek öğrencilerde not kaygısını oluşturabilir. Diğer akademik derslerde olduğu gibi bu derse yönelik öğrencilerde dersi geçme telaşıyla stres görülebilir. Öğretmen görüşleri arasında bu görüşü destekleyen ifadeler bulunmaktadır. Değerlendirme yaparken sınav yerine diğer ölçme araçlarının kullanılması bu hususta önemli görülmektedir.

Tablo 3: Zekâ Oyunları Öğretim Programında Yer Alan Kazanımlar

1.	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar.
2.	Zihinden dört işlem yapar.
3.	Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.
4.	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder.
5.	Kısa deneme yanıtlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.
6.	Yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır.
7.	Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.
8.	Derin deneme yanıtlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.
9.	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.
10.	İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.
11.	Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur.
12.	Sözel oyunların temel kurallarını kavrar.
13.	Sözel oyunlarda farklı alanlardan kelimeler kullanır.
14.	Başlangıç düzeyindeki sözel oyunları oynar.
15.	Kelime dağılcığını kullanarak oyuna uygun kelimeler türetir.
16.	Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır.
17.	Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır.
18.	Akıllı tahminler yaparak arama yapılacak listeyi küçültür.
19.	İleri düzey sözel oyunları oynar.
20.	Verilen kısıtlar dâhilinde sözel oyunlarda en iyi çözümleri bulur.
21.	Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını kavrar.
22.	Geometrik-mekanik oyunlarda uzamsal becerilerini kullanır.
23.	Başlangıç düzeyinde geometrik-mekanik oyunlar oynar.
24.	Simetriyi bilir, kullanır ve örüntüler oluşturur.
25.	Geometrik-mekanik oyunlarla ilgili temel stratejileri kullanır.
26.	Orta düzeyde geometrik-mekanik oyunlar oynar.
27.	Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır.
28.	Geometrik-mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir.
29.	İleri düzey geometrik-mekanik oyunlar oynar.
30.	Geometrik-mekanik oyunlarda en iyileştirme problemleri çözer.
31.	Hafıza oyunlarının temel kurallarını kavrar.
32.	Kısa süreli hafıza sınırlarını bilir ve kullanır.
33.	Başlangıç düzeyinde hafıza oyunları oynar.
34.	Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır.
35.	Hafıza oyunlarının temel stratejilerini kavrar.
36.	Orta düzeyde hafıza oyunları oynar.
37.	Akıllı tahminler yardımıyla yalnızca etkili noktalarda hafıza kullanmayı bilir.
38.	Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.
39.	İleri düzey hafıza oyunları oynar.
40.	Klasik strateji oyunlarının kurallarını kavrar.
41.	En az bir rakiple klasik strateji oyunları oynar.
42.	Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar.
43.	Strateji oyunlarında “en iyi oynama” kavramını bilir.
44.	Klasik strateji oyunlarında temel stratejileri bilir.
45.	Klasik strateji oyunlarında başlangıç düzeyi hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder.
46.	Orta düzey strateji oyunları oynar.
47.	Başlangıç ve orta düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur.
48.	Klasik strateji oyunlarında ünlü / uzman oyuncuları üst düzey oyun hamlelerini öğrenir ve yorumlar.
49.	Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.
50.	Klasik strateji oyunlarında ileri düzey hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder.
51.	İleri düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur.
52.	Zekâ sorularının temel prensiplerini kavrar.
53.	Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer.
54.	Başkalarına zekâ soruları sorar.
55.	Karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını fark eder.
56.	Zekâ sorularında kullanılan temel stratejileri kavrar.
57.	Orta düzey zekâ soruları çözer.
58.	Çeşitli zekâ soruları arasında ilişkiler kurar.
59.	Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir.
60.	Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir.

