T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

"Oynaya Oynaya Düşünün Çocuklar"

Proje Kodu: **634D4DCBAD10A**

SONUÇ RAPORU

Proje Yürütücüsü:

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah ÖZDEMİR BAKİ
Oltu Beşerî ve Sosyal Bilimler Fakültesi

Araştırmacılar:

Gamze ESEN
Batuhan ÇİFTÇİ
Bilal Sırrı KAPLAN
Oğuzhan ÖZDADAŞ

Aralık, 2022

ERZURUM

İÇİNDEKİLER

Önsöz 2

Özet 3

Abstract 4

Materyal ve Yöntem 5

Proje Uygulamasına Ait Görseller 6

Sonuçlar 12

ÖNSÖZ

Hızla gelişen dünyamızda akıl ve zekâ oyunları eğitim sürecinin en önemli argümanlarından biridir. Öğrencilerden davranışlara dönüşmesi beklenen analitik düşünme, eleştirel düşünme, stratejik düşünme becerisi, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesinde ve okul başarılarının artırılmasında etkili olan oyun türlerinden biri de akıl ve zekâ oyunlarıdır. Bu oyunlar öğrencilerin günlük yaşamda karşılaştıkları problemleri çözebilmeleri için bazı düşünme becerileri ve stratejileri ortaya çıkarmalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca öğrencilerde zihinsel süreç becerilerin gelişmesine katkı sağlamasının yanı sıra, zamanı etkili, verimli kullanmalarını sağlama ve eğlenceli vakit geçirme alışkanlığı da kazandırmaktadır.

Akıl ve zekâ oyunlarının bir diğer önemi ise öğrenciye her zaman daha etkin bir çalışma yöntemi sunmaktır. Her farklı oyunda öğrenci kendisini tanımakta ve akranlarıyla birlikte kendisini değerlendirmeyi öğrenmektedir. Zekâ oyunları dersinin amacı ise öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanımalarını ve geliştirmelerini, problemler karşısında farklı stratejiler geliştirmelerini, oyunlar kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmelerini ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmelerini sağlamaktır.

ÖZET

"Oynaya Oynaya Düşünün Çocuklar " projesinin temel amacı, ilkokul seviyesine uygun akıl oyunlarıyla öğrencilerin matematiksel akıl yürütme becerilerini desteklemektir. Proje, Erzurum ili Oltu ilçesinde Mehmet Akif İlkokulu'nda yürütülmüştür. Bu okulun seçilme nedeni akıl oyunları kursunu veren bir öğretmenin görev yapmasıdır. Projede, okul yönetimi ve akıl oyunları kursunu veren öğretmenin görüşü alınmış ve ilkokul öğrenci seviyesine uygun olan Pentago ve Qbitz oyunlarının oynatılması uygun bulunmuştur. Eğlenceli Matematik Kulübü öğrencileri bu iki oyunu daha önceki yıllarda oynadıkları için deneyim kazanmışlardır. Akıl oyunları kursu hafta içi üç gün (Salı, Çarşamba ve Cuma) yapılmaktadır. Kursta su doku, mangala, apartmanlar oyunu gibi çeşitli akıl oyunları oynanmaktadır. Öğretmen ve proje grubu iş birliğinde Pentago ve Qbitz oyunları öğrencilere öğretilerek zihinsel süreç becerilerinin gelişimi desteklenmeye çalışılmıştır. Etkinlik haftada bir kez 60 dk. olacak şekilde dört hafta sürmüştür. Ayrıca öğrenciler gruplar halinde oyunlar oynamaktan ve üniversite öğrencileriyle zaman geçirmekten oldukça keyif almışlardır.

Bu proje Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri tarafından desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Akıl yürütme, Strateji geliştirme, Problem çözme becerisi, Akıl ve zeka oyunları.

ABSTRACT

The main purpose of the "Play and Think Children" project is to support students' mathematical reasoning skills with mind games suitable for primary school level. The project was carried out in Mehmet Akif Primary School in Oltu district of Erzurum province. The reason for choosing this school is that a teacher who gives the mind games course is on duty. In the project, the opinion of the teacher who gave the school management and mind games course was taken and it was found appropriate to play Pentago and Qbitz games, which are suitable for the level of primary school students. Fun Math Club students have gained experience by playing these two games in previous years. The mind games course is held three days a week (Tuesday, Wednesday and Friday). In the course, various mind games such as water texture, barbecue, and apartments are played. In cooperation with the teacher and the project group, Pentago and Qbitz games were taught to the students and the development of mental process skills was tried to be supported. The activity is 60 min once a week. lasted for four weeks. In addition, students enjoyed playing games in groups and spending time with university students.

