T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİM BİLİM DALI

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKUL ÜÇÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI YAZMA BECERİSİNE ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuba ATAÇ
0009-0006-6264-505X

BURSA- 2025

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİM BİLİM DALI

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKUL ÜÇÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI YAZMA BECERİSİNE ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuba ATAÇ
0009-0006-6264-505X

Danışman
Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU

BURSA- 2025

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Tuba ATAÇ

Tarih: 05/12/2024

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI

"Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisinin Ölçülmesi" adlı Yüksek Lisans, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan	Danışman
Tuba ATAÇ	Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. Nalan KURU

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS BENZERLİK YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 05/12/2024

Tez Başlığı / Konusu:
Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisinin Ölçülmesi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 126 sayfalık kısmına ilişkin, ……/……/…….. tarihinde şahsım tarafından ..... adlı benzerlik tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % ….. 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:
1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dâhil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarını inceledim ve bu Uygulama Esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir benzerlik içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

5.12.2024
Tuba ATAÇ

Adı Soyadı:	Tuba Ataç
Öğrenci No:	802081002
Anabilim Dalı:	Temel Eğitim Anabilim Dalı
Programı:	Sınıf Eğitimi
Statü:	**X** Y. Lisans ☐ Doktora

Danışman

5.12.2024

Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı'nda 802081002 numara ile kayıtlı Tuba Ataç'ın hazırladığı "Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisinin Ölçülmesi" konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı,05/12/2024 günü 15:30-16:30 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **(başarılı/başarısız)** olduğuna **(oybirliği/oy çokluğu)** ile karar verilmiştir.

Sınav Komisyonu Başkanı
Doç. Dr. Nigar İPEK EĞİLMEZ
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Web of Science Researcher ID
SCOPUS ID
ORCID: 0000-0003-4266-5935

Üye
Doç Dr. Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN
Bursa Uludağ Üniversitesi
Web of Science Researcher ID:
J-8309-2019
SCOPUS ID: 57193756225
ORCID:0000-0002-0551-7741

Üye
Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU
Bursa Uludağ Üniversitesi
Web of Science Researcher ID:
F-9079-2019
SCOPUS ID: 26656871600
ORCID: 0000-0002-3055-7606

ÖN SÖZ

Yüksek lisans sürecimin her aşamasında bana destek olup yol gösteren, akademik olarak gelişmem için gereken ilgiyi gösterip, yoluma ışık tutan, bana güvenen; çalışma fırsatı bulduğum için kendimi şanslı hissettiğim değerli hocam ve danışmanın Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU'na çok teşekkür ederim.

Tezimi değerlendirerek geri bildirimleriyle ve görüşleriyle tezime büyük katkı sağlayan değerli jüri üyelerim Doç Dr. Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN ve Doç. Dr. Nigâr İPEK EĞİLMEZ'e teşekkür ediyorum.

Eğitim hayatım boyunca her daim desteğini esirgemeyen, her zaman yanımda olan arkamdaki en büyük gücüm annem Ayşe ATAÇ'a ve babam İsmet ATAÇ'a tşekkür ediyorum. Benim için yoğun ve zor geçen bu süre zarfında bana sevgisiyle ve enerjisiyle her zaman destek olan beni sürekli motive eden kıymetli eşim Eymen Alani'ye çok teşekkür ederim.

ÖZET

Yazar Adı Soyadı	Tuba Ataç
Üniversite	Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitü	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Ana Bilim Dalı	İlköğretim Ana Bilim Dalı
Bilim Dalı	Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı
Tezin Niteliği	Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı	126
Mezuniyet Tarihi	05/12/2024
Tez Danışman (lar)ı	Doç. Dr. Ömür Sadioğlu

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKUL ÜÇÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI YAZMA BECERİSİNE ETKİSİ

Bu araştırma, akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden deneme desenlerinden ön test- son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılında Bursa ili Üçevler ilçesinde bulunan bir ilkokulda yürütülmüştür. Deney grubunda 32 kontrol grubunda 32 olmak üzere toplam 64 öğrenci ile gerçekleşmektedir. Deneysel süreçte yaratıcı yazma etkinlikleri ile akıl ve zekâ oyunları kullanılmıştır. Deney grubunda her hafta akıl ve zekâ oyunlarından biri oynanmış ve de yaratıcı yazma etkinlikleri yapılmıştır. Etkinlikler haftada iki saat olmak üzere sekiz hafta boyunca toplam 16 saat uygulanmıştır. Kontrol grubunda ise Türkçe dersi öğretim programına uygun olarak Türkçe dersleri işlenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak yaratıcı yazma için değerlendirme ölçütleri formu (YİDÖF) kullanılmıştır. Veriler SPSS paket programı ile analiz edilmiştir. Araştırmanın nicel verileri Man Whitney U testi uygulanarak analiz edilmiştir. Araştırmanın nicel analiz bulguları, zekâ oyunlarının uygulandığı deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersinde yaratıcı yazma becerisi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir.

***Anahtar Sözcükler*:** Akıl ve zekâ oyunları, yaratıcı yazma

ABSTRACT

Yazar Adı Soyadı	Tuba Ataç
Üniversite	Uludağ University
Enstitü	Education Science Ins.
Ana Bilim Dalı	Primary Education Department
Bilim Dalı	Classroom Teaching
Tezin Niteliği	Master's Thesis
Sayfa Sayısı	126
Mezuniyet Tarihi	05/12/2024
Tez Danışman (lar)ı	Assoc. Prof. Dr. Ömür Sadioğlu

THE EFFECT OF COGNITIVE AND INTELLIGENCE GAMES ON THE CREATIVE WRITING SKILLS OF THIRD-GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

This research was conducted to determine the effect of mind and intelligence games on the creative writing skills of third grade primary school students. In the research, a pre-test-post-test control group model, one of the experimental designs among the quantitative research methods, was used. The research was conducted in a primary school in Üçevler district of Bursa province in the 2022-2023 academic year. It is carried out with a total of 64 students, 32 in the experimental group and 32 in the control group. Creative writing activities and mind games were used in the experimental process. In the experimental group, one of the mind and intelligence games was played every week and creative writing activities were carried out. The activities were implemented two hours a week for a total of 16 hours for 8 weeks. In the control group, the Turkish curriculum was applied as it was. In the research, the evaluation criteria form for creative writing (YİDÖF) was used as a data collection tool. The data were analyzed with the SPSS package program. The quantitative data of the study were analyzed by applying the Man Whitney U test. The quantitative analysis findings of the research showed that the experimental group students, to whom intelligence games were applied, had a positive effect on their creative writing skills in the Turkish course.

Keywords: Mind-wise games, creative writing,

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ ..... **viii**

ÖZET ..... **ix**

ABSTRACT ..... **x**

İÇİNDEKİLER ..... **xi**

TABLOLAR LİSTESİ ..... **xiv**

ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **xv**

KISALTMALAR ..... **xvi**

1. BÖLÜM **1**

GİRİŞ **1**

1.1. Problem Durumu 1

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi 4

1.3. Araştırma Problemi 5

1.4. Araştırmanın Varsayımları 5

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları 5

1.6. Tanımlar 6

2. BÖLÜM **7**

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR **7**

2.1. Oyun 7

2.1.1. Oyunun Özellikleri 9

2.1.2. Oyunun Önemi 10

2.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri 11

2.1.3.1. Bilişsel Gelişime Etkileri 12

2.1.3.2. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişim Alanına Etkisi 14

2.1.3.3. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişim Alanına Etkisi 15

2.1.3.4. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkileri 15

2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları 16

2.2.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Özellikleri 17

2.2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları Türleri 20
2.2.3. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Çocukların Gelişimlerine Etkileri 24
2.3. Türkçe Öğretimi 26
2.3.1. Türkçe Öğretim Sürecinin Uygulanmasına İlişkin Esaslar 29
2.4. Yazma 32
2.4.1. Yazma Süreci Yaklaşımı 33
2.4.2. Ürün Odaklı Yazma Yaklaşımı 34
2.4.3. Süreç temelli yazma yaklaşımı 35
2.5. Yaratıcı Yazma 37
2.5.1. Yaratıcı Yazmanın Önemi 39
2.5.2. Yaratıcı Yazmanın Faydaları 40
2.5.3. Yaratıcı Yazmada Öğretmen Rolü 40
2.5.4. Yaratıcı Yazmada Kullanılan Yöntem ve Teknikler 41
2.5.4.1. Kümeleme, Salkım veya Kelime Ağı Oluşturma 41
2.5.4.2. Beyin Fırtınası 42
2.5.4.3. Doğa ve Çevre Gezileri 43
2.5.4.4. Yarım Kalmış Bir Hikâyenin Tamamlanması 43
2.5.4.5. Grupla Beraber Öykü Yazma 43
2.5.4.6. Balık Kılçığı 44
2.5.4.7. Zihin Haritası 44
2.5.4.8. Hikâye Tamamlama 44
2.5.4.9. Müzik ve Fotoğraflar Eşliğinde Yazmak 45
2.5.4.10. Öykü Karakterleri Oluşturmak 45
2.5.5. İlgili Araştırmalar 48
2.5.5.1. Yaratıcı Yazma ile ilgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar 48
2.5.5.2. Yaratıcı Yazma ile ilgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 50
2.5.5.3. Akıl ve Zekâ Oyunları İle ilgili Yurt içinde Yapılan Araştırmalar .. 51

2.5.5.4. Akıl ve Zekâ Oyunları İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar 54

3. BÖLÜM ... 56

YÖNTEM ... 56

3.1. Araştırmanın Modeli ... 56

Çalışma Grubu ... 57

3.2. Verilerin Toplanması ... 60

3.3. Veri Toplama Araçları. ... 60

3.3.1. Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri (YİDÖF) ... 60

3.4. Deneysel Süreç ... 61

3.5. Verilerin Analizi ... 65

4. BÖLÜM ... 66

BULGULAR VE YORUM ... 66

5. BÖLÜM ... 68

TARTIŞMA VE ÖNERİLER ... 68

5.1. Tartışma ... 68

5.2. Öneriler ... 69

KAYNAKÇA ... 71

EKLER ... 87

EK 1: YYİDOF İZİN DİLEKÇESİ ... 87

EK 2: YARATICI YAZMA İÇİN DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ ... 88

EK 3: DENEY GRUBUYLA YAPILAN ÇALIŞMALAR ... 89

EK 4 Araştırma İzinleri ... 106

ÖZGEÇMİŞ ... 110

TABLOLAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 1 Oyunun hangi basamakta yer aldığına dair tablo ……... 23

Tablo 2 Yazma Eğitimi Yaklaşımları …….. 36

Tablo 3 Yarı deneysel desenin simgesel görünümü …… 56

Tablo 4 Tüm şubelere uygulanan ön test puanlarına ilişkin istatistikleri ……. 57

Tablo 5 Yaratıcı yazma becerisi ön testleri normallik testi değerleri ……. 58

Tablo 6 Öğrencilerin yaratıcı yazma becerisi ön testinden aldıkları puanların Kruskall-Wallis testi sonuçları ……... 58

Tablo 7 Deney ve kontrol grubundaki kız ve erkek öğrencilerin sayıları …… 59

Tablo 8 Araştırmada kullanılan akıl ve zekâ oyunları, açıklamaları ve odak becerileri …….. 64

Tablo 9 Yaratıcı yazma becerisi değerlendirme ölçütü ortalama değerleri …… 66

Tablo 10 Deney ve kontrol grubu yaratıcı yazma değerlendirme ölçeği son test puanları Man Whitney-u testi sonuçları ……. 66

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Temel dil becerileri 29

Şekil 2. Süreç Temelli Yazma Modeli 35

Şekil 3 Kelime ağı oluşturma süreci 42

KISALTMALAR

MEB	**:** Millî Eğitim Bakanlığı
SPSS	**:** Statistical Package for the Social Sciences
TDK	**:** Türk Dil Kurumu
TTKB	**:** Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı
YİDÖF	**:** Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri

1. BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı ve önemi, problem cümlesi, sayıltılar, sınırlılıklar ve tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüz eğitim programlarının misyonuna bakıldığında, bireyleri çok yönlü yetiştirmek amaçlanmaktadır. Bu hedefe ulaşabilmek için eğitim araçlarının zenginleştirildiği görülmektedir. Sadece basılı kâğıt materyallerle, sınıf içi veya sınıf dışında çocukların öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak imkânsız olmakla birlikte eğitim öğretim sürecinde kalıcı öğrenme için araç gereçlerin çok çeşitli olması ve aktif olarak kullanılması çok önemlidir (MEB,2013). Ekonomik İş Birliği ve Kalkınma Örgütü (OECD, 2018), Yetkinliklerin Tanımı ve Seçimi [DeSeCo] projesi kapsamında, öğrenenlerin 2030'lu yıllarda sahip olmaları gereken becerilere yönelik olarak, tek bir alana ilişkin bilginin yeterli olmayacağını ve disiplinler arası bilginin gerekli olacağını belirtmiştir. Bireyler, bilinmeyen ve yeni gelişen durumlarda bilgilerini kullanırken bilişsel ve meta-bilişsel becerilere (örneğin yaratıcı düşünme, öğrenmeyi öğrenme, öz-düzenleme, eleştirel düşünme), sosyal ve duygusal becerilere (örneğin iş birliği, empati ve öz-yeterlilik) pratik ve fiziksel becerilere (örneğin yeni bilgi ve iletişim teknolojisi cihazları kullanma) ihtiyaç duyacaktır. Bu bilgi ve becerilerin kullanımı sırasında, bazı tutum ve değerlerden (örneğin motivasyon, güven, çeşitlilik ve erdemli olma) bağımsız olunamayacağı düşünülmektedir (OECD, 2018, s. 5).

Dil-kavram-bilişsel gelişimlerinde, sosyal-duygusal gelişimlerinde ve fiziksel-psikomotor gelişimlerinde oyunların direkt etkisi bulunmaktadır. Oyun, çocuğun yeteneklerini fark ederek, kendini ifade edip, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği bir alandır. Aynı zamanda çoğu duygu ve düşüncesini ifade edebildiği eğlenceli bir aktivitedir oyun (Öztürk Aynal, 2012). Oyunlar sayesinde bireyler akıl yürütme, problem çözme, stratejik düşünme, genelleme yapabilme, neden-sonuç ilişkisi kurabilme, hafızada tutma, karar verme, gözlem yapabilme, yaratıcı düşünme ve kendini ifade etme gibi becerilerini destekleyerek bilişsel gelişimlerine ciddi derecede katkıda bulunmaktadır (Marangoz, 2018).

Oyun ile öğretim, öğretme yöntemlerinden biridir. İlkokul kademesinde bulunan çocuklar oyun çağındadır ve çoğu şeyi oyun oynayarak öğrenirler. Çocuğun bu dönemde kazanması gereken en temel beceri olan okuma-yazma süreci de oyun sayesinde daha eğlenceli ve kolay hale gelir. Oyun bu süreci de daha da somutlaştırır (Özenç, 2011). Çocukların en doğal öğrenme ortamı oyunlar sayesinde kendileri tecrübe edinerek kimsenin öğretemeyeceği konuları doğal ortamlarda öğrenirler. Oyun ile çocuklar problemlerine çözüm bulmayı, davranışlarını düzenlemeyi ve sosyalleşmeyi öğrenirler. Oyun, çocukların duygusal ve zihinsel anlamda gelişmesini sağlar. Çocukların hayalleri ile yaşadıkları dünya arasında ilişki kurmasını sağlar. Soyut kavramları ve durumları gerçek hayatla ilişkilendirir. Bu da hayatı çocuklar için daha anlamlı kılar (Ayan ve Memiş, 2012). Oyun yoluyla çocuklar çevresini ve dünyayı keşfederek yeni bilgi edinir, zekâsını kullanmayı öğrenir. Oyun ile mantık yürütmeyi, gerektiğinde doğru tercih yapmayı öğrenir (Yöndemli ve Taş, 2018).

Gelişen dünyada eğitim anlayışı da değişmekle birlikte eğitim, öğretimden ziyade öğrenmeye doğru bir gelişim göstermektedir. Eğitimde 21. yüzyıl becerilerini geliştirebilmek teknolojinin, materyallerin ve eğitim araçlarının akılcı kullanımıyla mümkündür (Cramer, 2007). Bu becerileri geliştirebilmek adına 21.yüzyıl için iyi bir eğitim aracı olarak oyunlar kullanılabilir (Lim, Kim ve Kim, 2020). Zekâ oyunları bu becerileri geliştirmek adına iyi bir araçtır.

Akıl ve zekâ oyunları oyuncuların üst düzey düşünme becerilerini geliştirirken aynı zamanda çocukların kaliteli ve güzel vakit geçirmesini sağlar (Demirel, 2015). Çocukların akıl ve zekâ oyunlarıyla küçük yaştan itibaren tanışması, okulda arkadaşlarıyla, evde ailesiyle bu oyunları oynaması çocukların bilişsel gelişimine önemli derecede fayda sağlar. Bu nedenden ötürü okul öncesi dönem ile ilköğretimin ilk zamanlarında öğrencilerin zihinsel becerilerini desteklemek ve geliştirmek için akıl ve zekâ oyunları kullanılabilir (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Bu amaçla zekâ oyunları ve etkinlikler, öğrencilerin problem çözme, çeşitli stratejiler oluşturma ve uygulama, düşünme becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araçtır (MEB, 2013).

Türkçe dersi öğretim programlarında öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmek için ikna edici yazma, güdümlü yazma, grup olarak yazma, rehberli yazma, modelli yazma, serbest yazma, yaratıcı yazma gibi farklı yazma tür, yöntem ve teknikleri yer almaktadır (MEB, 2019). Bu bağlamda yaratıcılık tanımlanacak olursa, özgün düşünme, ürün ortaya koyabilme alışılmışın dışına çıkma, var olandan yeni ve farklı şeyler üretme, problemlere çeşitli çözüm yolları bulmadır denilebilir. Yaratıcılık her

bireyde var olan bir beceridir fakat ortaya çıkma zamanları ve miktarı farklıdır (Dönmez, 2024).

Yaratıcı yazmada, öğrencilerin içlerinde var olan gizli, yaratıcı gücün, yeteneklerin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır (Gündüz ve Şimşek, 2011, s. 182). Böylece öğrenci zihin yapısını sınırlayan kalıplardan kurtulacak; duygu ve düşüncelerini özgürce ortaya çıkaracaktır. Böylelikle de çok yönlü bir bakış açısına sahip olacaktır. Bu durum yaratıcı düşünmede de ortaya çıkan fikir üretme yetisiyle örtüşmektedir. Bu bağlamda yaratıcı yazma becerisinin gelişebilmesi okullarda beyin fırtınası, grupla öykü yazmak, zihin haritası ya da zekâ oyunları gibi farklı yöntem ve teknikler kullanmakla mümkün olabilir. Günümüzü eğitim anlayışında bakıldığında zekâ oyunların öğretimde etkisi ve faydası önemli derecede görülmektedir.