3.7. Zekâ Oyunları Dersinin Uygulama Sürecinde İyileştirilmesi Gereken Yönlerin Değerlendirilmesi

Araştırmacının gözlem formu sonucunda topladığı veriler çoğunlukla “evet” ve “kısmen” şeklindedir. Dersin genel olarak planlı bir şekilde yürütüldüğü ancak bazı uygulama süreçlerinde eksikliklerin bulunduğu belirlenmiştir. Derse girişte ön bilgilerin hatırlatılması ve merak uyandırılması ile ölçme-değerlendirme boyutlarıyla ilgili problem yaşandığı görülmüştür. Zekâ Oyunları dersi öğretim programında belirtilen ölçme-değerlendirme yaklaşımlarının kullanılmaması bir eksiklik olarak görülmektedir. Öğretim programında önerilen değerlendirme yaklaşımlarının uygulanmadığı, genellikle geleneksel yöntemlere başvurulduğu tespit edilmiştir. Öğrenci performanslarını süreç odaklı değerlendiren alternatif ölçme araçlarının eksikliği, öğrencilerin gelişimlerini izlemeyi zorlaştırmaktadır. Derse veli katkısının olmadığı da belirtilen bir diğer eksikliktir. Aynı zamanda zekâ oyunları materyallerinin temininde zorluk yaşanması, fiziksel alt yapı imkânlarının yetersizliği iyileştirilmesi gereken yönlerdendir. Görüşmeye katılan öğretmenlerin sundukları bazı yanıtlar aşağıda yer almaktadır:

Bu derse gereken önemin verilmesi lazım, bu ders daha fazla ön plana çıkarılmalı. Her okula mümkün olduğu ölçüde atölye açılmalı ve atölyelerin oyun ihtiyaçları karşılanmalı (Ö-6).

Zekâ oyunları dersi tüm eğitim kademelerinde verilebilir. Etkileşimli tahtası olmayan okulların ihtiyaçları giderilebilir. Ders için çeşitli oyunların olduğu atölyeler açılabilir (Ö-9).

Farklı oyunlar programa eklenebilir ve var olan oyunlarla ilgili il geneli yarışmalar düzenlenebilir. Zekâ Oyunları dersi ilkökul seviyesinde yaygınlaştırılabilir. Öğretmenlerin de hizmet içi eğitimle uzmanlaştırılması sağlanabilir (Ö-10).

4. Sonuç ve Tartışma

Ülkemizde Metfessel-Michael program değerlendirme modeline dayalı gerçekleştirilen araştırmalar alan yazınında sınırlıdır (Gündoğdu vd., 2017; Yakar & Saracaloğlu, 2016). Özellikle öğrencilere düşünme becerilerini kazandırmayı hedefleyen Zekâ Oyunları dersi ile ilgili kapsamlı olacak şekilde gerçekleştirilen araştırmaların sayısı yok denecek kadar azdır. Zekâ Oyunları dersi kazanımlarının uygulamaya geçmesi ve öğrencilerin bu becerilerle donatılması, ülkemizde istenilen yeterliliklere sahip bireylerin yetişmesine ve ülkemizin beyin gücünün artmasına büyük katkı sağlayacaktır. Zekâ Oyunları dersi öğretim programında yer alan problem çözme, iletişim gibi becerilerin geliştirilmesiyle 21. yüzyıl becerilerini öğrencilere kazandırma anlamında somut adımlar atılmış olacaktır. Bu çalışmada Metfessel-Michael program değerlendirme modelinin değerlendirme aşamaları uygulanarak paydaşların görüşlerinin araştırma sürecine yansıtılmasına önem verilmiştir.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre öğretmenler bu dersin kendilerine kişisel ve mesleki gelişim sağladığından ve dersi yürütmekten keyif aldıklarından bahsetmişlerdir. Dersin içeriklerini, öğrencilerin sınıf düzeyine ve gelişim dönemlerine uygun olarak değerlendirmişlerdir. Programın basamaklı öğretim ilkesine (D1-D2-D3 düzeylerde) uygun hazırlanmasının kendilerine kolaylık sağladığını da ifade etmişlerdir. Öğretmenler, dersin kazanımlarının yeterli ve etkili olduğu yönünde de görüş belirtmişlerdir. Bu görüşlerle örtüşen çalışmalar da literatürde mevcuttur (Ulusoy vd., 2016). Bu bulgulardan hareketle; dersin öğretim programı kazanımlarının öğrenme çıktılarını destekleyen ulaşılabilir bir içerikten

oluştugu söylenebilir. Ancak içeriği standartlaştırmadan içeriğe uygun alternatif ve ayrıntılı uygulama planlarının öğretim programına dâhil edilmesi uygun görülmektedir.

