

BÖLÜM 9

ZEKA OYUNLARIYLA FEN ÖĞRETİMİ: 5.SINIF ELEKTRİK KONUSU ÖRNEĞİ

Pınar EROĞLU¹
Alev DOĞAN²

Giriş

İnsanların düşünme, nesnel ve nesnel olmayan gerçekleri ilişkilendirebilme, akıl yürütme ve sonuç çıkarma yeteneklerinin ve potansiyellerinin tümü zeka olarak adlandırılabilir. Örgün eğitim kurumlarında öğrenen bireylere sadece bilgi aktarımı yapmak onların problemler karşısında farklı stratejiler oluşturma ve bu stratejileri kullanma becerilerinin, bilişsel kapasitelerinin ve düşünme becerilerinin geliştirilmesi için yeterli değildir (MEB, 2013). Bu nedenle günümüzde öğretmen merkezli eğitim anlayışından daha çok öğrenci merkezli yaklaşımlar temel alınmaktadır. Öğrencilerin etkili bir şekilde derse katılımını sağlamak nitelikli bir eğitim ortamı oluşturmakla başlar. Yapılan araştırmalar göstermiştir ki fen eğitimi derslerinde ve diğer derslerde soyut konu ve kavramların öğretiminde 3D animasyonlar ve oyunların kullanılması öğrencilerin akademik başarılarının artmasında ve bilişsel becerileri kazanmalarında etkili olmaktadır (Çevik, Keleş ve Keleş, 2017).

Yavuzer'e (1997) göre oyun, bize çocuğu tanıtırken, onun hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlarken aynı zamanda çocuğun da kendi yeteneklerinin farkına varmasını sağlayan önemli bir etkinliktir. Oyun çocuğun öğrenmek için kullandığı temel yoludur (Türkoğlu ve Uslu, 2016). İnsan oyun oynarken kültürünü

¹ Uzman Öğretmen, MEB Karapürçek Şehit Osman Kablan Ortaokulu, e- mail: pakgulbale@gmail.com

² Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, e- mail: alevd@gazi.edu.tr.

dağıtımı yapılabilir. Günümüz eğitim şartlarında hala kalabalık sınıfların olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu sebeple sınıf ortamının kalabalık olduğu sınıflarda, okul bünyesinde zeka oyunları sınıfı ya da atölyesi açılabilir ve gerekli araç gereç, materyal eksiklikleri karşılanabilir. Ayrıca zeka oyunlarına yönelik araştırmalar her ne kadar 2017 yılından itibaren artsa da hala ulusal alan yazında zeka oyunları ile eğitim araştırmalarının yetersiz olduğu düşünülmüştür. Gerek örnek öğretmen çalışmalarının gerekse akademik yönde yapılan çalışmaların teşvik edilmesi ve sayısının artırılmasının alana önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Athey, I. (1988). The Relationship of Play to Cognitive, Language and Moral Development. In Bergen, D. (Ed.) *Play As A Medium for Learning and Development* (pp. 81-101). Portsmouth, N.H.: Heinemann Educational Books, Inc.
- Ayar, A., (2022). Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünme, Üst bilişsel Farkındalık, Dikkat ve Sosyal Beceri Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. Ege Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi
- Bakar, Ayşegül, Inal, Y. Kürşat Çağiltay. 2006. Use of Commercial Games for Educational Purposes: Will Today's Teacher Candidates Use Them in the Future?. In *EdMedia+ Innovate Learning Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*. 1757-1762.
- Baş, O. , Kuzu, O. ve 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
- Başbay, A. (2005). Basamaklı öğretim programıyla desteklenmiş proje tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrenme sürecine etkileri. *Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 95-116.
- Bottino, R.M. & Ott, M. (2006). Mindgames, reasoningskills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. doi: 10.1080/17439880601022981
- Çağır, S., (2020). Sosyal Bilgiler Kavramlarının Öğretiminde Zekâ Ve Akıl Oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çevik, İ. - Keleş, A. & Keleş, A. (2017). "Fen Eğitiminde 3D Animasyonlar ile Soyut Konu ve Kavramların Öğretilmesi / Teaching Abstract Subjects and Concepts with 3d Animations in Science Education", *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Tahsin Aktaş Armağanı) Volume 12/6, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11544>, p. 197-214.
- Diñçer, M. (2008). İlköğretim okulların müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan öğretimin akademik başarı ve tutuma etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Dokumacı Sütçü, N. (2021). "Zeka Oyunları ile İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Tematik ve Metodolojik Açından İncelenmesi" *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 2021;20(78): 988-100. DOI:10.17755/esosder.826045

- Kul, B., ve Kel, S., (2020). Akıl ve Zekâ Oyunlarının Öğrencilere Katkıları: Eğitimcilerin Görüşleri. *International Journal of Science and Education*, 4(3), 207-225.DOI: 10.47477/ubed.840868
- Kurbal, M. S. (2015). An investigation of sixth gradestudents' problem solvingstrategiesandunderlyingreasoning in thecontext of a course on general puzzlesandgames. Unpublishedmaster'sthesis. Middle East TeachnicalUniversity.
- MEB (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zeka Oyunları Dersi (5., 6., 7., 8.sınıflar) Öğretim Programı*.
- MEB (2018). Fen bilimleri dersi öğretim programı (İlkokul ve ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). Ankara.
- Orak, S., Karademir, E., ve Artvinli, S., (2016). Orta Asya'daki Zekâ ve Strateji Oyunları Destekli Öğretime Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi, 1(1), 1-18.
- Oruç, Şahin, Ateş, Hüseyin, Çağır, Sibel. 2019. Türk Eğitim Sisteminde Geçmişten Günümüze Üstün Yetenekliler için Yapılan Uygulamalar. Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi. c. 2 s.2: 253-273.
- Siew, N. M., ve Abdullah, S. (2012). Learning Geometry in a Large-Enrollment Class: Do Tangrams Help in DevelopingStudents' GeometricThinking? *British Journal of Education, Society&BehaviouralScience*, 2(3), 239-259.
- Sutton-Smith, B. (1967). The Role of Play in Cognitive Development. *YoungChildren*. 22, 361- 370.
- TTKB, (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB 2013, sayı 118.
- Türkoğlu, B., Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68. Erişim adresi: http://www.inesjournal.com/Makaleler/1601722962_5-id-202.pdf
- Yavuzer, H. (1997) *Çocuk eğitimi el kitabı*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yavuzer, H. (2010). *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*. (26. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Güncellenmiş 12. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.