Zekâ oyunların eğitsel amaçla kullanılmasının faydalarının anlaşılmasıyla bu konu ülkemizde de çeşitli adımlar atılmıştır. Milli Eğitim Temel Kanunu'nun genel amaçları kapsamında, 2012-2013 eğitim öğretim yılı itibariyle ortaokullarda zekâ oyunları seçmeli ders olarak okutulmaya başlanmıştır. Ama ilkokullarda halen daha zekâ oyunlarının ders olarak okutulması adına herhangi bir adım atılmamıştır. Hâlbuki akıl ve zekâ oyunlarının ilkokuldan itibaren okutulması gerekmektedir.

Alanyazın bakıldığında akıl ve zekâ oyunlarının okul performansı ile ilişkili olduğu ve akademik başarıyı olumlu etkilediği (Bottino, Ott ve Tavella, 2013; akıl ve zekâ oyunlarının kullanmanın faydalı olduğu (Gülle ve Bayraktar, 2023); okuduğunu anlama becerisinde etkili olduğu (Aşuluk, 2020); akıl yürütme becerilerini desteklediği (Kurbal, 2015; Yılmaz, 2019); yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine olumlu etkisi olduğu (Ayar, 2022); 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine olumlu etkilediği(Şen,2020); okul öncesi dönem çocukların dikkat ve görsel algı düzeylerine olumlu etkilediği (Durulan, 2023); zihinsel beceri düzeyini geliştirdiği (Marangoz, 2018); ilkokul öğrencilerinin akademik başarı düzeylerini olumlu etkilediği (Borçin Gökçe, Gökçe ve Yorulmaz, 2023) görülmektedir. Bu alandaki araştırmalar incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul öğrencilerinin düşünme becerileri üzerinde etkisi olduğu görülmektedir. Akıl ve zekâ oyunlarının düşünme becerisi gerektirmesi aynı zamanda da yaratıcı yazma becerisini de desteklemesi bu iki alanın birbirini etkileyebileceği fikrini ortaya atmıştır. Bu bağlamda yapılan araştırmalar incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerisi üzerine etkisinin var olup olmadığını açığa çıkarmayı amaçlayan herhangi bir çalışmaya rastlanılmamış olup, ilkokul düzeyinde yapılan araştırmalar dikkate alındığında bu

alanda eksiklikler olduğu görülmüştür. Akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerisinin gerektirdiği üst düzey becerilerin (yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, karar verme, mantıksal muhakeme, akıl yürütme vb.) edinilmesinde yararlı olacağı ve yaratıcı yazma becerisi ile ilgili yapılan çalışmalarla birlikte alana katkısı olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisine etkisi incelenmiştir. Akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisine etkisi olup olmayacağının araştırılması, incelenmeye değer bir konu olarak görülmüş ve bu araştırmanın problem durumunu oluşturmuştur.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Türkçe öğretiminin önemli bir kısmını oluşturan yazma becerisi bilgiden daha çok beceri gerektirir. Bu beceriler de uygulama yolu ile kazanılır. Duygu, düşünce ve hayallerin açık ve anlaşılır bir şekilde yazılabilmesi için birtakım zihinsel becerilerin varlığı önemlidir. (TTKB, 2005, s. 21). Fakat öğrencilere sadece yazılar yazdırarak istenilen düzeyde yazma becerisini kazandırmakta yetersiz kalacaktır. Bu bağlamda önemli olan öğrencilerin dış dünyayı algılamaları ve anlatmalarında kendi görüşlerini, düşüncelerini ve hayal güçlerini kullanmalarına olanak sağlamaktır. Bu şekilde dış dünyadan alınan izlenimler önce zihinde canlanır ve sonrasında kâğıda dökülür. Öğrencinin yazılı anlatımda özgünlüğe ulaşabilmesi için kendi görüş, düşünce ve hayal gücünü de içine katması gerekir. Yaratıcı yazma becerisi tanımı da dikkate alındığında; bu becerinin öğrencinin özgün yazılar yazmasını destekleyen bir beceri olduğu görülmektedir.

Yaratıcı yazma bir konudaki duygu ve düşüncelerin özgürce kâğıda dökülmesi demektir (Oral, 2003, s. 8). İlkokuldan başlayarak yükseköğretime kadar öğrencileri sorgulamaya iten bilgiye ulaşmayı beceri haline getirmiş yapıcı ve yaratıcı bireyler yetiştirmeyi amaç edinen bir eğitim sisteminin uygulanması günümüzün eğitim ihtiyaçlarını karşılama adına önemli bir adım olacaktır. Bu bağlamda da özellikle Türkçe derslerinin amacı duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edebileni, akıcı bir üslupla anlatabilen, yazmaktan zevk alan ve yazmayı kendine iş edinmiş öğrenciler yetiştirmeye dönük olmalıdır (Öztürk, 2007, s. 4). Çünkü öğrenciler yaratıcı yazma ortamında yargılanmadan uzak rahat bir sınıf ortamında baskı altında kalmadan özgürce yazmak isterler (Temizkan, 2010).

Akıl ve zekâ oyunları 2012-2013 eğitim öğretim yılından itibaren ortaokullarda seçmeli ders olarak yer almıştır. Akıl ve zekâ oyunları ile öğrencilerin kendi potansiyellerinin farkına varması, geliştirmesi aynı zamanda problemler karşısında özgün stratejileri geliştirmesi amaçlanmaktadır. Eğitimde bir yöntem olarak kullanılan akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda planlanıp etkili şekilde kullanıldığında öğrencilerin zihinsel gelişimini destekleyip motivasyonunu ve öğrenme hızını arttırmaya yardımcı olur. Aynı zamanda problemlere bütüncül bakıp çözüm üretebilmeyi sonuçları öngörmeye etmeye yardımcı olur (MEB, 2013).

Yapılan araştırmalar incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerisi üzerindeki etkisini inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu nedenle akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerisi üzerindeki etkisinin incelenmesinin alana katkı sağlaması açısından da önemli olduğu düşünülmektedir.

1.3. Araştırma Problemi

Akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi üzerinde etkisi var mıdır?

1. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi için değerlendirme ölçütü formu ön test puanları arasında istatiksel olarak fark var mıdır?
2. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi için değerlendirme ölçütü formu ön test ve son test puanları arasında istatiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Bu çalışma aşağıdaki varsayımlar göz önüne alınarak yapılmıştır:

1. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kontrol edilemeyen değişkenlerden aynı oranda etkilenmektedir.
2. Kontrol grubunun çalışma boyunca öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile etkileşimde bulunmamaları sağlamıştır

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılını Bursa Nilüfer İlçesi'nde bulunan bir ilkokulda öğrenim gören 300 üçüncü sınıf öğrencisiyle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Zekâ oyunları: Bireyin kendi potansiyelinin farkında olması, problemler karşısında özgün strateji geliştirmesi, hızlı ve doğru kararlar verebilmesi aynı zamanda akıl yürütme ve muhakeme yeteneğini etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmeyi sağlayan bir araçtır (MEB, 2013).

Yaratıcı yazma: Yaratıcı yazma kişinin bir konu hakkındaki duygu ve düşüncelerini özgürce kâğıda dökebilmesi demektir (Oral, 2008).

2. BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmanın kuramsal çerçevesini oluşturan, oyunların çocuk gelişimi üzerindeki etkileri, akıl ve zekâ oyunları, yaratıcı yazma ve bu alanda yapılmış çalışmalar açıklanmıştır.

2.1. Oyun

Birey dünyaya geldiği andan itibaren bir öğrenme güdüsü içerisindedir. Bireyde etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesi için öğretiminde etkili olması gerekir. Öğrenme ve öğretimin etkili bir şekilde gerçekleşmesi için gereken yöntemlerden bir tanesi de oyundur. Oyunla öğretim öğrenciyi merkeze alan, ilgi ve ihtiyaçlarına hitap eden etkili yöntemlerden biridir (Özenç, 2011).

Yıllar boyu eğitim ve öğretim ortamlarında kullanılan oyun, insan hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Birçok bilim insanı tarafından farklı şekilde tanımlanmıştır. Antik çağ filozofları eğitimlerinde oyunlara yer vermiş ve çocuk eğitiminde oyunların yer alması gerektiğini ileri sürmüştür. Rönesans döneminde Erasmus, 17 yy. John Locke ve Stanley Hall öğretimin oyunla birleştirilerek çocuklar için eğlenceli bir hale getirilmesi gerektiğini ileri sürmüştür (Karabacak, 1996). Oyun aynı zamanda insanların bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor davranışlarını da geliştiren belli kurallar çerçevesinde olan duygusal olarak ta gelişmesine katkı sağlayan bir eğlence bütünüdür (Kale, 2003). TDK (2021) oyunu, ‘yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlamıştır.

Yaşam Gücü Gönüllüleri Derneği (YGGD) (2021) oyunu çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesine destekleyen eğlenceli ve içsel motivasyona dayalı etkinlikler olarak tanımlamıştır. Bu etkinlikler bazen önceden belirlenmiş kurallara sahip olup herkes tarafından bilinirken bazen de anlık olarak gelişir. Bu tür etkinlikler çocuğa heyecan, coşku ve merak gibi duyguları hissettirerek öğrenme sürecini zenginleştirir.

Yöndemli ve Taş (2018) oyunu akıl yürütme, stratejik düşünme, problem çözme ve uzamsal ilişkiler gibi becerilerin aktif olarak kullanıldığı, yeteneklerin gelişimini destekleyen etkinlikler olduğunu belirterek, çocukların bilişsel becerilerinin yanında analitik düşünme yetilerini de desteklediğini söylemiştir.

Erdoğan ve diğerleri (2017) oyunu belli kuralları, amacı ve kazanan-kaybeden gibi sonuçları belirleyen unsurları olan, çözümlenmeyi bekleyen problematik bir bağlama sahip, şans faktörünün en az olduğu etkinlikler olarak tanımlamışlardır. Söz konusu araştırmacılar ayrıca oyunlarda uzamsal ve psikomotor becerilerin, dikkat ve hafıza gücünün, temel matematik yeterliliklerinin ve bilişsel stratejilerin devreye girdiğini belirtmişlerdir. Farklı tanımlara göre (Özdemir, 2006; Erduran ve Yılmaz, 2019);

- Oyun çocuğun hayatındaki en kıymet verdiği işi; oyuncakları ise hayatının merkezinde yer alan araçlarıdır,
- Oyun çocukların ortak dilidir,
- Oyun çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimini sağlayan nesneler ile ilişki kurdurarak, bireyselleştirerek sosyalleşmelerini sağlayan etkinliklerdir,
- Oyun çocuğun çevresi yolu ile elde ettiği bilgileri pekiştirme fırsatı bulduğu doğal bir öğrenme alanıdır,
- Oyun çocuğun sahip olduğu bütün yeteneklerini ortaya çıkarabildiği özgürlük alanıdır,
- Oyun çocuğun keyif alarak yaptığı etkinliktir,
- Oyun çocuğun bulunduğu ortamı tanıyarak burada yaşanılanlara uyum sağlamasına ve aynı zamanda farklı şeyler de öğrenmesine katkı sağlayan etkinliklerin tamamıdır.
- Oyun çocuğun fiziksel ve ruhsal yönden gelişimini sağlayan ve keyif alarak moralini yükseltmesine neden olan, birlikte de yapılabilen etkinliklerdir,
- Oyun amaçlı ya da amaçsız, belli bir kuralı içinde barındıran ya da barındırmayan zevk alarak katıldığı, çocuğun fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimine katkı sağlayan etkinlikler bütünüdür.

Oyunun farklı alanlarda ve farklı araştırmacılar tarafından incelenmesi oyun kavramının tek bir tanımını yapmayı güçleştirdiği söylenebilir Montaigne (1533–1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşı olarak tanımladığı görülmüştür. Spencer (1878) ve Lazarus (1883) oyunun çocuğun fazla olan enerjisini dışarı atmasına yardımcı olarak onu rahatlattığını, Freud (1961) ise çocuğun duygularını ve içgüdülerini ortaya

çıkarmasına yardımcı olduğunu belirtmişlerdir. Erikson (1985) çocuğun oyun aracılığıyla çevresini tanıyıp açığa çıkabilecek stresi yönetme becerisi kazandığını ifade etmiştir. Groos (1985) oyunun çocuğun yaşamı boyunca yararlı olacak uyum sağlama yeteneğini geliştirdiğini vurgulamıştır. Benzer şekilde Piaget de oyunun uyum sağlama becerilerini geliştirerek çocuğun zihinsel gelişimini desteklediğini belirtirken Platon da çocukta doğuştan gelen yeteneklerin ortaya çıkmasında oyunun önemli olduğunu ifade etmiştir. Frobel de oyunun çocuğun önemli ihtiyacını giderdiğini belirterek oyunun bir diğer özelliğine değinmiştir (Toksoy, 2010; Platon, 2011; Çağır, 2020).

Oyun çocukların eylem düzeninde katılım gösterdiği, duygu ve düşüncelerini ifade ettikleri, meraklarını gidermeye yarayacak araştırma ve gözlem olanağı buldukları, yeni keşifler sağlayan, nesne ve kişilerle etkileşimde bulundukları haz verici bir etkinliktir (MEB, 2013). Bu tanımlardan yola çıkılarak oyunun bütün gelişim alanlarını etkileyen aynı zamanda çocuğun severek, isteyerek katıldığı bir öğrenme aracı olduğu söylenebilir.

2.1.1. Oyunun Özellikleri

Alan yazın araştırmalarında oyunun özellikleri şu şekilde ifade edilebilir. Bozan (2014) ve Özdoğan'a (2000) göre;

- Oyun içten güdümlü bir etkinliktir. Çocuk oyunu içsel bir istekle oynar.
- Oyun eğlenceli ve haz verir. Çocuk keyif alarak oyun oynar.
- Oyunda aktif katılım gereklidir. Çocuk bir oyunda ilgisini çektiği için yer alır.
- Oyun, kendiliğinden gelişen, oynayanlara rahatlık ve mutluluk sağlayan bir aktivitedir.
- Oyun, zihinsel süreçler, duyu organları, sinir ve kaslar olmak üzere üç düzeyde gerçekleşir ve bu düzeyler bir bütünlük oluşturur.
- Oyunun kendine ait bir zamanı ve mekânı vardır.
- Oyun çocuğun iç dünyası ile dış dünyasını birleştirmesine yardımcı olur.
- Oyunda düzenli gelişim aşamaları vardır.

MEB Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi kapsamında oyun etkinliği üzerine çalışma yürütmüştür. Bu çalışmada oyunun genel özellikleri aşağıdaki gibi sunulmuştur:

- Oyuncunun oyuna katılma zorunluluğu yoktur eğer zorunluluk olursa oyun ilgi çekici ve heyecanlı olmaktan çıkar.
- Oyun doğal olarak ortaya çıkar, sevinç ve rahatlık getirir.
- Oyunun belirli bir zaman sınırı ve kuralları vardır. Gerçek hayat kuralları oyunlar için geçerli değildir sadece oyunların kuralları vardır.
- Oyunda yaşantılar tekrar edilir, çevre taklit edilir ve yeni şeyler deneyimleme, tecrübe etme fırsatı bulunur.
- Kuralları olan bir oyunda yeni bir şey üretilemez.
- Oyunun nasıl süreceği ve nasıl biteceği önceden belli değildir.
- Oyunda hayattan farklı bir konumda bulunma durumu mevcuttur.
- Oyun dinamik bir süreci içinde barındırır (MEB, 2007b).

2.1.2. Oyunun Önemi

Oyunun insanlık tarihi kadar eski ve evrensel olduğu görüşünü varsayarsak yazılı kaynaklar ve arkeolojik kazılar bize oyunun çok önceden beri insan hayatının bir parçası olduğunu göstermektedir. Hatta oyunun klasik Yunan ve Atina'ya kadar uzandığı görülmüştür (Halmatov, 2017). Antik çağdan itibaren birçok psikolog, eğitimci vb. tarafından oyunla ilgili görüşlerin belirtilmesi oyunun çok yönlü olduğunu ve insan yaşamında önemli bir rolü olduğunu göstermektedir. Örneğin; Gazali oyunun çocuğunun hafızasını güçlendirdiğini bu nedenle de çocuk eğitiminde önemli olduğunu belirtirken (Akandere, 2003), Comenicus da oyunun çocuğa özgürlük duygusunu tattırdığı ve aynı zamanda hareket etme, arkadaşlık etme birçok beceriyi de bünyesinde barındırdığından ötürü önemli olduğunu vurgular (Sevinç, 2005). Montessori oyunun çocuğun işi olduğunu dile getirerek oyunun öğrenmeyi çağrıştıran birçok beceriyi barındıran etkinliklerden oluştuğunu ifade eder (Sevinç, 2005). Oyuna verilen önem uluslararası sözleşmelerde de yer bulmuştur. 1989 yılında yürürlüğe girmiş olan Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmenin 31. Maddesinde yer alan 'Taraf devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama *ve yaşına uygun eğlence(etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkı tanırlar.'* ifadesi ile her çocuğun oyun oynama hakkı uluslararası mecrada ilan edilmiş olup oyunun önemine ilişkin bir bilinç oluşmuştur.

Güneş (2021) ise eğitim sürecinde oyunlardan yararlanma ve oyunlar yoluyla öğrenmenin çeşitli yararlarını şöyle açıklamaktadır:

- Çocuğun temel ihtiyacı olan oyun sırasında çocuk dikkatini yoğunlaştırarak daha derin düşünür, fikirlerini düzenler ve kararlar alır. Tümevarım ve tümden gelim düşünme yöntemlerini uygular. Aynı zamanda, oyun oynarken duygusal becerilerini geliştirir, bedeni ve koordinasyonu hakkında bilgi edinir. En önemlisi de oyun sayesinde gücünün sınırlarını keşfeder.
- Oyun sosyal norm ve davranışları öğrenmek için bir araçtır. Oyunlar birden fazla kişiyi bir araya getirerek çocuğu yalnızlıktan kurtarır ve sosyalleşmesine vesile olur. Bir oyun oynamak için bir araya gelen çocuklar, ortak kurallara uymayı ve başkalarına saygı duymayı öğrenir. Ayrıca kuralların birlikte oluşturulması iş birliği ve uyum davranışlarını geliştirir.
- Oyun tüm toplumlarda içgüdüsel olarak küçük yaşlardan itibaren ortaya çıkan ve insanlığın ortak bir faaliyet olan kültürel bir objedir. Toplumun her alanında oyun davranışı gözlemlenmektedir Her toplumun kendine has oyunları olsa da oyun oynama davranışı ortaktır ve o toplumun kültürünü ve düşünme biçimlerini yansıtır.
- Oyunlar, bireylerin özellikle öğrencilerin aktif öğrenme süreçlerini destekleyen bir araçtır. Oyun öğrencilerin enerjilerini verimli kullanmalarını, hatalarından ders çıkarmalarını, başarısızlıklarını kabul etmelerini ve başarıya ulaşma yollarını öğrenmelerini sağlar. Bu süreç boyunca aktif olan öğrenciler, kalıcı öğrenmeler elde eder.
- Oyun eğitimi güçlendirir. Oyun yolu ile eğitim yapıldığında öğrencilerin derse katılımı ve motivasyonları artar. Bu sayede dikkatleri, derse karşı ilgileri artarak aktif öğrenmeyi sağlar bu sayede dilsel ve zihinsel becerileri gelişir. Ayrıca öğrencilerim birbirleriyle ve öğretmenleriyle olan etkileşimleri güçlenir, iletişim becerileri gelişir.