Yapılan görüşme ve gözlemlerden elde edilen bulgulara göre; dersin eğitim öğretim süreci ve değerlendirme boyutlarında problemler yaşandığı görülmektedir. Eğitim öğretim sürecinde öğretmenler genel olarak “sunu, gösteri, gösterip-yaptırma, problem çözme ve soru-cevap” yöntem ve tekniklerinden yararlanmaktadır. Okulların imkânları dâhilinde bilişim teknolojilerinden yararlanmaya çalıştıkları da anlaşılmaktadır. Her okulun imkânları farklılık gösterdiğinden bu noktada dersin eğitim öğretim sürecine yönelik problemlerle karşılaşılmaktadır. Materyal eksikliği, ders saatinin yetersiz olması, sınıfların kalabalık olması ve sınıf ortamının derse uygun bir donanımda olmaması dersin etkililiğini düşüren faktörlerdendir. Ayrıca dersin kazanımlarına uygun etkinlik hazırlamakta zorlanan öğretmenler bu ders kapsamında kaynak bulmakta zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Dersin içeriğine uygun güvenilir materyallerin geliştirilmesi ve öğretmenlere rehberlik yapacak bu kaynakların tüm okullara temininin sağlanması önem taşımaktadır (Aslan, 2019; Sargın & Taşdemir, 2020).

Dersin değerlendirme boyutunda kullanılan değerlendirme araçlarının yetersiz olduğu ve öğrenci gelişim düzeyleri hakkında tekdüze bilgiler içerdiği görülmektedir. Yapılan değerlendirme çalışmalarından birçoğu not verme amaçlı gerçekleştirilmektedir. Bu durum da dersin hedeflediği kazanımlara ulaşmasında bir engel olarak karşımıza çıkabilir. Çünkü Zekâ Oyunları dersinde amaç not vermek değil süreç temelli gelişimi esas alarak gelişimleri hakkında öğrencilere bilgi vermektir. Öğretim programında yapılan değerlendirmenin not verme amaçlı değil; öğrencinin kendi gelişimini görmesi maksatlı gerçekleştirilmesinin önemli olduğu belirtilmektedir. Ancak uygulamada yapılan değerlendirme öğrencilere not verme amaçlıdır. Zekâ Oyunları dersi öğrenci karne notlarını etkileyen bir ders olması sebebiyle yapılan yazı sınavlar, öğretim programının asıl amaçlarını gölgeleyerek öğrencilerde not kaygısını oluşturabilir. Diğer akademik derslerde olduğu gibi bu derse yönelik öğrencilerde dersi geçme telaşıyla stres görülebilir. Öğretmen görüşleri arasında bu görüşü destekleyen ifadeler bulunmaktadır. Değerlendirme yaparken sınav yerine diğer ölçme araçlarının kullanılması bu hususta önemli görülmektedir. Bu nedenle programda yer alan kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları sıklıkla kullanılmalıdır. Ayrıca okul veya il bazında yapılacak zekâ oyunları yarışmalarıyla öğrencilerin kendi seviyelerine yönelik değerlendirme yapabilmelerine olanaklar sağlanmalıdır.

Genel olarak veliler, öğretmenler ve idarecilerle yapılan görüşmeler sonucunda Zekâ Oyunları dersinin öğrenci gelişimini desteklediği belirlenmiştir. Öğrenciler de bu dersi sevdiklerini, bu dersin kendi düşünme ve iletişim becerilerini geliştirdiğini belirterek öz güven ve sorumluluk duygularına yönelik bu dersin katkılarının olduğunu ifade etmişlerdir. Bu derste kazandıkları becerileri günlük hayatta kullanabildiklerini, boş zamanlarını etkili bir şekilde değerlendirebildiklerini, aileleriyle oyun oynayarak daha fazla vakit geçirdiklerini ve bu ders sayesinde okulu daha çok sevdiklerini söylemişlerdir. Benzer şekilde araştırma bulgularını destekleyen çalışmalar alan yazınında mevcuttur (Devecioğlu & Karadağ, 2014; Ulusoy vd., 2016; Yılmaz & Yıldız İkikardeş, 2020).