This project was supported by Atatürk University Social Awareness Projects.

Keywords: Reasoning, Strategy development, Problem solving skills, Brain games.

MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırmanın Türü

Bu çalışma bir Toplumsal Duyarlılık Projesi'dir.

Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman

Proje ekibi tarafından 23.11.2022 ile 14.12.2022 tarihleri arasında Mehmet Akif Ersoy İlkokulu'nda akıl oyunları kurslarında gerçekleştirilmiştir.

Projenin Uygulanışı

Projenin uygulanması için gerekli materyaller, Oltu Babacan Kırtasiye 'den sipariş verilmiştir. Bu kapsamda 3 tane Pentago oyunu ve 3 tane Qbitz oyunu alınmıştır. Pentago iki kişi ile Qbitz ise dört kişi ile oynanan bir oyundur. Projenin uygulanacağı Mehmet Akif Ersoy İlkokulu'nda proje ekibi, okul yönetimi ve akıl oyunları kursu öğretmeni Emine Kesmez'in katılımı ile bir toplantı yapılmıştır. Akıl oyunları kursu, ilkokul 2. sınıf öğrencileriyle yürütülmektedir. Bu nedenle kurs kapsamında 2. Sınıf öğrenci düzeyi göz önünde bulundurularak hangi akıl oyunlarının öğretilmesinin uygun olacağı belirlenmiştir. Eğlenceli Matematik Kulübü öğrencileri, akıl oyunları kursu öğretmeni Emine Kesmez rehberliğinde 2.sınıf öğrencileriyle dört hafta boyunca çarşamba günleri 15.00 ile 16.00 saatleri arasında Pentago ve Qbitz oyunlarını oynamışlardır. Böylece 2.sınıf öğrencileri üniversite öğrencileriyle birlikte hem oynayarak hem de oynarken düşünerek verimli zaman geçirmişlerdir.

Sınıfının girişine ve gerekli bölümlere projenin Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri tarafından desteklendiğini gösteren afişler asılmıştır. Proje çalışması tamamlandıktan sonra proje kapsamında alınan oyunlar kurs öğrencilerin kullanımına sunulmak üzere okul yönetimine teslim edilmiştir.

PROJE UYGULAMASINA AİT GÖRSELLER

Öğrencilerin proje ekibini karşılamaları

Sınıfımı temiz tutarım. Çöpleri çöpe atarım.
Dersle başka işlerle uğraşmam.
Arkadaşlarımla asla kavga etmem.

TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELER
UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

Öğrenciler proje ekibi ile akıl oyunlarını oynarken

SONUÇLAR

Proje okulu olan Mehmet Akif Ersoy İlkokulu başarılı bir okul olmasıyla birlikte öğrencilerin zihinsel süreç becerilerini geliştirmek amacıyla akıl oyunları destekli etkinliklere önem vermektedir. Bu nedenle okulda hafta içi üç gün okul çıkışında akıl oyunları kursu yürütülmektedir. Bu kurs kapsamında öğrenci seviyelerine uygun çeşitli akıl oyunları tanıtılarak öğretilmektedir. Kursu öğretmeni Emine Kesmez aynı zamanda doktora eğitimi almaktadır. Bu anlamda öğretmenin öğrencilerin gelişimini sağlamak için oldukça gayretli ve hevesli olduğu dikkate değerdir. Bu durum proje ekibimizin kurslara hevesli bir şekilde katılmalarına imkân vermiştir. Etkinlikler yürütülürken öğrencilerin meraklı ve eğlenceli bir şekilde oyunlara katıldıkları gözlenmiştir. Öğrenciler hem üniversite öğrencileriyle oyun oynama fırsatı bulmuş hem de onlarla sohbet ederek akıllarındaki sorulara yanıtlar aramışlardır. Ayrıca hem oyunları oynayarak eğlenmişler hem de düşünerek muhakeme becerilerini geliştirmişlerdir. İlkokul öğrencileri proje tamamlandıktan sonra da benzer etkinlikler yapılması konusunda ısrarcı olmuşlardır. Bu nedenle proje tamamlandıktan sonra Eğlenceli Matematik Kulübü öğrencileri tekrar kurslara gelerek onlarla oyunlar oynayacaklarına söz vermişlerdir. Görülmektedir ki bu tarz öğrenci gelişimini destekleyen projeler, öğrencilerin öğrenme ortamına katılımını artırmada oldukça fayda sağlamaktadır.

Projemizi destekleyerek öğrenciler ve öğretmenler için farkındalık sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Merkezi'ne teşekkür ederiz.