2.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri

Oyun, çocukların gelişimi için çok önemlidir. Oyun çocuğun bütün gelişim alanlarına etkisi vardır ve özellikle de bilişsel gelişimlerinde yadsınamayacak kadar önemlidir. Çünkü çocuk oyun aracılığı ile ihtiyaç duyduğu birçok eylemi gerçekleştirme fırsatı bulmaktadır. Bu bağlamda çocuk fiziksel becerilerini geliştirerek, merak duygusu ile keşfetmeyi öğrenir, düşünce gücü ve yaratıcılığını geliştirir ayrıca çevresiyle iletişim

kurarak sosyal-dil becerilerini geliştirir, kara verme ve uygulama becerisini oyun oynayarak kazanmaktadır (Yavuzer, 2010).

Çocuk oyun sayesinde korkmadan farklı tecrübeler edinir ve de kendini geliştirir; karmaşık durum ve olayları somutlaştırarak öğrenir. Çocukların hayatının bir parçası haline gelen oyun bir süre sonra onların yaratıcılıklarını da önemli derecede destekler. (Marangoz, 2018). Frost, Wortham ve Reifel'e (2012) göre, çocuğun dünyasına açılan bir pencere olarak görülen oyunlar, çocuk gelişimi ve eğitimin tüm aşamalarında etkili olmaktadır.

Çocuğun anatomik yapısı itibariyle gelişim dönemlerindeki ilk yıllar bedensel gelişimin en hızlı olduğu ve çocuğun yeni öğrendiği hareketleri ısrarla tekrar ettiği yıllardır. Çocuğun oyun oynadığı zamanlar en verimli dönemleridir. Hoplayan, zıplayan, koşan, tırmanan, atlama ve sıçrama gibi kuvvet gerektiren oyunlarda kas yapıların gelişimini hızlandırmaktadır (Özer ve diğerleri, 2006). Bu bağlamda da hareket gerektiren oyunlar sayesinde çocuğun fiziksel becerilerinde gelişme görülmektedir (Uskan ve Bozkuş, 2019)

Oyunların bireylerin duygusal gelişimi ile ilgili olduğunu ilk kez Freud dile getirmiştir. Oyunda bağımsız ve özgür davranan çocuklar, duygusal anlamda da rahatlarlar (Pehlivan, 2014; Poyraz, 2012). Bireyler günlük yaşamda kaygı, üzüntü, sevinç ve mutluluk gibi birçok duygu yaşarlar fakat çoğu zaman bu duyguları nasıl yöneteceklerini bilemezler (Ağyar, 2016). Oyunlar üzerinde araştırma yapan araştırmacılar, bireyleri oyun oynarken gözlemlemenin duygu, düşünce ve gelişim düzeylerini anlamak için en iyi yol olduğunu belirtmektedir (Bekmezci ve Özkan, 2015).

Oyunlar aynı zamanda çocukların dil gelişimlerini desteklemektedir. Çocuk oyunları, bireyin kendisini ifade edebilmesini ve karşısındakini anlayabilmesi için dil becerisini gerektirmektedir (Çalışkan ve Karadağ, 2020). Oyun esnasında çocuklar, yeni kelimeler öğrenir ve bu sözcükleri kullanarak oyun arkadaşlarına bir şeyler anlatabilmek için kullanır. Bu yolla kelime dağarcıkları gelişir. Çocuklar kelimelerin anlamlarını öğrenip nesneleri tanıyarak işlevlerine göre uygun cümleler kurabilir bu da dili kullanma ve konuşma becerisini geliştir (Küçükkaragöz, 2004).

2.1.3.1. Bilişsel Gelişime Etkileri

Bilişsel gelişim Deniz (2019)'un tanımına göre bireyin çevresiyle etkileşiminde ve dünyayı anlamasında rol oynar. Bireyin çevresine uyum sağlayabilmesi için problem

çözme, düşünme ve anlamlandırma sisteminde oluşan değişim sürecidir. Oyun ve bilişsel gelişim hakkında çalışmalar yapmış olan Piaget, oyunun çocuklara yeni tecrübeler edinmesini sağlayarak çevrelerini keşfetmelerine yardımcı olduğunu öne sürer (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001). Vygotsky ve Bruner ’da bireyin etrafını nasıl algıladığını belirlemek için çalışmalar yapmıştır.

Piaget'e göre çocuk, bilgiyi edinmede aktif bir role sahiptir. Gelişim, kalıtım ve çevrenin ortak sonucudur. Piaget, farklı yaş gruplarındaki çocuklarda olgunlaşma hızı ve bilişsel becerilerinde değişim ve yenilikler görüldüğünü belirtmiştir. Bilişsel gelişimi, duyusal-motor, işlem öncesi, somut işlemler ve soyut işlemler olmak üzere dört döneme ayırarak incelemiştir (Ahioğlu Lindbergh, 2011; Arslan, 2012; Senemoğlu, 2020). Bruner, bilişsel gelişimi üç aşamada incelemiş, eylemsel dönem, imgesel dönem ve sembolik dönem olarak isimlendirmiştir. Vygotsky ise Piaget ve Bruner’den farklı olarak bir dönem ayrımı yapmamıştır. Bilişsel gelişimin çocukların tek başına değil, toplumdaki diğer kişilere ve sosyal çevreye bağlı olduğu görüşünü ileri sürmüştür.

Çocuk oyun sayesinde çevresini tanır, farkına varır merak duygusunu giderir, mantık yürütür, seçimler yapar, neden-sonuç ilişkisi kurar, dikkatini toplar ve bir hedef doğrultusunda çalışmayı öğrenir. (Baki, 2018). Çocuk oyun oynarken aslında farkına varmadan ileriki dönemlerde akademik becerilerinin de alt yapısını oluşturmaktadır. Oyun bilişsel gelişim açısından; kendini kontrol etme, problem çözme, zihinsel planlama ve değerlendirme becerileri olarak temel dört aşama da gelişim göstermektedir (Türkoğlu, 2016).

Oyun oynamanın, çocukların bilişsel gelişimlerine katkılarını şöyle sayabiliriz:

- Çocuğun yaratıcılığını geliştirir.
- Soyut düşünme becerisini geliştirir.
- Hayal gücünü ortaya çıkarabilmesi için uygun ve güvenli bir ortam yaratır.
- Problem çözme becerisini geliştirir.
- Empati becerisini pekiştirir.
- Farklı bakış açılarını tanımasına ve saygı duymayı öğrenmesine olanak sağlar.
- Farklı zihinsel becerilerini geliştirmesine ve aktif olarak kullanmasını sağlar.
- Dikkatini toplamasına, dikkat süresini artırmaya ve konsantrasyon becerisini geliştirmeye yardımcı olur (Marangoz, 2018).

Oyunlar beyin gelişimini destekleyerek, nöronlar ve sinapslar arasında güçlü bağlantılar kurulmasını sağlar (Ağyar, 2016). Erken yaşlardan itibaren oyun oynayan

bireyler de beyin gelişimleri olumlu yönde etkilenmektedir. Okul çağına geldiğinde ise karşılaştığı her yeni duruma adapte olmalarını sağlarken öğretimde de kolaylık sağlar. Çocuklar, yaparak yaşayarak daha iyi öğrenirler. Bir görevi veya ödevi tamamlayabilmek için hedef belirler, plan oluşturur. Bu plan ve amaç doğrultusunda hareket eder, bazen esneklik göstererek hedefine doğru ilerler. Oyun süreçleri de tıpkı bu şekilde gelişmektedir. Kişiler öncelikle oynamak istedikleri oyuna karar verir, oyunun amacı ve kuralları belirlenir, roller dağıtılır. Oyun esnasında da bazı değişiklikler yapılabilir (Ağyar, 2016). Tüm bunların hepsini aynı anda gerçekleştirmek karmaşık sosyal-zihinsel becerilerin geliştirilmesine imkân sağlamaktadır (Poyraz, 2012).

Oyunlar çocukların hafızasını güçlendirmektedir. Oyunda kullanılan materyaller veya oyuncaklar, öğretilmek istenen birçok bilgi ve becerinin zihinlere kolayca yer edinmesini sağlamakta ve hatırlanması gereken bilgilerin geri getirilmesinde gelişmiş hafıza stratejilerinin oluşturulmasını sağlamaktadır (Berk, 1994).

2.1.3.2. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişim Alanına Etkisi

Sosyalleşme, kişinin yaşadığı toplumun değer, inanç, kültür ve kurallarını benimseyip, buna uyum sağlayarak, toplumun üyesi haline gelmesidir (Orçan, 2012). Bireyin ilk sosyal çevresi ailesidir daha sonra bu çevre, okul ve oyun sayesinde giderek genişler. Bu da çocuğun sosyal gelişimini olumlu anlamda etkiler. Bu bağlamda oyun yoluyla çocuklar hem kendi duyguları hakkında farkındalık kazanırken hem de başkalarının duygularını anlayabilme becerileri gelişir (Şen, 2020).

Çocuklar oyun esnasında kendi düşüncelerinin dışında farklı görüşlerin de var olabileceğini görürler. Benmerkezci düşünceden uzaklaşarak diğer insanların da farklı görüş ve düşüncelerine saygı duymayı öğrenir. Sosyal ortamlarda uyum içerisinde yaşamayı öğrenir. Ayrıca oyun esnasında kendi sırasını bekleme, arkadaşlarının haklarına saygı duyma, sorumluluk alma, haklı-haksız gibi durumları gözetir. Özellikle evcilik, hayal, taklit, meslek oyunları çocuğun sosyal gelişimine olumlu yönde etkiler. Çocuklar oyunlar sayesinde doğru iletişim kurup, paylaşmayı öğrenir, iş birliği içinde çalışarak sosyal hayatta nasıl davranacağını öğrenir (Erduran ve Yılmaz, 2019).

Oyunun çocuğun sosyal gelişim alanına etkileri şu şekildedir:

- Yaşadığı topluma uyum sağlar.
- Toplum içerisindeki rolünü anlar.

- Gözlem yeteneğini geliştirir.
- Arkadaşlık bağlarını güçlendirir.
- Yardımlaşma, paylaşma, iş birliği yapma ve saygı duyma becerilerini geliştirir.
- Ahlaki değerleri öğrenir.
- Oyunlar sayesinde girişimde bulunma ve liderlik kavramlarını öğrenir.
- İletişim kurma gibi becerilerin gelişmesini sağlar.
- Etkili bir şekilde iletişim kurmayı öğretir.
- Gerçek yaşamın kurallarına hazırlar.
- Sosyal ilişki kalitesini artırır.
- Sosyal becerilerin öğrenilmesi ve geliştirilmesine yardımcı olur.
- Toplumun etik değerlerinin kazandırılmasını sağlar.

2.1.3.3. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişim Alanına Etkisi

Çocuk oyun oynarken çeşitli duygu durumlarını öğrenir. Çocuk oyun içerisinde anne, baba, kardeş vb. gibi kendisine en yakın hissettiği kişileri taklit ederek duygusal ilişkilerin gereklerini öğrenir. Böylece çocuk günlük hayatta duygusal ilişkileri ve tepkileri taklit yoluyla öğrenirken, bunun neticesinde bazı durumlara doğru tepki verme tutumu gelişir. Aynı zamanda çocuğun özgüveni de gelişir (Bayhan ve Artan, 2009; Pehlivan, 2005; Aral ve ark., 2001 Aktaran: Baki, 2018).

Oyunlar üzerinde çalışan yapan araştırmacılar, bireyleri oyun oynarken gözlemlemenin duygu, düşünce ve gelişim düzeylerini anlamak için en iyi yöntem olduğunu belirtmektedir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun ile duygusal gelişim arasında bir ilişki olduğunu ilk Freud dile getirmiştir. Aynı zamanda herkesin yaşadığı duygular olan sevinç, üzüntü, korku, mutluluk, acı gibi duygular da oyun yolu ile kolayca öğrenilmektedir (Çelik ve Şahin, 2013; Pehlivan, 2014). Çocuk oyunun içinde birden çok duyguyu işin içine katarak duygusal gelişimine katkı sağlar. Oyunlar bireylerin benlik saygısını, duygusal esnekliği ve karşılaştığı yeni durumları yönetebilme yeteneğini arttırıp, sakinlik, dayanıklılık kazandırmaktadır (Goldstein, 2012).

2.1.3.4. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkileri

Çocukluk çağında fiziksel yönden gelişim oldukça hızlıdır. Anne karnında başlayan fiziksel gelişim doğumla birlikte artarak devam eder. Bebeklik çağında emekleyerek başlayan bu fiziksel aktivite büyüdükçe artan bir hareketlilikle devam eder. Okula gitmeye başlayan çocuk oyun oynarken koşmaya, zıplamaya, top oynamaya ve

buna benzer fiziksel aktivitelere daha çok yer vererek kendi vücudunu tanır ve kendini kontrol eder. Bu durum ince ve kaba motor becerilerini, görme ve hareket koordinasyonları geliştirir ayrıca çocuk oyun oynayarak dayanıklılığını çabukluğunu, hızını gücünü de artırır (Arı, 2003; Çelenk, 2007; Küçükkaya, 2008; Babayiğit, 2016; Ağyar, 2016).

2.2.Akıl ve Zekâ Oyunları

Geçmişten günümüze dek zekâ ile ilgili birden çok tanımlama yapılmıştır. Sternberg (1997) zekâyı, bilişsel kabiliyet olarak tanımlamaktadır. Wechsler ise bir bireyin çevresiyle etkili iletişim kurabilme becerisi olarak ifade etmiştir. Devecioğlu ve Karadağ ise (2016, s.43), "*Bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler"* olarak tanımlamıştır. Akıl ve zekâ oyunları, "okulda öğrenilen bilgi ve becerilerden kısmen bağımsız olan, akıl yürütme becerilerini gerektiren oyunlar" olarak tanımlanabilir (Bottino, Ott ve Tavella, 2013). Özdevecioğlu ve Hark Söylemez (2021) de dünyadaki herhangi bir kültüre, dile, ırka bağlı olmadan, özel bir bilgi ihtiyacı duyulmadan, mantıksal çerçevede akıl yürütme becerisi ile çözülebilen problemlerin oyunlaştırılmış haline zekâ oyunları olarak belirtmiştir.

Çocuklar sorular sorarak merak ettikleri şeyler hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Oyun ile hızlı düşünme, var olan problemleri fark etme ve bunlara çözüm yolu bulma becerilerini geliştirmektedir. Bu bağlamda akıl ve zekâ oyunları çocuğun sınıflama, sıralama, eşleştirme, çıkarım yapma, analiz, değerlendirme, sentez, problem çözme, algılama, hızlı düşünme, akıl yürütme, kavrama, neden-sonuç ilişkisini fark etme gibi bilişsel süreçlerin işleyişini hızlandırmaktadır (Türkoğlu, 2016). Zekâ oyunları akıl yürütme, problem çözme, uzamsal ilişkiler, strateji kurabilme gibi birçok beceriyi destekleyen aynı zamanda da bu becerilerin gelişimine destekleyen faaliyetlerdir (Yöndemli ve Doğan Taş, 2018).

TÜZDER'e (2018) göre de "Akıl ve zekâ oyunları: çocukların ve yetişkinlerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal muhakeme, görsel-uzamsal düşünme, farklı düşünme, dikkat- konsantrasyon, beyin gelişimini destekleyip, aynı zamanda; ileriyi görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştiren, kinestetik alanda uygulamaya imkân sağlayan oyunlardır." şeklinde tanımlanmaktadır (Şahin, 2019).

2.2.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Özellikleri

Akıl ve zekâ oyunları temelinde strateji olan, şans faktörü yerine mantıksal çıkarımlarla amaca ulaşmaya odaklanılan oyunlardır. İçeriği eğitici ve eğlendirici oyunlardan oluşan akıl ve zekâ oyunları öğretimde aktifliği ve kalıcılığı sağlar. Çağır (2020) akıl ve zekâ oyunlarının bir başlangıç ve bitiş noktasının olduğunu, türüne göre kimi zaman rekabet içerdiğini, kurallarıyla birlikte bir oynama şekli ve yönteminin bulunduğunu bir amacının bulunduğunu, yaş ve oyuncu sayısına göre değişkenlik gösterebildiğini belirtmektedir.

MEB'de (2013b) akıl ve zekâ oyunlarından öğrencilerin bilişsel kapasitelerinin, problem çözme ve düşünme becerilerinin, geliştirilmesinde etkili bir araç olarak gerçek yaşam problemlerini de içeren her türlü problemin oyunlaştırılmış hali olarak bahsedilmiştir. Benzer şekilde Nouchi ve diğerleri (2013) akıl ve zekâ oyunlarının, zihinsel becerileri geliştirmek için kullanılan etkili bir araç olduğunu belirtmektedirler. Bu nedenle özellikle yaratıcı düşünme, problem çözme, stratejik düşünme becerisi gibi zihinsel süreçleri geliştirmede en etkili öğretim araçları olarak kabul edilmektedir (Ott ve Pozzi, 2012). Tüm Üstün Zekalılar Derneği (TÜZDER) 2018'e göre akıl ve zekâ oyunlarının birçok özellikle girişmcilik, cesaret, öz yeterlik, öz denetim, iç motivasyon, empati ve çatışma yönetimi gibi becerileri desteklemektedir. Millî Eğitim Temel Kanunu'nda yer alan genel amaçlar çerçevesinde zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ kapasitelerinin farkında olmaları ve karşılaştıkları problemlerin çözümü için farklı ve özgün stratejiler geliştirmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca öğrencinin hızlı düşünmesi, doğru karar vermesi, sistemli bir düşünce yapısı ve hem bireysel hem de grup halinde çalışma becerileri geliştirmesi ve sürece yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi de hedefler arasında yer almaktadır (MEB, 2013a).