Zekâ Oyunları dersinin öğrencilerdeki oluşturduğu etkiler için genel bir değerlendirme yapıldığında; öğrencilerde eleştirel, analitik düşünme, problem çözme, yaratıcılık, iş birliği ve sosyal becerileri geliştirerek eğitime çok boyutlu yansımalar sunduğu görülmektedir. Dersin eğlenceli yapısı sayesinde öğrenci motivasyonunu arttırması; hafıza, dikkat, konsantrasyon,

akademik başarı gibi bilişsel becerilere olumlu etkiler yapması ve ayrıca dersin iş birliği ve iletişime dayalı olması öz yeterlilik ve özgüven duygusunu güçlendirmektedir. Tüm bu etkiler öğretmen eğitimi, materyal desteği ve uygun ders ortamlarının sağlanmasıyla daha etkili hâle getirilebilir.

Zekâ Oyunları dersi öğretim programına yönelik gerçekleştirilen bu değerlendirme araştırması ile dersin öğretim programına ve uygulama sürecine yönelik bazı önerilerde bulunulması uygun görülmektedir. Bunlar:

- Öğrenci, veli, öğretmen ve velilerle yapılan görüşmeler sonucunda dersin öğrenci gelişimini desteklediği görüldüğünden bu dersin uygun seviyelerde olacak şekilde okul öncesi eğitim düzeyinden lise son sınıfa kadar uygulamaya konması önerilmektedir.
- Zekâ Oyunları dersi öğretim programının bireysel öğrenmenin yanı sıra grup etkileşimine dayanan bir içeriği olduğu için bu derse daha uygun öğrenme alanlarının düzenlenmesi gerekir. Geleneksel öğretim düzeni bu etkinlikler için uygun görülmemektedir.
- Öğrencilerin farklı öğrenme stillerine, ön bilgilerine, bilişsel ve duyuşsal ihtiyaçlarına yönelik tam anlamıyla duyarlılığı sağlamak için bilişim teknolojilerine dayalı zekâ oyunları öğrenme alanlarının oluşturulması gerekmektedir.
- Dersin içeriği standartlaştırılmadan içeriğe uygun alternatif ve ayrıntılı uygulama planlarının öğretim programına dâhil edilmesi uygun görülmektedir.
- Zekâ Oyunları dersinin disiplinler arası bir anlayışla desteklenmesi önerilebilir.
- “Zekâ Oyunları” dersi şeklindeki isimlendirme, birçok öğrencide bu derste sadece zeki öğrencilerin başarılı olabileceği şeklinde yanlış bir kanı oluşturmaktadır. Bu yönde yanlış bir değerlendirmenin önüne geçebilmek için dersin isminin değiştirilmesi ayrıca seçmeli ders olarak okutulmasından vazgeçilerek zorunlu ders olarak okutulması isabetli olacaktır.
- Zekâ Oyunları ders saati süresinin uzatılması dersten alınan verimi artıracaktır.
- Zekâ Oyunları dersini yürütebilmeleri için öğretmenlere bu kapsamda daha fazla hizmet içi eğitim verilmelidir.
- Yazılı sınavlar yerine öğrenmeyi daha görünür hâle getirebilmek için bilişim teknolojilerinin biçimlendirici değerlendirme imkânlarından yararlanılmalıdır.
- Yazılı sınavlar yerine öğretim programında yer alan kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçlarının kullanımı önerilebilir.

Kaynaklar

- Aslan, M. (2019). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. *Scientific Educational Studies*, 3(1), 56-73. Doi: [10.31798/ses.493223](https://doi.org/10.31798/ses.493223)
- Baş, Ö., Kuzu, O., & Gök, B. (2020). The effects of mind games on higher level thinking skills in gifted students. *Journal of Education and Future*, 17, 1-13. Doi: [10.30786/jef.506669](https://doi.org/10.30786/jef.506669)
- Bottino, R. M., & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum. *Learning, Learning, Media and Technology*, 31(4), 359-375. Doi: [10.1080/17439880601022981](https://doi.org/10.1080/17439880601022981)
- Bottino, R. M., Ott, M., & Benigno, V. (2009). Digital mind games: Experience-based reflections on design and interface features supporting the development of reasoning skills. *Proceedings of the 3rd European Conference on Games-Based Learning (ECGBL)*, 12-13 Ekim 2011, Graz, s. 53-60.
- Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (6. baskı). (M. Bütün & S. B. Demir, çev. ed.). Ankara: Pegem Akademi.
- Çalışkan, S. H. (2019). *Ortaokul zekâ oyunları dersi öğretim programına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *Simulation and Gaming*, 33(2), 157-168. Doi: [10.1177/1046878102332003](https://doi.org/10.1177/1046878102332003)
- Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/214979>
- Doll, R. C. (1996). *Curriculum improvement: decision making and process* (9th ed.). Allyn & Bacon Company.
- Er, O. ve Demir, Ö. (2025). The mediating role of critical reading self-efficacy perception in the effect of philosophy of education dispositions on curriculum literacy. *Sage Open*, 15(3), 1-15. Doi: [10.1177/21582440251357673](https://doi.org/10.1177/21582440251357673)
- Erden, M. (1993). *Eğitimde program değerlendirme*. Pegem.
- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2019). *Program değerlendirme alternatif yaklaşımlar ve uygulama rehberi* (4. baskı). (M. K. Aydın & B. Bavlı, çev. ed.). Ankara: Pegem Akademi.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education?* (8th ed.). New York: The McGraw-Hill Companies.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467. Doi: [10.1177/1046878102238607](https://doi.org/10.1177/1046878102238607)
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182-191. Doi: [10.1542/peds.2006-2697](https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697)

- Gündoğdu, K., Koç, M. K., Bayık, S., Arpat, S., & Gözel, Ü. (2016). İnsan kaynakları programı çalışma ilişkileri dersinin metfessel-michael program değerlendirme modeline göre değerlendirilmesi. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 135-148. Doi: [10.30803/adusobed.334978](https://doi.org/10.30803/adusobed.334978)
- Kara, A. & Akdağ, M. (2017). Program değerlendirme modelleri. B. Oral & T. Yazar (ed.), *Eğitimde program geliştirme ve değerlendirme* içinde (ss. 469-567). Ankara: Pegem Akademi.
- Karaman, S. (2012). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 6 yaş çocuklarının matematik becerileri ile sosyodramatik oyunun boyutları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342. <https://dergipark.org.tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245>
- Li, J., Ma, S., & Ma, Linqing (2012). The study on the effect of educational games for the development of students' logic-mathematics of multiple intelligence. *Physics Procedia*, 33, 1749-1752. Doi: 10.1.16/j.phpro.2012.05.280
- Lim, S., Kim, Y. & Kim, K. (2020). A study on puzzle game-based learning content for understanding Mandala. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 8(2), 34-41. Doi: [10.17703/IJACT.2020.8.2.34](https://doi.org/10.17703/IJACT.2020.8.2.34)
- Lou, Y., Abrami, P., & D'Apollonia, S. (2001). small group and individual learning with technol-ogy: a meta-analysis, *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521. Doi: [10.3102/00346543071003449](https://doi.org/10.3102/00346543071003449)
- Marangoz, D. & Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2.sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621. Doi: [10.17719/jisr.20175334149](https://doi.org/10.17719/jisr.20175334149)
- Marangoz, D. (2018). *Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Michael, W. B., & Metfessel, N. S. (1967). A paradigm for developing valid measurable objectives in the evaluation of educational programs in colleges and universities. *Educational and Psychological Measurement*, 27, 373-383. Doi: [10.1177/001316446702700215](https://doi.org/10.1177/001316446702700215)
- Millî Eğitim Bakanlığı. (MEB). (2023). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu oyun ve oyun etkinlikleri dersi öğretim programı (5, 6, 7, 8. sınıflar) öğretim programı*. MEB.
- Özdevecioğlu, B., & Hark Söylemez, N. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili olarak yapılan lisansüstü çalışmaların değerlendirilmesi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28, 17-53. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/igdirsosbilder/issue/65608/977735>
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). Beyond nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students, *Computer & Education*, 40(1), 71-94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Sargın, M., & Taşdemir, M. (2020). Seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmenler tarafından değerlendirilmesi (Bir durum çalışması). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(75), 1444-1460. Doi: [10.17755/esosder.653817](https://doi.org/10.17755/esosder.653817)