Millî Eğitim Bakanlığının (2013a) yayınladığı Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda dersin amaçları aşağıdaki gibi listelenebilir:

- Mantıklı fikirler üretebilme,
- Gruplandırma becerilerini geliştirebilme,
- Soyut sembollerle hareket stratejileri oluşturabilme,
- Yaşantılardan çıkarımlarda bulunabilme,
- Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerini geliştirebilme,
- Üç boyutlu nesnelerin hareketi ve ilişkilerini kavrayabilme

- Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirebilme,
- Tümdengelim yöntemiyle problem çözebilme,
- Benzetim yoluyla fikir üreterek problem çözebilme,
- Sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirebilme,
- İşlemsel ve ölçmeye dayalı tahmin becerilerini geliştirebilme,
- Problemleri anlayabilme ve tanımlayabilme,
- Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerini geliştirebilme,
- Öz güven geliştirebilme,
- Problemlerin farkına varabilme,
- Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanıyabilme,
- Problemleri anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisini geliştirebilme,
- Hızlı ve etkin karar verme becerisini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümü için en uygun yöntemi seçebilme,
- Düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheci bir yaklaşım geliştirebilme,
- Çeşitli zekâ oyunları kullanarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirebilme,
- Centilmenlik anlayışıyla, takım arkadaşlarına ve rakiplerine saygılı olma becerisi geliştirebilme,
- Problemlere farklı çözüm yolları önerebilme, sözel oyunlarda semantik stratejiler geliştirebilme,

Zekâ oyunları dersinde farklı yetkinlik düzeylerine sahip öğrenciler aynı sınıfta yer alabilir. Bu nedenle, zekâ oyunları öğretimi sırasında basamaklı öğretim yönteminin kullanılması önerilmektedir (MEB, 2013a). Basamaklı öğretim yöntemi öğrencilerin bireysel farklılıklarını merkeze alıp öğrenme süreçlerini destekleyen etkili bir öğretim yöntemidir. Özellikle Türkçe, matematik ve yabancı dil gibi çeşitli alanlarda kullanılan yöntem öğrencilerin akademik başarılarını artırmakta ve öğrenme isteklerini yükseltmektedir (Türkben ve Gül Koca, 2024; Kahraman ve Gündoğdu, 2021; Canbulat ve ark., 2019; Duman ve Özçelik, 2017;). Basamaklı öğretim yaklaşımı, öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurarak her öğrencinin kendi hızında ve seviyesinde ilerleyerek derse katılımı artırırken, dersi öğrenmelerini kolaylaştırarak

etkin bir öğrenme deneyimi sunar. Böylece öğrenciler mevcut bilgi birikimleri, öğrenme stilleri ve zekâ düzeylerine uygun olarak basitten karmaşığa, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa giden, düzenlenmiş aşamalı bir süreçten geçerler. Bu süreç öğrenciye seçme hakkı sunar ve öğrenci her basamakta seçtiği görevler dâhilinde kendisinden beklenen öğrenme sorumluluklarını yerine getirir (MEB, 2013a). Basamaklı öğretim programındaki aşamalık ilkesi aşağıda da gösterildiği gibi hiyerarşik bir yapı öngörmektedir (MEB, 2013a):

1. Öğrenme sürecinde aşamalı ilerleme: Bu aşamada öğretim sürecinin temelini oluşturulur. Öğretmenler, öğrencilerin mevcut bilgi düzeyleri ve öğrenme stillerini dikkate alarak hangi bilgi ve becerileri kazanmaları gerektiğini belirler.
2. Bireysel farklılıklara duyarlılık: Öğrencilerin farklı öğrenme biçimleri, zekâ düzeyleri ve düşünce yapıları göz önünde bulundurularak, her öğrenci için uygun öğrenme deneyimleri sağlanır. Bu, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine olanak tanır.
3. Öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesi: Farklı öğrenme seçenekleri sunularak, öğrencilere seçim yapma hakkı verilir. Bu durum öğrencilerin öğrenme sürecine katılma isteğini ve katılımını artırır.
4. Sorumluluk ve Aktif Katılım: Öğrenciler, her basamakta seçtikleri görevler doğrultusunda sorumluluk alarak öğrenme sürecine aktif olarak katılırlar. Bu süreç, öğrencilere hem bireysel sorumluluk kazandırır hem de öğrenmeye olan ilgilerini güçlendirir.
5. Üst Düzey Düşünme Becerilerinin Gelişimi: Basamaklı öğretim, öğrencileri sadece bilgiyle donatmakla kalmaz, aynı zamanda eleştirel düşünme, problem çözme ve soyut düşünme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirmeye yönelik bir yapı sunar.

MEB'de (2013) basamaklı öğretim yaklaşımı özellikle zekâ oyunları gibi farklı becerilerin gelişimini hedefleyen derslerde, öğrencilerin öğrenme isteği ve katılımını artıracak etkili bir strateji olarak yer almakta ve her öğrencinin kendi ilgi ve yeteneklerine uygun bir öğrenme yolunu seçerek, bilgi ve becerilerini aşamalı olarak geliştireceği ifade edilmektedir. Bu bağlamda basamaklı öğretim yaklaşımı üç temel aşamayı içermektedir:

1. BASAMAK- (Başlangıç Düzeyi): Bu basamakta başlangıç düzeyi oyunları oynanır ve bulmacalar çözülür. Öğrenci bu basamakta oyunun kurallarını öğrenir, temel bilgi ve becerileri kazanır.
2. BASAMAK– (Orta Düzey): Bu basamakta öğrenci orta düzey oyunlar oynanır ve bulmacalar çözülür. Böylece öğrenci mantıksal çıkarımlarda bulunmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulamayı öğrenir.
3. BASAMAK- (İleri Düzey): Bu basamak öğrencinin yaratıcı düşünmesini, özgün stratejiler ortaya koymasını ve analiz etme, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri kullanmasını içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır.

2.2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları Türleri

Talim Terbiye Kurulu tarafından 2013-2014 eğitim öğretim yılında hazırlanan ve ortaokullarda seçmeli ders olarak okutulmaya başlanan Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda zekâ oyunlarının altı grupta toplandığı görülmektedir. Bu gruplar ve gruplara ait oyunlar programda şu şekilde verilmektedir (MEB, 2013):

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları: Akıl yürütme oyunları elde edilen ipuçlarından yola çıkılarak matematiksel ve mantıksal çıkarımlarda bulunup sonuca ulaşılmaya çalışılan oyunlardır. Genellikle tek kişi oynanan, kâğıt kalem kullanılarak veya bilgisayar ortamında oynanabilen bulmaca türü bu oyunlarda verilen problemi çözmek için gerekli olan tüm bilgiler oyunun en başında verilir. Bu oyunlar şunlardır (MEB, 2013):

- Çit
- Mantık karesi
- Kare Karalamaca
- Kendoku
- Kakuro
- Bölmece
- Apartmanlar

Sözel Oyunlar: Bir ya da birden fazla kişiyle veya takım kurularak oynanan ve oyuncuların hem mantıksal çıkarımlar yaptıkları hem de sözcük dağarcıklarından veya genel kültür bilgilerinden faydalanılan oyunlardır. Bu oyunlar;

- Anagramlar
- Şifre oyunları
- Scrabble (dilmece)
- Sözcük gruplama
- Kelime avı
- Sözcük yerleştirme

Geometrik – Mekanik Oyunlar: Sözel oyunlar gibi bir ya da iki kişiyle veya takım halinde oynanan, geometrik ve uzamsal düşünme gücü kullanılırken, el-göz koordinasyonu ve motor becerilerinin de işin içine katıldığı oyunlardır. Hazırlanmış materyallerle ya da dijital olarak oynan geometrik-mekanik oyunlar geometrik düşünme yöntemleri, uzamsal düşünme becerisi, el göz koordinasyonu ve motor becerilerin işe koşulduğu oyunlardır. Bu oyunlar aşağıdaki gibidir;

- Tangram
- Polyomino
- Düğüm oyunları
- Rubikkübü
- Soma küpleri
- Jenga
- Mekanik ayırma bilmeceleri

Hafıza Oyunları: Kısa veya uzun süreli bellek ile sözel veya uzamsal zekâ kullanılarak oynanan oyunlardır. Hafıza oyunları da sözel oyunlar ve geometrik-mekanik oyunlar gibi bir ya da iki kişiyle veya takım kurularak oynanır. sözel zekânın ya da görsel zekânın için içine katıldığı, çözüm yoluna göre uzun süreli ya da kısa süreliği belleğin harekete geçirildiği oyunlardır. Kısa ya da uzun dönem hafızanın kullanıldığı oyunlardır.

- Eş bulma oyunları
- Resim hatırlama
- Yön bulma
- Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma

Strateji Oyunları: İki ya da daha fazla oyuncunun dahil olduğu ve birbirlerine karşı mücadele ettikleri, kazanını-kaybedeni bulunan oyunlardır. Strateji oyunları geniş bir yelpazede yer alır. Bazıları analiz edilebilen basit oyunlardan analizi imkânsız olan son derece karmaşık oyunlara kadar uzanır. Bu tarz oyunlarda tam analiz yapılamayabilir. O yüzden oyuncular strateji oluştururken mantıksal çıkarımların yanında sezgisel taktikleri ve oyuncuların deneyimleri de değerlidir.

- Tik-Tak-To
- Satranç
- Go
- Reversi
- Mangala
- Dama
- Sayı tahmin etme
- Amiral battı

Zekâ Soruları: Başlangıçta çözüm yolu muğlak olan, oyuncunun ipuçlarını dikkatlice incelemesi sonucunda net bir yanıta ulaştığı muzip sorulardır.

- Kurt-Kuzu-Ot
- Üç ampül
- Yalancı-Doğrucu
- 12 top
- Kap ölçme
- Kibrit problemleri
- Sonraki terimleri bulma (MEB, 2013)

Tablo 1

Oyunun hangi basamakta yer aldığına dair tablo (MEB, 2013).

<table>
<tr><td rowspan="2">DÜZEY/OYUNLAR</td><td>D1</td><td>D2</td><td>D3</td></tr>
<tr><td>(BAŞLANGIÇ DÜZEYİ)</td><td>(ORTA DÜZEY)</td><td>(İLERİ DÜZEY)</td></tr>
<tr><td>Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları</td><td>Verilen ipuçlarını doğrudan veya farklı sıralarda değerlendirerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.</td><td>İpuçlarının hangi düzeyde kullanılacağının tespit edildiği oyunlardır.
Bazı kısa deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçeneklerin elendiği oyunlardır.
Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.</td><td>Çözüme ulaşmak için derin ve çok sayıda deneme yanılmanın yapıldığı oyunlardır.
Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sözel Oyunlar
Geometrik -Mekanik Oyunlar</td><td rowspan="2">Tüm olasılıkların listelenerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.
Azsayıda sistematik olmayan deneme yanılmalarla çözülebilen oyunlardır.</td><td>Kelime dağarcığının kullanılarak kurala uygun kelimelerin tüketildiği oyunlardır.
Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.
Az sayıda ve sistematik veya sezgisel deneme yanılmalarla çözülebilen oyunlardır.</td><td>Çözüme ulaşmak için akıllı tahminlere dayalı aramaların yapıldığı oyunlardır.
Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği kullandığı oyunlardır.
Çok sayıda ve sistematik veya sezgisel deneme yanılmalarla çözülebilen oyunlardır.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Tek bir kilit fikrin bulunmasıyla çözülebilen oyunlardır.
Hafıza tutulması gereken orta sayıda nesne</td><td rowspan="2">Birden çok kilit fikrin kullanılmasıyla çözülebilen oyunlardır.
Hafızada tutulması gereken çok sayıda nesne barındıran oyunlardır.</td></tr>
<tr><td>Hafıza Oyunları</td><td>Hafıza tutulması gereken az sayıda nesne barındıran oyunlardır.</td></tr>
</table>

		barındıran oyunlardır.	Hafızada tutulması gereken nesnelerin hangilerinin olduğu başlangıçta belirsiz olan oyunlardır.
Strateji Oyunları	Klasik oyunların sadece kurallarını uygulayacak oynanan oyunlardır.	Klasik oyunlarda oyuncunun temel stratejileri kullanıldığı oyunlardır.	Klasik oyunlarda oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve başkalarının deneyimlerinden yararlandığı oyunlardır.
		En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejilere kolay ulaşılabilen oyunlardır.	En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejilere detaylı bir analiz sonucu ulaşabilen oyunlardır.
Zekâ Soruları	Kolayca tahmin edilen ve tek aşamalı bir çözüme sahip sorulardır.	Kolay tahmin edilemeyen tek aşamalı bir çözüme sahip sorulardır.	Deneyim gerektiren sorulardır.
		Aşamaları kolay olan çok aşamalı sorulardır.	Çok aşamalı ve kolayca tahmin edilemeyen sorulardı.

2.2.3. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Çocukların Gelişimlerine Etkileri

Gelişen ve değişen dünyada ihtiyaç duyulan insan niteliklerine ilişkin beklentiler 21.yüzyıl becerileri doğrultusunda değişim göstermekte ve eğitim de bu yönde şekil almaktadır (Cansoy, 2018). Artık eğitimin temel görevlerinden biri, her eğitim kademesinde öğrencinin düşünme becerisini desteklemek ve geliştirmek olarak görülmektedir (Bottino, Ferlino, Ott ve Tavella, 2007). Akıl ve zekâ oyunları bireylerin fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişim alanlarını birçok yönden desteklemektedir. Erken yaşlarda oynatılmaya başlanan akıl ve zekâ oyunları sayesinde bilişsel gelişim alanında önemli ilerlemeler yaşanmaktadır. Gerçek hayat problemleri içermesi sebebiyle problem çözme, eleştirel düşünme, analiz etme, olaylar arasında muhakeme kurma (Marangoz ve Demirtaş, 2017); stratejik düşünme, akıl yürütme, mantıksal muhakeme yapma ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirmektedir aynı zamanda dikkat ve odaklanma sürelerini artırıp, hatırlama ve akılda tutma becerilerini olumlu yönde etkilemektedir (Bottino ve Ott, 2006; Bottino, Ferlino, Ott ve Tavella,

2007; Ott ve Pozzi, 2012). Akıl ve zekâ oyunları ile ilgilenen kişilerin zekâ puanlarında artış olduğu görülmektedir (Mackey, Hill, Stone ve Bunge, 2011).

Erken yaşlarda çocukların akıl ve zekâ oyunları ile karşılaşması bilişsel gelişim açısından önemli görülmektedir (Adalar ve Yüksel, 2017; Bayraktar, 2020). Bottino vd. (2013), yaptıkları araştırmada okulda uygulanan akıl ve zekâ oyunlarının akademik başarı üzerinde olumlu etkiye sahip olduğunu belirterek akıl ve zekâ oyunları faaliyetleri sırasında akademik başarılarından bağımsız olarak çocukların tamamının dikkatli ve ilgili olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda baktığımızda çocuklar açısından kapsayıcı ve dikkat çekici olan akıl ve zekâ oyunlarının okullarda kullanılmasının ciddi derecede önem arz ettiği anlaşılmaktadır.

Akıl ve zekâ oyunlarının derslerde kullanılması eğitimi eğlenceli hale getirmekte ve öğrencilerin akademik başarısını olumlu yönde etkilemektedir. Bununla ilgili yapılan farklı araştırmalarda akıl ve zekâ oyunlarının okul derslerine karşı olumlu tutum geliştirdiği, akademik başarı düzeylerinin arttığı (Ayar,2022; Deniz,2024; Durulan,2022; Ayar,2022; Erinç,2022; Adalıyılmaz,2022; Şen,2020) bulunmuştur.

TÜZDER'e (2013) göre zekâ oyunlarının çocuklarda geliştirdiği beceriler şu şekilde sıralanmaktadır:

1. Girişimcilik: Grup içerisinde belli bir oyunu oynama kararı alabilen (oyun fikrini ortaya atan) ve bu fikri diğerlerine kabul ettirebilen ilk çocukta var olan beceridir.

2. Cesaret, Özgüven, Öz Yeterlilik: Özgüven, kişinin kendi değerinin farkında olma, kendisini sevme, kendisine saygı duyma (özsaygı) ve tüm yönleri ile kendine dürüst olma yeteneğidir. Özgüveni yüksek olan kişiler dürüst, sorumluluk sahibi, kendine ve diğer tüm canlılara şefkat ve sevgi ile yaklaşma gibi davranışlar sergiler.

3. Disiplin, Özdenetim, İç Motivasyon: Özdenetim, belirli bir amaç için kişinin kendi tepkilerini ve güdülerini yönetmesi ve bunları kontrol etmesidir.

4. Empati: Kendini karşıdakinin yerine koymak olarak tanımlanan empati diğerlerinin duygu ve düşüncelerini doğru bir şekilde anlamayı hedefleyen bir davranıştır. Empati sağlıklı iletişim kurmamızı ve ilişkilerimizin sağlam olmasını sağlayan önemli bir özelliktir.

Akıl ve zekâ oyunları, eğlenirken öğrenmeyi, strateji geliştirmeyi, farklı bakış açılarıyla alternatif düşünmeyi ve zekâ gelişimini desteklemek amacıyla tasarlanmış oyunlardır. Zekâ oyunları oynayan çocuklar, yeni şeyler öğrenir ve öğrendikleri bilgi ve becerileri kullandıklarında başarılı olup özgüvenlerini artırırlar. Bu süreçte, bağımsız karar verme becerisi kazanır ve verdikleri kararların sorumluluğunu üstlenmeyi

öğrenirler. Ayrıca, dikkat becerilerini geliştirerek odaklanmayı ve dikkatlerini nasıl sürdürebileceklerini de öğrenirler (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

2.3. Türkçe Öğretimi

Türk eğitim sistemi, bütüncül bir eğitim yaklaşımını temel alıp bireyleri bütün yönleriyle gelişimini hedef alır. Bu amaçla geliştirilen "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" nde kavramsal beceriler, alan becerileri, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ile eğilimler, değerler ve okuryazarlıklar bir bütün olarak ele alınmış ve öğrencilerin çok yönlü gelişimini desteklemek amaçlanmıştır. Dil becerileri olan dinleme/izleme, konuşma, okuma, yazma ile "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" içerisinde yer alan beceriler, eğilimler, değerler ve okuryazarlıklar bir bütün olarak harmanlanmıştır. Bu şekilde de yalnızca medeniyete uyum sağlayan bir neslin yanı sıra etkin olarak medeniyet kurucusu ve geliştiricisi bilge nesiller yetiştirmeyi amaçlayan eğitim yaklaşımı doğrultusunda ahlaklı, erdemli, milleti ve insanlık için iyiyi, doğruyu, faydalı ve güzel olanı yapmayı amaç edinmiş öğrenci modelini destek edilmek hedeflenmiştir (MEB, 2024).

Türk eğitim sistemi, bireylerin tüm yönleriyle gelişimini amaçlar ve bütüncül bir eğitim yaklaşımını temel alır. Bu hedef ve yaklaşımla geliştirilen "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" nde kavramsal beceriler, alan becerileri, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ile eğilimler, değerler ve okuryazarlıklar bir bütün olarak ele alınmış ve öğrencilerin çok yönlü gelişimini etkili bir şekilde desteklemek amaçlanmıştır. Dil becerileri olan dinleme/izleme, konuşma, okuma, yazma ile "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" içerisinde yer alan beceriler, eğilimler, değerler ve okuryazarlıklar bir bütün olarak harmanlanmıştır.

Böylelikle yalnızca medeniyete uyum sağlayan bir nesil değil, etkin olarak medeniyet kurucusu ve geliştiricisi bilge nesiller yetiştirmeyi hedefleyen eğitim yaklaşımımız doğrultusunda ahlaklı, erdemli, milleti ve insanlık için iyi, doğru, faydalı ve güzel olanı yapmayı ideal edinmiş öğrenci profili modeline destek sağlamak hedeflenmiştir (MEB, 2024).

Türkçe öğretim programı dört temel dil becerisinin yanı sıra sorgulama, analiz-sentez yapabilme, eleştirel düşünme, derecelendirme, değerlendirme yapabilme gibi birçok zihinsel yeteneklerin birleşimi şeklinde düşünülmektedir. Bu da Türkçe dersi öğretim programının dil becerilerinin yanında zihinsel becerilerinin de geliştirilmesi gerektiğini ön plana çıkarmaktadır (MEB, 2019).

- Öğrencilerin hayat boyu kullanabilecekleri dinleme /izleme, konuşma, okuma ve yazma ile ilgili dil becerilerini ve zihinsel becerileri kazanmaları, bu becerileri kullanarak kendilerini bireysel ve sosyal yönden geliştirmeleri, etkili iletişim kurmaları, Türkçe sevgisiyle, istek duyarak okuma ve yazma alışkanlığı edinmelerini sağlayacak şekilde bilgi, beceri ve değerleri içeren bir bütünlük içinde yapılandırılmıştır. Türkçe Dersi Öğretim Programı; dil becerilerinin ve yeterliliklerinin geliştirilmesini, diğer tüm alanlarda öğrenme, kişisel ve sosyal gelişme ile mesleki becerileri edinmenin ön şartı olarak kabul etmektedir.
- Tematik yaklaşım esas alınmıştır.
- Okuma ve yazma kazanımları metin içi, metin dışı ve metinler arası okuma yoluyla anlam oluşturmayı sağlayacak şekilde yapılandırılmıştır.
- Kazanımların yapısı ve hiyerarşisi, temel dil becerileri ve üst düzey bilişsel becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.
- Dil bilgisi ve yazım kuralları ile ilgili kazanımlar öğrencilerin gelişim özellikleri doğrultusunda artan bir yoğunluk içinde ve aşamalı olarak yapılandırılmıştır (MEB, 2019).

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ve Temel İlkeleri doğrultusunda hazırlanan Türkçe Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin;

- Dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi,
- Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmalarının sağlanması,
- Okuduğu, dinlediği/izlediğinden hareketle, söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarının; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerinin sağlanması,
- Okuma yazma sevgisi ve alışkanlığını kazanmalarının sağlanması,
- Duygu ve düşünceleri ile bir konudaki görüşlerini veya tezini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmelerinin sağlanması,
- Bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerinin geliştirilmesi
- Basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi düzenleme, sorgulama, kullanma ve üretme becerilerinin geliştirilmesi,

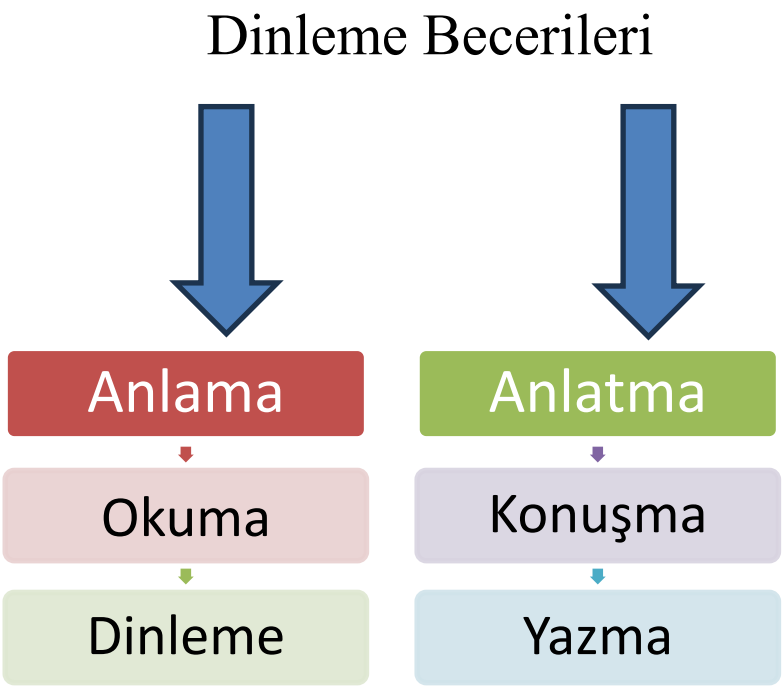
- Okuduklarını anlayarak eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerinin ve sorgulamalarının sağlanması,
- Millî, manevi, ahlaki, tarihî, kültürel, sosyal değerlere önem vermelerinin sağlanması, millî duygu ve düşüncelerinin güçlendirilmesi,
- Türk ve dünya kültür ve sanatına ait eserler aracılığıyla estetik ve sanatsal değerleri fark etmelerinin ve benimsemelerinin sağlanması amaçlanmıştır (MEB, 2019).

Türkiye Yüzyılı Maarif Model'ine göre hazırlanan yeni programda 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. Maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanan İlkokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'yla öğrencilerin;

- İlk okuma yazma becerilerini kazanmaları,
- Okuma yazmaya karşı olumlu tutum geliştirmeleri,
- Akademik ve sosyal yaşamını kolaylaştıracak nitelikte temel dil becerilerini edinmeleri,
- Dört temel dil becerisini (dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma) geliştirmeleri, Türkçeyi bilinçli, doğru, etkili ve üretken kullanarak dil bilinci ve zevkine ulaşmaları,
- Söz varlıklarını zenginleştirmeleri,
- Dil becerilerini değer, eğilim ve diğer beceriler bağlamında bütüncül olarak geliştirmeleri,
- Bilgi ve deneyimlerini işe koşarak dört temel dil becerisini geliştirmeleri,
- Bilginin kaynağını ve doğruluğunu sorgulayarak bilgiye ulaşma, bilgiyi düzenleme ve kullanma becerisini geliştirmeleri,
- Millî, manevi, ahlaki, tarihî, kültürel ve sosyal değerleri içselleştirmeleri,
- Millî duygu ve düşüncelerini güçlendirmeleri,
- Türk, dünya kültür ve sanat eserleri aracılığıyla estetik ve sanatsal değerleri fark etmeleri ve benimsemeleri amaçlanmaktadır (MEB, 2024).

Bu bağlamda yeni ve eski programı incelediğimizde iki programın da özel amaçları birbiriyle örtüşmektedir.

Şekil 1.
Temel dil becerileri



2.3.1. Türkçe Öğretim Sürecinin Uygulanmasına İlişkin Esaslar

Yazma süreci sadece bir anlatımdan ziyade anlamlandırmayı da içinde bulundurur. Yazmanın öncelikli hedefi bireylerin iç dünyalarını kalıcı hale getirmektir (Susar-Kırmızı, 2016, s. 164). Öğrencilerin duygularını, düşüncelerini, hayallerini ve tecrübelerini yazılı olarak ifade edebilmeleri, değişik yazı türlerinde ürün ortaya çıkarabilmeleri, onlara verilen yazma tekniğine uygun bilgi ve becerilerin kazandırılmasıyla benzerlik gösterir. Hedef odaklı uygulamalı etkinlikler, farklı yöntem ve teknikler kullanarak yazmayı eğlenceli hâle getirmek ve öğrencilerin becerilerini ortaya çıkarabilmek için önemli bir husustur (Karadağ, 2016, s. 197).

2024 İlkokul Türkçe Öğretim Programına göre öğrencilerde yazma becerisini geliştirebilmek için on beş farklı yazma yöntem ve tekniğinden bahsedilmektedir. Programda yer verilen yazma yöntem ve teknikleri aşağıda detaylı olarak açıklanmıştır:

Not Alma

Bu teknikte elde edilen bilgiler, okunulan kitapları, metinleri, dinledikleri, izlenilenleri bellekte depolanmasına rağmen zaman geçtikçe kullanmazsa unutulur. O

bilgilere ihtiyaç duyulduğunda tekrardan o bilgiye ulaşmak zaman alır. Bu zaman kaybına engel olmak için notlar tutup yeri geldiğinde o notlardan faydalanılır (Gündüz ve Şimşek, 2011, s. 149). Öğrencilerin dinlediği veya okuduğu bir konunun ana hatlarını anlaması amacıyla kısaltmalar yapması, resimlemelere başvurması, harita ve semboller kullanması not alma tekniği olarak ele alınabilir (Erdoğan, 2012: 35). Not almaktaki öncelikli amaç hatırlamaktır. Bu sebeple öğrencilere ayrıntılara girilmemesi gerektiği, not alma esnasında kendilerine has, özgün ifadelerini kullanmaları gerektiği konusunda bilgi verilmelidir. Bu sayede öğrenciler okunulan veya dinlenilen şeylerin önemli noktalarını ayırt edebilir, bilgi ve düşüncelerini sınıflandırabilir ve planlı çalışma becerisi edinirler. Böylece zaman kaybının da önüne geçilmiş olur (MEB, 2006).

Özet çıkarma

Burada amaç öğrencilerin anladıklarını kısa ve öz bir şekilde anlatmalarını sağlamaktır. Böylelikle öğrencilere bilinçli ve düzenli çalışma alışkanlığı kazandırılabilir. Öncelikle öğretmen sınıf ortamında örnek bir çalışma yapar. Bu esnada öğrencilere nelere dikkat etmeleri gerektiği konusunda bilgi verilir. Öğretmen rehberliğinde yapılan birkaç çalışmadan sonra öğrencilere farklı metinler verilerek özet çıkarmaları istenir (MEB, 2006).

Kontrollü yazma

Kontrollü yazma öğretmen tarafından belirlenmiş bir konuda gerçekleştirilen yazma etkinliğidir. Belirlenen konular bir paragrafı geçmeyecek şekilde olmalıdır. Küçük bir olay, bir duygu, anlık bir görsel yazma konusu olabilir (Gündüz ve Şimşek, 2011, s. 159). Kontrollü yazmada hedef öğrencilerin Türkçeyi doğru, düzgün, akıcı, aynı zamanda yazım ve imla kurallarına uygun bir şekilde kullanmalarını sağlamak olduğu düşünülmektedir. Bu yazma türünde sözcüklerin, metinlerin Türkçenin kurallarına, anlatım biçimine uygun olarak yazılması öğrencilerden beklenmektedir (Temizkan, 2013).

Güdümlü Yazma

Güdümlü yazma çalışmalarında öğrencilerden öğrendikleri kelimeler ve yapılar aracılığıyla anlamlı bir paragraf oluşturmaları beklenir. Özetlemek, dikte yapmak, dikteli kompozisyon, öz yazma, özetleme yardımcı ve ana fikirleri belirtmek, not almak gibi güdümlü yazma çalışmalarına yer verilir (Duran, 2010, s. 22).

Güdümlü yazmada bireyler bir konu ile alakalı bilgilendirilir. Daha sonra öğrencilerin o konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini, fikirlerini şekil ve sembollerle ifade etmeleri istenir. Bu yazma türünde hedef öğrencilerin duygu ve düşüncelerini

anlamlandırıp, yazılı bir şekilde aktarmaktır (MEB, 2006). Güdümlü yazmada öğretmen öğrencilerini bir konuyla alakalı bilgilendirip onlarla istişare yapar. Ardından öğrencilerden o konu ile alakalı duygu, düşünce ve konuşulanlardan akıllarında kalanlar ile yeni bir yazı yazılması istenir (Sarıoğlu, 2021).

Rehberli Yazma

Rehberli yazmada öğretmen öğrencilere model olur. Öğrenci hem konuyu belirler hem de yazıyı yazar. Öğretmen yazma sürecinde öğrencilere rehberlik eder. Her öğrenci kendi gördüklerinden, duyduklarından, bildiklerinden yola çıkarak metin ortaya çıkarır (Karasu ve Uzuner, 2018).

Kelime ve Kavram Havuzundan Seçerek Yazma

Bu yöntemde amaç serbest çağrışım yolu ile bir metin oluşturmaktır (Gündüz ve Şimşek, 2011, s. 155). Öğretmen tarafından kelime, kavram, atasözü ve deyimlerden oluşan bir havuz oluşturulur. Bunlar öğrencilere bir kâğıda veya tahtaya yazılıp verilir. Öğrenciler belirledikleri yazma konusuna bağlı kalacak şekilde oluşturulan bu kelime ve kavram havuzundan uygun olan kelime ve kavramları ve yazısında kullanır (MEB, 2006).

Tahminde Bulunma

Bu yazma çalışmasında öğrencilerin, okuduklarından yola çıkarak hayal dünyaları, duygu ve düşünceleri zenginleştirilir. Böylece öğrencilerin yorum yapma ve fikir üretme becerileri de gelişir. Metin tamamlamadan tek farkı metnin gelişimine ve sonucuna değil öncesine veya başlangıcına yönelik de tahminler geliştirilir ve yazma çalışmaları yapılır (MEB, 2006).

Bir Metni Kendi Kelimeleri ile Yeniden Oluşturma

Bu tür yazma çalışmalarının amacı öğrencilerin kendilerine özgü bir üslup ve anlatım tarzı geliştirmelerini sağlamaktır. Öğrencilere herhangi bir düşünceye veya olaya dayalı bir metin verilir. Bu metin okuma ya da dinleme metni de olabilir. Metni anlayan öğrencilerin “Ben olsaydım nasıl yazardım?” düşüncesinden hareketle metni kendi ifadeleriyle yeniden kurgulamaları istenir (MEB, 2006).

Yaratıcı Yazma

Yaratıcı yazmada amaç öğrencilerin duygu, düşünce ve hayallerini hiçbir baskı altında kalmadan özgürce kâğıda aktarmasını sağlamaktır. Bu yazma türünde yazıların alışılmışın dışında, özgün, hayal dünyasını yansıtan hem yazan hem de yazı yazmaktan keyif alan bireyler yetiştirmek esas alınmıştır (Küçük, 2007, s. 11).

2.4.Yazma

Türkçenin öğrenme alanlarında birisi de yazmadır. Yazma bireyin duygu ve düşüncelerini belli kurallar çerçevesinde farklı sembollerle ifade ettiği bir dil becerisidir. Başka bir şekilde ifade edilecek olursa; yazma kişilerin zihninde oluşan düşüncelerin kâğıda dökülmesidir (Yalçın, 2001). Bireylerin birbirleriyle olan iletişimini sağlayan yazma dil gelişiminde çok önemlidir (Güneş, 2013). Yazma süreci çocuğun evde karalamalar yapması ile okul öncesinde dönemde başlar. Okula giden abla ve/veya ağabeyinin yazma çalışmalarını gözleyen çocuğun resimler, çizimler yapması onun yazmaya dair bir fikir oluşturmasına temel oluşturur. Bu süreçte edinmiş olduğu bu ön bilgiler okula başladıktan sonra onun yazı becerilerinin gelişimine destek olacaktır (Yılmaz, 2012).

Yazma becerisinin gelişmesi çocuğun bilgiyi aktarması, kendi düşünceleri ile edindiği bilgiler arasında ilişki kurmasını sağlamaktadır. Böylece çocuk estetik bir bakış kazanır. Bu bakış açısı çocuğun yazmayı sanatsal bir biçimde ele almasını destekler (Ungan, 2007).

Köksal (2001) yazmanın üç boyutundan bahsetmiş ve şu şekilde ifade etmiştir:

- Bilişsel boyut: Zihindeki bilgilerin, dış dünyadan edinilen duyumların, görülenlerin ve okunanların belli bir düzen içerisinde sıraya konup zihinsel işlemlerden geçirilip, yorumlanmasıdır.
- Duyuşsal boyut: Anlatımın akıcı, açık ve anlaşılır olmasıdır.
- Devinişsel boyut: Yazma işlemi sırasındaki kas hareketlerinin birbiriyle uyumudur.

Yazma becerisi dört temel dil becerisinin son halkasıdır. Yazma yeteneği yazarak elde edilmektedir ve yazmanın ana kuralı yazdırmaktır (Demirel ve Şahinel, 2006).

Yıldız'a (2013, s. 223) göre yazmanın üzerinde durulması gereken temel özellikleri şunlardır:

- Okuyan kişinin yazıyı anlayacağı bir biçimde anlaşılır ve okunaklı yazmak.
- İmla kuralları, noktalama işaretleri ve genel olarak dil bilgisi kurallarına riayet etmek.
- Sunum biçimlerini keşfedip bunları yazının geneline yayarak kullanabilmek.
- Yazının esnek bir dile sahip olabilmesi için çağrışım gücü yüksek sözcükler kullanmak.
- Yazıyı okuyucunun anlayabileceği maneviyatı sade bir şekilde verebilmek.

- Çeşitli çalışma yöntemlerini uygulayarak, yazı yazma alışkanlığı oluşturmak.
- Orijinal metinler ortaya koyabilecek düzeye gelebilmek.

Yazma becerisi kazanılması en zor olan dil becerisidir. Aynı zamanda insanların kendilerini anlatmak için kullanabileceği iki anlatım yolundan birisidir. Yazılı anlatımın güçlenmesi kişilerin kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlar. Bu açıdan da gelişen dünyada gerek dijital gerekse geleneksel ortamlardaki ifadelerinin daha etkili olması açısından büyük önem taşımaktadır (İpek Eğilmez ve Erden, 2021).