- Selen Kula, S. (2019). Zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: Bir eylem araştırması. *Milli Eğitim*, 49(225), 253-282. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/52526/690693>
- Sitompul, S. N., & Juliana, J. (2020). The effect of puzzle game on students' vocabulary achievement for non-english department students. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Kependidikan*, 1(1), 181-191. <http://e-journal.potensiutama.ac.id/ojs/index.php/FISK/article/view/698>
- Sönmez, V., & Gülderen Alacapınar, F. (2015). *Örnekleriyle eğitimde program değerlendirme*. Ankara: Anı.
- Şanlıdağ, M., & Aykaç, N. (2021). Zekâ oyunları dersinin öğrencilerin matematik problemi çözme tutumlarına ve matematik problemi çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi. *MSKU Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 597-611. Doi: [10.21666/muefd.846312](https://doi.org/10.21666/muefd.846312)
- Şen, M. (2020). *Akıl ve zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı. (TTKB). (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi (5, 6, 7, 8. sınıflar) öğretim programı*. MEB.
- Türk Beyin Takımı. (TBT). (2014). *1. kademe başlangıç düzeyinde zekâ oyunları eğitmen eğitimi kitabı*. Pegem.
- Ulusoy, Ç., Saygı, E., & Umay, A. (2016). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280-294. Doi: [10.16986/HUJE.2016018494](https://doi.org/10.16986/HUJE.2016018494)
- Uşun, S. (2012). *Eğitimde program değerlendirme süreçler-yaklaşımlar ve modeller* (2. baskı). Ankara: Anı.
- Yakar, A. & Saracaloğlu, A. S. (2016). 2013 ortaokul 5. sınıf bilim uygulamaları dersi öğretim programının metfessel-michael program değerlendirme modeline göre değerlendirilmesi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 12(3), 769-799. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eku/issue/26697/280865>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Ankara: Seçkin.
- Yılmaz, Ş., & Yıldız İkikardeş, N. (2020). Ortaokul öğretmenlerinin zekâ oyunları dersine dair görüşleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 14(1), 528-576. Doi: [10.17522/balikesirnef.671642](https://doi.org/10.17522/balikesirnef.671642)

Extended Abstract

The aim is for students to acquire desired qualities through various course contents included in the curriculum, complemented by enriched materials in practice. Games in teaching are used to achieve this (Dempsey et al., 2002). Different educational games affect students in various ways due to their unique features. Games like chess and other strategy games impact students' cognitive development, providing an active learning experience and honing practical skills (Li et al., 2012). By integrating games into educational activities, students understand the value of learning, boosting their creative problem-solving, cooperation, and communication skills (Lim et al., 2020).

Strategy games represent real-world issues, allowing children to act strategically and make fast, accurate decisions instead of spending time on unproductive activities (Marangoz & Demirtaş, 2017). These games also foster critical thinking and help students spend time productively, preventing harmful habits (Demirel, 2015).

Today, individuals are expected to solve problems with creative solutions and possess strong communication skills. Selen Kula (2019) highlights the importance of cultivating individuals who think critically and solve problems effectively. The ability to generate alternative solutions is crucial for both personal and social life. Since these skills develop throughout life but are easier to acquire at an early age, the "Intelligence Games" course was introduced as an elective for grades 5-8 in the 2012–2013 school year by the Ministry of National Education's Board of Education and Discipline (Aslan, 2019; TTKB, 2013).

Research on the "Intelligence Games" course, which contributes significantly to children's development, has explored various perspectives. Devicioğlu and Karadağ (2014) examined views of students, teachers, and administrators, while Çalışkan (2019) focused on student and teacher perspectives. Other studies on this course address problem-solving, analytical thinking, reasoning, vocabulary development, and academic performance (Baş et al., 2020; Bottino et al., 2009; Marangoz & Demirtaş, 2017; Şanlıdağ & Aykaç, 2021; Karaman, 2012). However, a holistic evaluation of the course's goals, content, teaching, and assessment processes is lacking, which this study aims to address using the Metfessel-Michael evaluation model.

The Metfessel-Michael model, developed in the 1960s by Newton S. Metfessel and William B. Michael, is based on Tyler's evaluation principles and emphasizes evaluating programs with input from students, parents, teachers, and other stakeholders (Fitzpatrick et al., 2019). These groups influence and are impacted by the educational system, necessitating their involvement in the evaluation process (Sönmez & Gülderen Alacapınar, 2015). This goal-oriented model provides a structured approach to program evaluation (Uşun, 2012), making it suitable for assessing the Intelligence Games course through its eight stages.