2.4.1. Yazma Süreci Yaklaşımı

Yazılı anlatım becerilerinin geliştirilmesinde en çok benimsenen öğretim modellerinden biri yazma süreci yaklaşımıdır (Bryson, 2001, s. 5; Zampardo, 2008; s. 32). Yazma süreci öğrencilerin yazmaya başladığı andan ürünü çıkarana kadarki süreçte ne düşündüklerinin ve ne yaptıklarının izlendiği bir yol haritasıdır (Tomkins, 2004, s. 9). Bu harita öğrencilere nasıl yazılacağını öğretmek için yararlanılan bir dayanaktır (Reimer, 2001, s. 11). Yazma sürecini yazarken öğrenciler farklı stratejiler yoluyla problem çözme becerilerini de geliştirirler.

Yazma süreci düşüncelerin hazırlanıp daha sonra da bu düşüncelerden taslak oluşturulup, düzenlenerek, gözden geçirilmesi ve yayınlanması olarak aşamalandırılan bir süreçtir. Bu yüzden zaman alan, geliştirilmesi zor ve çok aşamalı bir beceridir (Bektaş, 2023). Harmer' e (2004) göre yazma becerisinin zor ve zaman alan bir beceri olması, o becerinin öğretiminin ve geliştirilmesinin diğer dil becerilerinden (konuşma, dinleme, okuma) farklı olduğunu belirtmiş ve aynı zamanda yazma becerisinin daha karmaşık bir zihinsel sürece gereksinim duyduğunu ifade etmiştir.

Yazma hem fiziksel hem de zihinsel bir süreç olup uzun bir aşama olan zor bir beceridir (Tekşan ve Süğümlü, 2018). Sharples'a (1999; akt. Maltepe, 2006'a, s. 22- 24) göre;

- Bazı insanlar fazla çaba göstermeden yazıyor gibi görünse de yazma eylemi karmaşık zihinsel bir etkinliktir.
- Birçok yazma süreci üzerine iyice düşünülmüş bir planlama ister; ama bunun yanında şansa bağlı keşfetmeyi de gerekli kılar.
- Yazma analitiktir, değerlendirme ve problem çözmeyi gerektirir; aynı zamanda analize dayalı, üretici bir aşamadır. Analiz ve sentez birbirine karşı değildir; aksine metin oluşturulurken her ikisinden de yararlanılır.

- Bir yazar, yazmak için biçem, başlık, dil bilgisi vb. gibi kısıtlamalara ihtiyaç duyar; fakat yaratıcı yazarlık bu kısıtlamalardan uzaktır. Kısıtlamalar, zihinsel etkinlikler için sözsüz ifadeler gibidir; fakat tecrübeli yazarlar bu kısıtlamalardan faydalanır.
- Yazma, temelde zihinsel bir etkinlik olsa da fiziksel araçların desteğine ihtiyaç duyar. Uzun bir metni yalnızca zihinde oluşturmak neredeyse imkânsızdır. Bu nedenle yazar, genel yapılar geliştirmeli ve bazı taslaklar oluşturmalıdır. Yazma süreci bir tasarım olarak ele alındığında, zihin ile dış dünya arasında yoğun ve zengin bir etkileşim olduğu fark edilir.
- Yazma eylemi, her ne kadar bireysel bir uğraş gibi görünse de yazar daima sosyal ve kültürel çevresinin etkisi altındadır**.** Yazar, yalnız başına çalışıyor gibi gözükse de dilin sağladığı olanaklarla kendisini bir topluluk içinde bulur. Fikirlerini bu toplumsal ortamda şekillendirir, diğer yazarların eserlerini inceler ve onlardan ilham alır. Yazar, belirli kaynakları kendi süzgecinden geçirerek yeni anlamlar üretir ve bu anlamlar yazının içeriğini oluşturur. Böylece her yazar, metnine kendine has, kişisel bir damga vurur ve bu da metni özgün kılar.

Bireye kendisini yazılı olarak ifade etme becerisi kazandıran yazma öğretimine, eğitim öğretimin ilk basamağından itibaren başlanmaktadır. Hem fiziksel hem de zihinsel süreçleri bulunan yazma eylemi, kişinin kendisini daha etkili bir şekilde ifade etmesine, düşüncelerini sıralayarak organize etmesine, gerektiğinde geri dönüşler yaparak üzerinde düzenlemeler yapabilmesine olanak tanımaktadır (Eğilmez ve Berber, 2017).

Yazı yazmak için sadece elde edilen veriler yeterli değildir aynı zamandan bireylerin yeteneklerini göstermeleri gerekmektedir. Bu yüzden yazma çalışmaları bir süreçtir (Bulut, 2018, s. 9). Yazma becerisini geliştirmek için yapılan çalışmalar genel olarak "Ürün Odaklı Yazma Yaklaşımı" ve "Süreç Odaklı Yazma Yaklaşımı" (Tabak ve Göçer, 2013, s. 149; Oral, 2003, s. 24) başlığı altında değerlendirilmektedir.

2.4.2. Ürün Odaklı Yazma Yaklaşımı

Ürün odaklı yazma yaklaşımında, öğrenciler mevcut bir yazıyı detaylı bir şekilde inceleyip daha sonra onu taklit ederler. Bu yöntem, geleneksel olarak kabul edilir; çünkü araştırma, sorgulama ve eleştirel düşünme gibi becerilere yer vermez, daha çok taklide dayalı bir yaklaşımı benimser (Ülper, 2008). Ürün odaklı yazma yaklaşımı

doğrusaldır; sürece değil, yalnızca sonuca odaklanır. Bu sebeple, öğretmenler öğrencilerin yazma sürecinde neler yaptığını genellikle göremezler (Erdoğan, 2012).

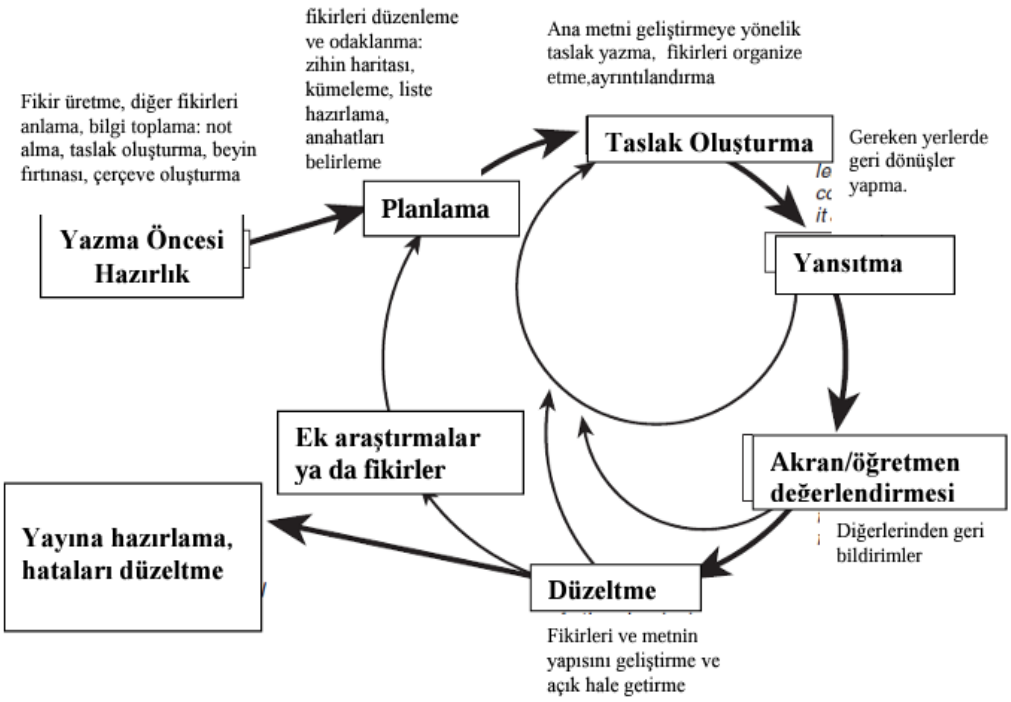
Ürün temelli yaklaşıma göre yazmanın amacı, düşüncelerin kaydedilmesini veya kâğıda aktarılmasını sağlamaktır. Yazma sürecine başlamadan önce gerekli bilgilere ulaşılır ve elde edilen bu bilgiler, sebep-sonuç ilişkisi kurma, karşılaştırma yapma ya da bir düşünceyi kanıtlama gibi yollarla kâğıda dökülür. Bu yaklaşıma göre bilgilerin aktarımı esas olduğundan, öğretmen ve öğrencinin rolleri net bir şekilde belirlenmiştir. Öğretmen, öğrencinin yazısını dil bilgisi ve kelime kullanımı açısından değerlendirir ve bu değerlendirme, ürün odaklı bir bakış açısıyla yapılır (Oral, 2014).

2.4.3. Süreç temelli yazma yaklaşımı

Süreç temelli yazma yaklaşımı, üründen ziyade sürecin ön planda tutulduğu, uzun vadeli ve yapılandırmacı bir yaklaşımdır (Tavşanlı ve Kaldırım, 2020). Bu yöntemde öğretmen, öğrencinin yazma sürecine rehberlik eder ve yalnızca dil bilgisi, biçim bilgisi gibi teknik konularla sınırlı kalmaz; aynı zamanda öğrenciye rol model olur (Karatay, 2011; Oral, 2008). Süreç temelli yazma yaklaşımında, öğretmen ve öğrenci arasında bir iş birliği olduğu söylenebilir.

Şekil 2

Süreç Temelli Yazma Modeli (Aşıkcan ve Pilten, 2016)



Karatay'a göre (2011) süreç temelli yazma yaklaşımının aşamaları vardır. Bunlar;

Hazırlık: Öğrencilerin hazır bulunuşluklarını belirlemek için konuşma, beyin fırtınası, liste yapma gibi çeşitli etkinliklerin yapıldığı aşamadır.

Yazma taslağı oluşturma: Öğrencilerin ön bilgilerinden hareketle, özgürce düşüncelerini kâğıda aktardıkları aşamadır. Bu aşama öğrencilerin kendilerini en iyi anlattıkları aşamadır denilebilir.

Taslağı gözden geçirerek yazma: Bu aşama öğrencilerin oluşturdukları taslak metni okuyup metni daha iyi seviyeye getirmek amacıyla ekleme çıkarma yaptıkları, cümlelerin yerlerini değiştirdikleri bir aşamadır.

Yazıyı düzeltme: Yazının yazım imla, dilbilgisi gibi konularda incelenip gerekli değişikliklerin, düzenlemelerin yapıldığı aşamadır.

Yazıyı paylaşma/yayınlama: Yazarın yazdıklarını okuyucuyla buluşturduğu final aşamasıdır.

Coşkun (2007), ürün merkezli ve süreç merkezli yazma yaklaşımının özelliklerini karşılaştırmıştır:

Tablo 2

Yazma Eğitimi Yaklaşımları (Coşkun, 2007)

Ürün Odaklı Yazma Eğitimi	Süreç Odaklı Yazma Eğitimi
Yazma, bir seferde meydana gelen bir eylem olarak düşünülür.	Yazma, birbiriyle ilişkili pek çok eylemin birlikte kullanılmasıyla meydana gelen bir süreç olarak kabul edilir.
Yazmada amaçlanan öğrencinin metin oluşturabilmesidir.	Amaçlanan öğrencinin metin oluşturabilmesi için gereken becerilere sahip olmasının sağlanmasıdır.
Öğrencinin konuyu her zaman yazmaya hazır olduğu düşünüldüğü için herhangi bir hazırlık aşaması yoktur.	Öğrencinin bilişsel ve duyuşsal olarak yazmaya hazır olması önemlidir.
Öğretmenin rolü yazma konusunu verme ve yazılanı değerlendirmedir.	Öğretmen, yazma sürecinde öğrenciyi takip eden, öğrenciye yol gösteren bir rehber konumundadır.

Öğrencilerin yazma kaygısı taşımaları dikkate alınmaz.	Öğrencilerin yazma kaygıları önemsenerek kaygıyı azaltacak çalışmalar yapılır.
Öğrencilerin yazma becerisinin aynı seviyede olduğu kabul edilir.	Öğrenciler arasında bireysel farlılıklar olduğu göz önünde bulundurulur.
Önemli olan yazım, okunaklılık, kâğıt düzeni gibi biçimsel niteliklerdir.	Önemli olan biçimsel nitelikler değil içeriktir.
Önemli olan konudur ve genellikle atasözü veya özdeyiş şeklinde verilir.	Konu sadece bir araç olduğu için öğrenciye çeşitli konular verilerek seçim yapması sağlanır.
Genellikle belirli metin türleri oluşturulur.	Farklı türlerden metinler oluşturulur.
Öğrencinin konuyla ilgili "doğru" düşünceleri ifade etmesine önem verilir.	Öğrencinin kendi düşüncelerini doğru ve etkili olarak ifade etmesi önemlidir.
Yazma becerisi ile bilişsel beceriler arasındaki ilişki dikkate alınmaz.	Yazma becerisinin temelinde bilişsel beceriler yer aldığı için öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştirmeye önem verilir.
Değerlendirmenin amacı not vermektir.	Değerlendirmenin amacı not vermek değil, öğrencinin yaşadığı sorunları göstermesini sağlamak ve yanlışların giderilmesini sağlamaktır.
Öğrencilerin yazma eylemleri sınıf içinde yaptıkları çalışmalar ve sınavlarla sınırlıdır.	Amaç, öğrencilere yazma alışkanlığı kazandırarak öğrencinin okul dışında da yazmasını sağlamaktır.

2.5.Yaratıcı Yazma

San'a göre (1985) göre yaratıcı yazma kişinin yaratıcılık yeteneği ile yakından ilgilidir. Yaratıcılık yeni deneyim, fikir ve ürünler ortaya koyabilme anlam çerçevemizi yeninden oluşturma ve de ortama bir yenilik katmaktır. Yaratıcı yazmada da birçok düşünce ve hayal arasında daha önceden kurulmamış farklı ve akıcı ilişkiler kurmaya dayanır (Temizkan, 2010).

Yaratıcı yazma, bireyin yazma konusundaki yaratıcılıklarını ortaya çıkarmayı hedef edinen bir yazma yöntemidir. Yaratıcı yazmanın amacı bir yazar yetiştirmekten ziyade bireyin yaratıcılık gücünü ve yeteneklerini ortaya çıkarmaktır. Öğrencilerin kalıp yargılardan kurtulup düşünme, sorgulama, eleştirme yeteneğinin gelişmesi ve özgüven kazanması yaratıcı yazma becerisi ile söz mümkündür (Gündüz ve Şimşek, 2016).

Şahin'e göre (2016, s. 279) yaratıcı yazma bireyin kendi gördüklerini, okuduklarını, gözlemlerini, duyduklarını vb. hayal dünyasında harmanlayarak kendine özgün bir şekilde aktarmasıdır. Özer ve Şahan (2011) ise yaratıcı yazmayı, öğrencilerin farklı yollarla duyuşsal ve bilişsel olarak yazmaya hazır hale getirilmesi; her öğrenciye özgü bireysel, farklı ve iş birliğine dayalı olarak yazma ile ilgili etkinliklerin uygulandığı, hazırlanan metinlerin paylaşımına önem verildiği ve de ürünün yanında ek olarak sürecinde değerlendirmeye sokulduğu; bütün yazma süreçlerinde yaratıcılığın desteklendiği süreç merkezli bir yazma yaklaşımı olarak tanımlamışlardır.

Yukarıda da bahsedildiği gibi yaratıcı yazma bireyin yazma ve üretme yeteneklerini ortaya çıkarmayı hedef edinen uygulama temelli bir yazma yöntemidir. Yaratıcı yazma çalışmalarının en önemli amacı öğrencilerin sürekli kendini tekrarlayan, sıkıcı yazılar yazmak yerine, duygu ve düşüncelerini akıcı, özgün, ilgi çekici bir biçimde yazabilmesini sağlamaktır. Ayriyeten yaratıcı yazma etkinlikleri ile çocukların iç dünyalarına erişmek te mümkündür. Çocukların duygu ve düşüncelerini hiçbir baskı altında olmadan, yargılanma korkusundan uzak özgür bir ortamda ortaya koymaları yaratıcı yazma etkinlikleri ile sağlanabilir. Bu sayede öğretmen öğrencileriyle de daha rahat iletişim kurup onlarla daha rahat ve etkili rehberlik yapabilirler (Temizkan, 2010).

Yazma çalışmaları belirli kurallara uyma zorunluluğu nedeniyle genellikle öğrenciler tarafından sevilen bir faaliyet değildir. Okulun ilk yıllarından itibaren öğrencilere hem yazı yazarken kâğıdı temiz ve düzenli kullanma, dil bilgisi ve yazım kurallarına uygun yazma gibi kurallar hem de yazım teknikleri öğretilmek istenir. Fakat bu çalışmalarda öğrenciler şekilsel özelliklere içerikten daha çok dikkat ettikleri için yazma etkinlikleri bir süre sonra sıkıcı bir hâl almaya başlar. Bundan ötürü yazı yazmayı öğrencilere sevdirmek için yaratıcı yazma etkinliklerinden faydalanmak önemlidir (Peker, 2015: 19).

Yaratıcı yazma, öğrencileri cesaretlendirip özgürce yazmalarına imkân verdiği için aynı zamanda özgüveninin gelişmesini sağlamaktadır. Yaratıcı yazmada öğrencilerin belirli bir konudaki duygu ve düşüncelerini özgürce ifade edebilmeleri, özgün fikirler üretip düşüncelerini cesurca ve etkili bir şekilde aktarmaları

beklenmektedir. Yaratıcı yazma öğretmenlerin, çocukların iç dünyasını yakından tanıyarak çocuklarla empati kurmasına imkân sağlar. Ayrıca yaratıcı yazma bireyin kendini tanımasına da fırsat verir. Çünkü birey konuşmada olduğu gibi kendisini yargılayacak birileri olmadığı zaman boş bir kâğıda kendisini daha rahat ve özgür bir şekilde anlatır. Öğrencilerin yazılarının dinlenip kabul görmesi kendilerini daha iyi hissedip özgüvenlerini de geliştirecektir. Böylelikle düşüncelerini özgürce dile getiren öğrenciler başkalarının fikirlerine saygı duyup onları dinlemeyi öğreneceklerdir (Oral, 2014).

2.5.1. Yaratıcı Yazmanın Önemi

Bireylerin kendilerini ifade etmesi ve kendine güvenmesi, içlerinde var olan gizil yaratıcılığı fark etmeleri için Amerika ve Avrupa ülkelerinde yaratıcı yazma dersleri okullarda okutulmaktadır. Türkiye'de ise temel amacı bireylere yaratıcı düşünme becerisi ve kendini ifade etme becerisi kazandırmak olan yaratıcı yazma tek başına bir ders olarak değil de Türkçe derslerinde bir beceri olarak yer almaktadır (Dönmez, 2024).

İpşiroğlu (2006), yaratıcı yazmanın temel amaçlarını ana çizgileriyle şöyle belirlemiştir:

- Duyu algılarının gelişmesini sağlayarak, geliştirerek hayal gücünü harekete geçirme, duyma, duyumsama, düşünme, sezme, analiz etme, gözlem becerilerinin bütünlüğünü sağlama. Düşünme ve kavramanın, akıl ve duyguların birlikte alışveriş içinde birbirini tamamlamasını sağlama.
- Fikirleri, yaşantıları, gözlemleri bir bütün halinde kurgulayarak dile getirme.
- Algılama, ifade etme, gözlemleme, düşünme, analiz etme, yorumlama, eleştirme yetilerini geliştirme.
- Zihinde var olan kalıpları, ön yargıları ve de kilit noktaları yok ederek kendine has olanı ifade edebilme, kendi dilini bulabilme. Ben'i bulgulama.

İlkokul ve ortaokul seviyesinde öğrencilerin yaratıcı yazma etkinliklerine faydalı olacak birçok çeşitli uygulamalar mevcuttur. Öğretmenler ilk olarak öğrencilerin yazma yeteneklerine katkı sağlayacak çalışmaları tanılamaları ve bunları uygulamaları çok mühimdir. Çocukların çoğunun yazma becerisi aynı seviyede olmamaktadır. Ama çoğu çocuğun yazma becerilerini geliştirecek, yardımcı olacak çalışmaları şöyle sıralamak mümkündür (Öztürk, 2018):

- Yakın çevre: Öğretmenler çocukların sevebileceği bir ortam oluşturmaktadırlar.
- Olumlu bir ortam yapmak: Öğretmenler, çocukların duygularını yansıtabilecekleri ve hayal ettiği şeyleri değerlendirebilecekleri aktif bir ortam yapmaktadırlar.
- Yazılı anlatıma destek olma: Öğretmenler çocukların bildiklerini kendine özgü ifadelerle bahsetmelerine destekçi olmaktadırlar.

2.5.2. Yaratıcı Yazmanın Faydaları

Yaratıcı yazma bireylerin iletişim ve empati gibi becerilerinin gelişmesini sağlar. Yaratıcı yazma, yazma becerisinin geliştirilerek güçlenmesini sağlar. Birey ne kadar çok yazma deneyimi içinde bulunursa kendisi de o ölçüde gelişecek ve her yazısında daha nitelikli yazıp bu alanda ustalaşacaktır. Bu sayede bireyler duygu, düşünce ve hislerini kendine özgün biçimde anlatma becerilerini pekiştirirken dil ve üslup konusunda da gelişmiş olacaklardır (Yazar, 2022). Karadağ Yılmaz ve Erdoğan'a (2019) göre yaratıcı yazma; öğrencilerin hayal güçlerini özgürce kullanabilmelerini, kendilerini tanıyabilmelerini, yaratıcılıklarının, yazılı anlatım becerilerinin, yazmaya yönelik özgüvenlerinin, düşünme ve sözcükleri kavrama becerilerinin gelişmesini sağlamakta, onların yazmaya yönelik endişelerini azaltırken tutumlarını olumlu yönde değiştirmektedir. Tüm bu süreçte öğrenci aynı zamanda yazıda neyin değil nasılın önemli olduğunu kavramaktadırlar.

Yaratıcı yazma çalışmaları öğrencilerin dili etkin bir şekilde kullanmalarını, duygu ve düşünceleri organize etme becerilerini güçlendirerek bilgiyi keşfetmek, hayal gücünü genişletmek, eleştirel bakış açısı kazanmak, analiz ve sentez yeteneklerini geliştirmek gibi kazanımların gerçekleşmesinde de katkı sağlayacaktır (Orhon, 2019).

2.5.3. Yaratıcı Yazmada Öğretmen Rolü

Öğretmenler öğrencilerin yaratıcılıklarını ve yaratıcı yazma becerilerini geliştirecek büyük aktörlerdir. Öğretmen öğrencileri cesaretlendirip, sınıf ortamında rahat olmalarını ve kendilerini özgürce ifade etmelerini sağlayarak rehberlik eder. Öğretmenler derslerde yaratıcı yazma ile ilgili farklı yöntem ve teknikler kullanırlarsa öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerinin de o kadar gelişeceğine inanılmaktadır. Burada öğretmenin görevi yazmayı eğlenceli hale getirerek öğrencilere özgür yaratıcı yazma

ortamı sağlamaktır. Bu ortamı sağlarken de öğretmenin kendisinin de gerçekleştirilen yaratıcı yazma çalışmalarına katılması öğrencileri cesaretlendirecektir (Dönmez, 2024).

Öztürk (2007) öğrencilerin içinde var olan yaratıcılık ruhunu ortaya çıkarmak için öncelikle öğretmenin rol model olması gerektiğini belirtmiştir "Yaratıcı ruhlu bir öğretmen yeni tecrübelere açık olan, sorumluluk bilinci yüksek aynı zamanda dürüst, başarı için risk alarak değişik yollarla çalışmaya gönüllü olan esnek ve de açık bir bireydir.

2.5.4. Yaratıcı Yazmada Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Yazma alışkanlığının edinilmesi ve bu becerinin geliştirilmesi önemli bir süreçtir. Bu süreçte öğretmenler öğrencilerin anlamlı tecrübeler edinmesini sağlamalı ve onları yazmaya teşvik etmelidir. Her öğrencinin birbirinden farklı düşüncelere ve öğrenme biçimlerine sahip olduğunu düşünerek bireysel farklılıkların dikkate alındığı bu süreçte öğrencilerin aktif katılımları sağlanmalıdır. Kavram haritalarının, beyin fırtınalarına kullanıldığı bu yöntemler öğrencinin yararına olacaktır (Susar-Kırmızı, 2016:203). Yaratıcı yazma yöntem ve teknikleri alan yazınında şu şekilde ele alınmıştır:

2.5.4.1. Kümeleme, Salkım veya Kelime Ağı Oluşturma

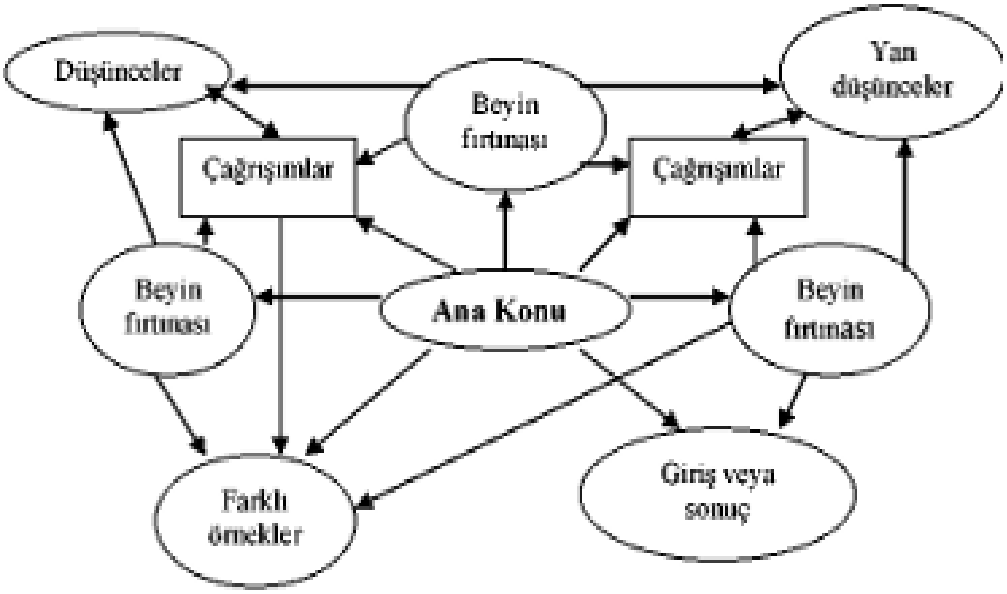
Bu yöntem ilk defa Gabriele Rico tarafından kullanılan bir yazma öncesi stratejisidir. Yaratıcı düşüncenin kâğıda aktarılmasını sağlayan bu strateji, içerisinde beyin fırtınasını da barındırır. Yalnız sürecin tamamı göz önüne alındığında bu yöntem beyin fırtınasından farklıdır. Kümeleme yöntemi öğrencilerin o an zihinlerinden geçen birçok fikri keşfetmelerini sağlayarak bu fikirlerden yararlanmalarını sağlar (Tonyalı, 2010: 58).

Kümeleme yaparken planlı olarak izlenmesi gereken adımlar şu şekilde sıralanabilir (Buzan, 2000):

- Ana konuya uygun bir anahtar sözcükler belirleme ve üzerinde bir süre düşünme,
- Anahtar kelimeyle çağrışımlar oluşturarak kelimeler üretme ve bunları birbiriyle ilişkilendirme,
- Yaratıcı imge ve çağrışım gücünden yararlanma,
- Üretilen sözcükler arasında kavram grupları oluşturarak ilişkisiz olduğu düşünülen kelimeleri eleme,
- Oluşturulan anlam gruplarından hareketle taslak cümleler oluşturma,

- Biçimsel endişe taşımaksızın ana metni oluşturma,

Şekil 3
Kelime ağı oluşturma süreci (Anılan,2005)



Kelime ağı oluşturma yöntemini yaratıcı düşünceyi geliştirdiğini söyleyen Temizkan (2010, s. 615), bu yöntemi "Yaratıcı yazma yöntemlerinin en etkilisidir." şeklinde aktarır. Her öğrencinin kendi bireysel gelişimine bağlı olarak farklı imajlar, farklı duygular oluşturacağını ekleyerek "Kelime ağı sayesinde yazmak için verilen konu hakkında öğrencinin zihninde bulunan bilgilerin hepsi kâğıt üzerine dökülür. Böylece öğrenci o konunun bütününü görür." demiştir.

2.5.4.2. Beyin Fırtınası

Okullarda yaratıcı düşünebilmeyi, hayal gücünü etkin kullanabilmeyi sağlayan öğretim yöntem ve tekniklerinden bir tanesi beyin fırtınası tekniğidir (Alder, 2005, s. 59). Beyin fırtınasıyla konuşma ve iletişim kurma becerileri geliştirilerek beynin sol yarım küresinin hayal etme ve yeni, farklı düşünceler üretebilme becerilerini geliştirerek ise beynin sağ yarım küresinin aktif olarak çalışması sağlanmış olur (Yaman ve Karaarslan, 2012, s. 548).

Kapar-Kuvanç' a (2008, s. 45) göre beyin fırtınası tekniği uygulanırken dikkat edilmesi gereken huşular şunlardır:

- Eleştiri yapılmamalıdır.

- Ortaya çıkan fikirler farklı olmalarından ötürü yargılanmaz aksine bu düşünceler teşvik edilir.
- Birden çok fikir üretmek önemlidir.
- Ortaya atılan fikirlerin birleştirilip geliştirilmesi hedeflenir.

Eğitim ortamında kullanılan beyin fırtınasının asıl ve nihai hedefi öğrencilerin utanıp, hata yapma korkusu olmadan fikirlerini özgürce ve rahatça ifade etmeleridir. Eğitim ortamlarında eleştirel olan ifadelerin çokça kullanıldığı düşünüldüğünde beyin fırtınasından verim alabilmek kolay olmayabilir (Ataman 2020, s. 197-198). Bu yüzden daha yapıcı ve olumlu eleştiriler yapıp öğrencileri teşvik etmek oldukça önemlidir.

2.5.4.3. Doğa ve Çevre Gezileri

Yazma çalışmaları öncesinde sınıf dışındaki gözlem odaklı geziler, öğrencilerin hayal güçlerini canlandırmaya yardımcı olur. Gezide gözlemlenen varlık veya nesneler üzerine şiir ve öykü yazma gibi etkinlikler eğlenceli bir hâl alabilir. Çevre gezilerinin sonunda öğrencilerin oluşturduğu metinler sınıfta paylaşılır. Bu süreç öğrencilerin doğaya ve çevreye dair bakış açılarını karşılaştırmalarına olanak tanır. Öğrenciler böylece duygu ve düşüncelerinin farklılık gösterebileceğini fark ederler (Oral, 2002, s. 73-75).

2.5.4.4. Yarım Kalmış Bir Hikâyenin Tamamlanması

Metnin sonunun tamamlanmadığı çalışmalarda metin en heyecanlı yerinde bir anda kesilir. Bu noktadan sonra öğrencilerden metindeki olay örgüsü, kişiler ve aralarındaki ilişkileri dikkate alarak metnin devamını yazmaları istenir (İpşiroğlu, 2006, s. 45). Çalışma bitince yazılan metinler öğrenciler tarafından okunur. Bundan sonra ise metnin orijinal hali okunur ve öğrencilerden bu iki metni karşılaştırmaları istenir (Korkmaz, 2015, s. 67).

2.5.4.5. Grupla Beraber Öykü Yazma

Bu etkinlik öğrencilerin yaratıcı yazma ve dinleme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir yöntemdir. Öğrencilerin önce bireysel olarak hikâye yazmaları, ardından bu hikâyeleri paylaşarak geri bildirim almaları, yazma sürecine yeni bir bakış açısı kazandırır. İkili ve dörtlü gruplar halinde yapılan bu paylaşımlar sayesinde öğrenciler hem kendi hikâyelerini tekrar gözden geçirme fırsatı bulur hem de farklı bakış açılarından yararlanarak hikâyelerine yeni detaylar ekleyebilirler. Sürecin sonunda

sınıfta tüm hikâyelerin okunması ise öğrenciler arasında ortak bir paylaşım ortamı yaratır ve sınıf dinamiğini güçlendirir. Bu yöntem sadece yazma becerilerini değil, aynı zamanda eleştirel düşünme ve sözlü ifade becerilerini de destekler (Oral, 2002).

2.5.4.6. Balık Kılçığı

Balık kılçığı tekniği bir problemin nedenlerini görsel olarak analiz etmeye yardımcı olan etkili bir problem çözme aracıdır. 1943 yılında Kaoru Ishikawa tarafından geliştirilmiş ve kullanıma sunulmuştur. Bu tekniğin temel amacı, bir problemi derinlemesine inceleyerek ana nedenleri ve bu nedenleri oluşturan alt faktörleri belirlemektir. Uygulama sırasında önce ana problem balığın gövdesi gibi ana bir hat üzerine yerleştirilir. Ardından problemin alt nedenleri kılçıklar gibi bu gövdeye bağlanır. Balık kılçığı tekniği bir problemin nedenlerini görsel olarak analiz etmeye yardımcı olan etkili bir problem çözme aracıdır (Tok, 2007, s. 194; Erdoğan, 2012, s. 51; Korkmaz, 2015, s. 66-67).

2.5.4.7. Zihin Haritası

Zihin haritaları düşünceleri organize etmek ve bilgiyi görselleştirmek için kullanılan güçlü bir öğrenme ve hafıza tekniğidir. Bu yöntem beynin doğal olarak bilgiyi işleme ve depolama şekline uygun bir yapı sunar. Buzan ve Buzan'ın (1996) çalışmalarına göre, zihin haritaları olayların ve bilgilerin birbirleriyle nasıl ilişkilendiğini görsel olarak temsil eder. Bu yöntemin temelinde ana fikrin veya konunun dikkat çekici bir şekilde kâğıdın ortasına yerleştirilmesi bulunur. Sonrasında merkezdeki ana konu etrafında uzanan kalın dallar şeklinde, konu ile ilgili alt başlıklar eklenir. Bu dallaralt başlıkların konuyla olan ilişkisini vurgular. İsteğe bağlı olarak hem ana başlıklara hem de alt başlıklara görseller eklenebilir. Bu görseller zihin haritasını daha etkili hale getirir ve hatırlamayı kolaylaştırır. Alt başlıklardan daha ince dallar çıkarılarak alt başlıklarla ilgili detaylar eklenebilir. Böylece bilgi hiyerarşik ve düzenli bir biçimde organize edilmiş olur. Zihin haritaları öğrenme sürecini güçlendirmek ve karmaşık bilgileri daha kolay anlamak için kullanılan etkili bir araçtır (Susar-Kırmızı ve Salgut, 2011, s. 294).

2.5.4.8. Hikâye Tamamlama

Metin tamamlama çalışmaları öğrencilerin yaratıcı düşünme ve yazma becerilerini geliştirmek için oldukça etkili bir yöntemlerden biridir. Göçer'e (2010) göre

bu çalışmalar öğrencilerin duygu, düşünce ve hayal dünyalarını zenginleştirir aynı zamanda yazılı ifade becerilerini de geliştirir. Özellikle öğrenciler kendilerini ana kahraman olarak gördükleri zaman, metinle daha güçlü bir bağ kurar ve hikâyeyi kendi bakış açılarından tamamlayarak yaratıcı, özgün kurgular oluşturabilirler. Bu tür çalışmalar, öğrencilerin metne kişisel dokunuşlar yapmasına imkân tanır. Özellikle yarım bırakılmış bir hikâyeyi tamamlarken, öğrenciler kahramanın yerine kendilerini koyarak metni kişiselleştirirler. Bu da sıradan bir metni kendilerine özgü ve ilgi çekici bir şekilde sonuçlandırmalarına olanak tanır. Bu süreç yazma becerilerinin yanı sıra eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini de güçlendirir.

2.5.4.9. Müzik ve Fotoğraflar Eşliğinde Yazmak

Bu teknik için yazma çalışmasının yapılacağı konuyla ilgili resim ve fotoğraflara aynı zamanda konuya uygun bir müziğe ihtiyaç vardır. Öğretmen öğrencilere fotoğrafları gösterir, dikkatle incelemelerini ve resimlerde gördüklerini, duygularını da işin içine katarak yazmalarını ister. Yazma çalışması esnasında duyguların harekete geçmesi için müzik hafif bir tonda çalmalıdır. Öğrenciler birden çok resim hakkında yazabilirler. Yazma sonlandırıldıktan sonra öğrenciler yazdıklarını arkadaşları ile paylaşabilirler (Oral, 2003).

2.5.4.10. Öykü Karakterleri Oluşturmak

Oldukça basit, eğlenceli ve yaratıcılığı geliştiren özgün bir tekniktir. Öğretmen öğrencilerine şu başlıkların yazılı olduğu bir kâğıt verir.