This qualitative research, conducted within the Intelligence Games course, employs a case study approach to capture the perspectives of students, teachers, parents, and administrators. Data were collected through interviews, classroom observations, and document analysis, with ethical approvals obtained before the study began. The study group comprises 53 individuals: 10 teachers, 8 administrators, 11 parents, and 24 students from Eastern Anatolia's middle schools. Interviews and observations continued until sufficient data were collected. The main tools used were semi-structured interview forms, observation forms, and descriptive analysis to interpret the course's evaluation based on stakeholder perspectives and classroom dynamics.

Findings indicate that teachers feel this course contributes to their personal and professional development, and they enjoy teaching it. They rated the content appropriate for students' grades and development stages, noting that the course's hierarchical teaching structure (D1-D2-D3 levels) makes it easier to teach. Teachers found the course objectives both sufficient and effective, a finding consistent with previous research (Ulusoy et al., 2016). However, challenges emerged in teaching, learning, and assessment processes. Teachers primarily used methods such as "presentation, demonstration, guided practice, problem-solving, and question-answer" and tried to incorporate technology within the limitations of school resources. But resource disparities between schools led to issues in teaching.

Assessment tools were also inadequate, offering limited information about students' development levels. Assessments were primarily used for grading, which could hinder achieving course goals. Parents, teachers, and administrators agreed that the Intelligence Games course benefits student development. Students also enjoyed the course and noted improved critical thinking, communication, self-confidence, and responsibility. They reported that they could apply the skills learned to daily life, spend quality family time, and enjoy school more. These findings are supported by previous studies (Devicioğlu & Karadağ, 2014; Ulusoy et al., 2016; Yılmaz & Yıldız İkikardeş, 2020).

EK 1

ZEKA OYUNLARI DERSİ GÖZLEM FORMU

SORULAR	EVET (3)	KISMEN (2)	HAYIR (1)
1. Hedefler davranışlara dönük mü?			
2. Kazanımlar, dersin hedef ve amacına uygun mu?			
3. Hedefler öğrenci ve öğretmene yön gösterici mi?			
4. Hedefler öğrenci ihtiyaçlarına dönük mü?			
5. Hedefler öğrenme ürününe yönelik mi?			
6. Öğretim hedefleri ve öğrenim kazanımları birbirini destekler nitelikte mi?			
7. Öğretim hedefleri açık ve anlaşılır mı?			
8. İçerik hedeflere uygun mu?			
9. İçerik önceki öğrenmeleri destekler nitelikte mi?			
10. İçerik öğretim ilke ve yöntemlerine uygun mu?			
11. İçerik günlük hayatla ilişkilendiriliyor mu?			
12. İçerik bilimsel metotlara uygun mu?			
13. Eğitim-öğretim durumları amaca uygun mu?			
14. Eğitim-öğretim durumları ekonomik mi?			
15. Eğitim-öğretim durumları başka yaşantılarla tutarlı mı?			
16. Eğitim-öğretim durumları içeriğe uygun mu?			
17. Eğitim-öğretim durumları öğretim ilkelerine uygun mu?			
18. Eğitim-öğretim durumları yakından uzağa/somuttan soyuta ilkelerine uygun mu?			
19. Eğitim-öğretim sürecinde ön bilgiler kontrol edildi mi?			
20. Eğitim-öğretim sürecinde öğrencilerde merak oluşturuldu mu?			
21. Eğitim-öğretim sürecinde öğrenciler aktif katılım gösterdi mi?			
22. Eğitim-öğretim sürecinde öğrencilere ipuçları verildi mi?			
23. Eğitim-öğretim sürecinde öğrencilere pekiştirici kullanıldı mı?			
24. Eğitim-öğretim sürecinde dönütler verildi mi?			
25. Eğitim-öğretim sürecinde grup çalışmalarına yer verildi mi?			
26. Eğitim-öğretim sürecinde öğrenci-öğretmen iletişimi etkin miydi?			
27. Öğrenciler problem çözme ve akıl yürütme becerilerini kullanmaya teşvik edildi mi?			
28. Hedeflere ulaşıldı mı?			
29. Ölçme-değerlendirme yöntemi yetkin bir şekilde kullanıldı mı?			
30. Öğrencilere değerlendirme sonucu hakkında dönüt verildi mi?			