- Cinsiyet
- Fiziksel görünüm
- Kişilik
- Meslek
- Sevdiği uğraşlar

Öğrenciler bu bölümleri istedikleri gibi doldururlar, istedikleri detaylara yer verebilirler. Daha sonra da satırları makasla keserek ayırırlar. Sınıfta üzerlerinde cinsiyet, fiziksel görünüm, kişilik, meslek, sevdiği uğraşlar yazılı beş zarf hazırlanır. Her öğrenci kestiği satırları ilgili zarfa koyar. Böylece, tüm sınıfın ortaklaşa hazırladığı bir karakterler havuzu ortaya çıkar. Yazım aşamasına gelindiğinde, öğrenciler sırayla her zarftan bir özellik seçerler. Karakterlerde beklenmedik özgün sürprizlerin olması karakterlere özgün bir kişilik kazandırırken bu öğeler arasında ilişki kurmaya çalışarak

hayal gücünün de harekete geçmesini sağlar. Öykülerin yazım sürecinde öğrencilere düşünmeleri ve yazmaları için yeterli zaman verilmelidir. Öyküler yazıldıktan sonra öğretmen öğrencileri ikişer kişilik gruplara ayırır. Gruplar birbirlerinin yazdıkları öyküleri dinlerler ve öykü hakkında fikirlerini belirtirler. Bu fikirler çerçevesinde gerekli düzenlemeler yapılarak her öğrencinin öyküsü panoda sergilenir (Kasap, 2019).

Yaratıcı yazma uygulama çalışmaları.

Gündüz ve Şimşek (2016) yaratıcı yazma uygulamalarını şu şekilde sıralamışlardır:

1. Kurmaca bir metne sonuç bölümü yazdırmak: Metin yarıda kesilerek öğrencilerden olay örgüsü ve kişilere uygun şekilde dili çok fazla değiştirmeden metin yazmaları istenir. Böylece öğrencilerin üslup edinmeleri sağlanır.
2. Masal tamamlamak: Bu yazma çalışmasında öğrencinin hayal gücünü hayata geçirmek hedeflenir. Yarıda bırakılan masalı öğrencilerin hayal gücüyle tamamlaması istenir.
3. Belirli sözcük ve kavramları kullanarak yazma: Öğrencilerden öğretmenin yazdığı kavram ve sözcükleri kullanarak yazı yazmaları istenir. Bu uygulama sözcük ve kavramların torbadan ya da kutudan seçilmesi şeklinde de olabilir.
4. Kurmaca bir metnin anlatıcısını değiştirmek: Bu yöntem, öğrencilerin metnin anlatıcısını bulmalarını sağlamak amacıyla kullanılır.
5. Kurmaca metnin zaman, yer, kişiler gibi temel unsurlarını değiştirmek: Bu uygulama, öğrencilere metnin temel ögelerini kavratmak amacıyla kullanılır. Önce okunan metin üzerine konuşulur sonrasında öğrencilerden mekân, zaman ve kişileri değiştirerek olayı tekrardan yazmaları istenir.
6. Kurmaca metnin bakış açısını değiştirerek yeniden kurgulamak: Burada amaç öğrencilerin bakış açısı kavramını fark edip bir bakış açısını bulmalarını sağlamaktır. Sınıf ortamında okunan metnin bakış açısı değiştirilerek tekrardan yazılması istenir.
7. Bir olaya uygun öykü tipi ya da karakteri oluşturmak: Öğrencilerin öykü yazmalarını sağlamak amacıyla bazı anahtar kavramlar verilir. Öğrencilere öykü kahramanının özelliklerini gösteren seçenekler verilir. Öğrenciler, uygun olan seçenekleri seçtikten sonra olayın yeri ve zamanı ile ilgili seçim yapılır ve öğrenciler seçimlerine göre öyküyü oluştururlar.

8. Kurmaca bir metni konuşma bölümlerini değiştirerek tamamlamak: Bu uygulamanın amacı, öğrencilerin özgün metinlerden yararlanarak yaratıcı yazma becerilerini geliştirmektir.
9. Serbest ya da kodları belirlenmiş bir konuda parodi yazmak: Parodi, bilgiyi değiştirerek vermektir. Bu yöntemin amacı öğrencilerin metinleri dönüştürerek yaratıcı yazma becerilerini geliştirmektir.
10. Kurmaca bir metni başka bir türe değiştirerek yeniden kurgulama: Bu uygulamada farklı türdeki metinlerle çalışmalar yapılarak öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmek amaçlanır.
11. Kurmaca bir metne öykünerek yeni bir metin oluşturma: Öğrencilerin oyun ya da drama türü metinlerden yola çıkarak yeni metinler yazması ve böylece yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanır.
12. Metnin ana izleğinden yola çıkarak yeni bir metin kurgulamak: Amaç, belirli bir tema/izlek etrafında metin oluşturmaktır. Öncelikle okunan metnin teması belirlenir. Daha sonra öğrencilerden bu temaya uygun metin yazmaları istenir.
13. Yazınsal metindeki olayı ya da olay kişilerini değiştirmek: Sınıfta masal, fabl, öykü gibi bir metin okunur. Öğrencilerden okunan metnin ana izleğine uygun olarak olayı ya da kişileri değiştirmesi istenir. Böylece öğrencilerin metinde değişiklikler yaparak yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenir.
14. Serbest ya da ana izleği ve konusu önceden belirlenmiş şiir yazma: Bu çalışmada öğrencilere şiir yazma aşamaları gösterilerek öğrencilerin şiir yazma becerisi kazanması amaçlanır.
15. Bir metni, temel unsurlarını değiştirmeden yeniden yazmak: Bu çalışmada özgün bir metinden hareketle öğrencilerin yaratıcı yazma becerisinin geliştirilmesi amaçlanır.

Oral'ın (2008), okullarda uygulanabileceğini belirttiği diğer yaratıcı yazma etkinlikleri ise şunlardır:

- Müze gezileri
- Sözcük türeterek öykü yazmak
- Senaryo yazmak
- Diyalog yazmak
- Özgün deyişler oluşturmak
- Rüyalardan öyküler oluşturmak

- Reklam metinleri yazmak
- Eşyalarla diyalog oluşturmak

Yukarıda da görüldüğü üzere öğretmenlerin uygulayabileceği farklı yaratıcı yazma etkinlikleri mevcuttur. Ancak öğretmenlerin bu etkinlikleri başarıyla uygulayabilmeleri onların etkinliklere hâkim olmaları ve süreci iyi yönetmelerine bağlıdır. Öğretmenler var olan yaratıcı yazma etkinliklerinden yola çıkarak farklı etkinlikler ortaya koyabilirler.

2.5.5. İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde yaratıcı yazma ile ilgili araştırmalara yer verilmiştir. Araştırmalar yurt içinde ve yurt dışında yapılanlar olmak üzere ayrı başlıklar halinde incelenmiştir.

2.5.5.1. Yaratıcı Yazma ile ilgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Erdoğan (2019), yüksek lisans tezinde ilkokul 4. sınıf Türkçe dersinde yansıtıcı düşünme destekli yaratıcı yazma çalışmalarının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerine etkisini incelemiştir. Nitel verilerle desteklenen, ön test-son test tek gruplu yarı deneysel çalışmada altı hafta boyunca yazma derslerinde yansıtıcı düşünme destekli yaratıcı yazma etkinlikleri yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, yansıtıcı düşünme destekli yaratıcı yazma çalışmalarının neticesinde elde edilen son test puanları ön test puanlarına göre yüksek çıkmıştır. Buna göre yansıtıcı düşünme destekli yaratıcı yazma çalışmaları, çalışma grubunda yer alan öğrencilerin yaratıcı yazma becerileri üzerinde etkili olmuştur. Altı haftalık uygulama süreci boyunca her etkinlikten sonra uygulanmış olan yansıtıcı düşünme günlükleri incelendiğinde de öğrencilerin yaratıcı yazma konusunda olumlu düşüncelere sahip olup yapılan etkinliklerden keyif aldıkları ve istekle katıldıkları gözlemlenmiştir.

Bektaş (2023), yüksek lisans tezinde süreç temelli yazma etkinliklerinin ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi, yazmaya ilişkin tutum ve yazma hatalarına etkisini incelemiştir. Araştırma sonucuna göre süreç temelli yazma etkinliklerinin öğrencilerin, yaratıcı yazma becerilerinde, yazmaya ilişkin tutumlarında olumlu etkisinin olduğu ancak öğrencilerin yazma hataları üzerinde etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Dönmez (2024), İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde uygulanacak yaratıcı yazma uygulamalarının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerine etkisini inceleyen

Dönmez (2014), hazırladığı “hikâye haritası” ve “hikâye tamamlama” tekniklerini iki deney ve bir kontrol grubu olmak üzere toplam 76 öğrenciye ön test ve son test olarak uygulamıştır. Araştırma sonucunda yaratıcı yazma tekniklerinden olan hikâye haritası ve hikâye tamamlama tekniğinin öğrencilerin yaratıcı yazmaları üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğu ancak hikâye haritası tekniğinin uygulandığı “Deney 1” grubundaki öğrencilerin yazma puanları ile hikâye tamamlama tekniğinin uygulandığı “Deney 2” grubundaki öğrencilerin yazma puanları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı saptanmıştır.

Gökçe (2020), ilkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde gerçekleştirilen yaratıcı yazma etkinliklerinin öğrencilerin Türkçe dersi tutumuna, yazma tutumuna ve yaratıcı yazmalarına olan etkisini incelemiştir. . Deneysel süreçte yaratıcı yazma etkinlikleri kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre yaratıcı yazma etkinliklerinin deney grubu öğrencilerinin yaratıcı yazma puanlarını artırdığı tespit edilmiştir.

Mandı (2021), yüksek lisans tezinde ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmede artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımını incelenmiştir. Araştırmacı tarafından geliştirilen “Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öyküleme ile Yapılan Yaratıcı Yazma Uygulamalarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesine İlişkin Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu”, Kasap (2019) tarafından geliştirilen “Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği (YARYÜDÖ)” ve araştırmacı günlüğü araştırmanın veri toplama araçlarını oluşturmaktadır. Araştırmada eylem öncesi süreçte öğrencilere klasik yöntemlerle öykü yazdırılmış, eylem sürecinde de artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması eğitimi verilerek, öğrencilerden dijital platformda öyküler oluşturmaları istenmiştir. Oluşturulan öyküler iki öğretmen tarafından değerlendirilmiş, süreç sonunda bu öğretmenlerin görüşleri alınmıştır. Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin klasik yöntemlerle yazdıkları öykülerde düşük ve orta düzey performans gösterdikleri, öykü yazmaya isteksiz oldukları görülmüştür. Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmada ise öğrencilerin klasik yöntemlerle yazdıkları öykülere göre daha üst düzey performans gösterdikleri, öykü yazmaya daha istekli hale geldikleri görülmüştür.

Korkmaz (2015), Yaratıcı yazma yönteminin 6. sınıf öğrencilerinin yazma becerisi öz yeterlik algılarına, yazmaya ilişkin tutumlarına ve yazma becerisi akademik başarılarına etkisini incelediği araştırmasında Korkmaz (2015) deney grubundaki öğrencilerin yazma öz yeterlik algılarının, yazmaya yönelik tutumlarının ve yazma becerisi akademik başarılarının anlamlı düzeyde artığı belirlenmiştir. Buna karşın

kontrol grubundaki öğrencilerin yazma öz yeterlik algısları, yazmaya yönelik tutum ve yazma becerisi akademik başarıları düzeylerinde anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Beydemir'in (2010), "İlköğretim Beşinci Sınıf Türkçe Dersinde Yaratıcı Yazma Yaklaşımının Yazmaya Yönelik Tutumlara, Yaratıcı Yazma ve Yazma Erişişine Etkisi" başlıklı yüksek lisans tezinde 53 öğrenci ile çalışılmıştır. Deney grubunda yaratıcı yazma etkinlikleri, kontrol grubunda ise Türkçe Müfredat Programı aynen uygulanmıştır. Araştırmada yaratıcı yazma uygulamalarının öğrencilerin yazmaya karşı tutumlarında olumlu yönde katkı sağladığı görülmüş olup deney grubu öğrencilerinin yazma becerilerinde, kontrol grubu öğrencilerine göre daha yetkinlik kazandığı sonucuna ulaşılmıştır.

2.5.5.2. Yaratıcı Yazma ile ilgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Mortimer (2016), çalışmasında yaratıcı yazı merceğinden yaratıcı pedagoji rolü ve faydalarına dair keşif yolculuğunu anlatmaktadır. Araştırmacı Sydney Story Factory'de (yedi ile on yedi yaş arasındaki öğrencilere ücretsiz okul sonrası atölyeler sunan, kâr amacı gütmeyen bir kuruluş) gerçekleştirdiği yaratıcı yazı deneyimlerini katılımcılar aracılığıyla inceleyip, yaratıcı yazının öğrenme üzerindeki etkilerini analiz etmiştir. Bu çalışma geniş bir eğitimci kitlesi için yaratıcı yazıyı teşvik etmenin olası etkilerini de araştırmıştır. Çalışmayı tamamladığımda, Sydney Story Factory'de yaratıcı yazının çocukların yaratıcı eğilimlerinin sürekli gelişimini kolaylaştıran edebi bir sanat formu olarak bir araç sağladığını ve katılımcıların bütüncül öğrenmeleri üzerinde olumlu etkiler yarattığını buldum. Bu çalışmanın bulguları, eğitimde nitelikli sanatın rolüne dair tartışmalara katkıda bulunmakta ve ilkokullarda yaratıcılığı teşvik etmek için yaratıcı yazının kullanılmasına ilişkin fikirler sunmaktadır.

Murugiah (2013), yüksek lisans çalışmasında yaratıcı yazma modülü ile 5. sınıf öğrencilerinin yazma becerilerini geliştirmeyi hedeflemiştir. Araştırmacı yaratıcı yönü zayıf olan fakat genel başarı durumu iyi öğrenciler için bu araştırmayı yapmıştır. Yaratıcı yazma modülü bu öğrencilere yardımcı olmak için tasarlanmış olup öğrenci gelişimi, sözlü görüşmeler yoluyla ve ders süresince gözlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin yaratıcı yazma becerileri, yaratıcı yazma modülü dersleri nedeniyle önemli ölçüde gelişmiştir.

Feuer (2011), "Yaratıcı Yazma Çalışmalarının Öğrencilerin Yabancı Dil Becerileri Üzerindeki Etkisi"ni (Developing Foreign Language Skills, Competence and Identity Through a Collaborative Creative Writing Project) incelemiştir. Öğrencilerle

yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış olup süreç içerisinde gözlemlenmiştir. Araştırma sonunda yaratıcı yazma çalışmalarının, öğrencilerin yazılı anlatım, dinleme ve konuşma becerilerini olumlu yönde geliştirdiği bulunmuştur.

Cheung, Tse ve Tsang (2003) tarafından yapılan "İlkokullarda Yaratıcı Yazma Uygulaması: Hong Kong'da Bir Durum Çalışması" (Creative Writing Practice in Primary Schools: A Case Studying Hong Kong) başlıklı durum çalışması, bir ilköğretim okulunda yazma öğretiminin mevcut uygulamasını anlamak ve kişiye özel yaratıcı yazma pratiği eğitim programının öğretmenler üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Doktora düzeyinde bir uzman tarafından dört öğretmene bir yıl süresince eğitim verilmiştir. Eğitimlerden sonra katılımcılara sekiz maddeli yarı yapılandırılmış bir görüşme formu uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlara göre öğrencilerin yazma konusunda problem yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Öğretmenler yazma öğretiminde geleneksel yaklaşımı benimsemektedirler. Okullarda yaratıcı yazma uygulamalarının uygulanmadığı görülmüştür. Araştırma nitelikli eğitmenler tarafından etkili ve birebir eğitim verildiğinde öğretmenlerin yaratıcı yazma öğretimi açısından gelişim gösterdikleri belirlenmiştir. Öğretmenlerin yaratı yazma konusunda gelişmesinin öğrencilerin yaratıcı yazmalarını da geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Hem Türkiye'deki hem de dünya genelindeki yaratıcı yazma üzerine yapılan araştırmalar öğretmenlerin yaratıcı yazma öğretimindeki becerilerinin gelişmesinin, öğrencilerin yazma yeteneklerini de olumlu yönde etkilediğini ve yaratıcı yazmanın eğitim süreçlerine dâhil edilmesinin öğrencilerin yazma becerilerini geliştirdiğini, yaratıcı düşünme becerilerini artırdığını ve yazma sürecine karşı olumlu bir tutum sergilemelerini sağladığını göstermektedir. Genel olarak yaratıcı yazma etkinliklerinin eğitimde önemli bir yer tuttuğu ve öğrencilerin yaratıcı potansiyellerini ortaya çıkarmada etkili bir araç olduğu söylenebilir.

2.5.5.3. Akıl ve Zekâ Oyunları ile ilgili Yurt içinde Yapılan Araştırmalar

Adalıyılmaz (2022), tarafından yapılan "Akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerileri erişişine etkisi ve bu konuda öğrenci görüşleri" isimli araştırmada akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerisini geliştirme konusunda etkili olup olmadığını tespit etmek ve işe koşulan oyunlar ile ilgili 3. e 4. ve sınıf öğrenci görüşlerini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın öğrencilerin planlı hareket etme becerilerine, dikkat becerisine ve çok yönlü düşünme yeteneğinin gelişimine, grup

bilinci kazanımına ve öğrencilerin sosyalleşmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Aynı zamanda bu oyunların öğrencilerde bilgi işlemsel düşünme becerisinin geliştirdiği görülmüştür (Adalıyılmaz, 2022).

Altun (2017), doktora tezinde zekâ oyunlarının öğrenci dikkat ve görsel algı düzeylerine olan etkisini incelemiştir. Çalışmaya 2. sınıfa giden 128 öğrenci katılım sağlamıştır. Amaçlı örneklem yöntemini kullanarak fiziksel etkinlik grubu, fiziksel ve zekâ oyunları grubu, kontrol grubu, zekâ oyunları grubu şeklinde belirlemiştir. Araştırmada yöntem olarak ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen tercih edilmiştir. Araştırmanın uygulaması 12 hafta boyunca haftada dört ders saati olacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın veri toplama araçları Frostig Gelişimsel Görsel Algı Testi ve Bourdon Dikkat Testi'nden oluşmaktadır. Araştırmanın sonucuna göre tüm deney gruplarında dikkat ve görsel algı son test puanları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Aşuluk (2020), tarafından yapılan "Zekâ oyunlarının ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisine etkisi" adlı yüksek lisans tezinde bu oyunların okuma becerisine etkisi ölçülmüştür. Bu bağlamda elde edilen bulgular doğrultusunda zekâ oyunlarının öğrencilerin düşünme becerilerini geliştiği görülmüştür. Araştırmaya katılan öğrenciler, zekâ oyunlarının olduğu gün okula daha istekli ve mutlu geldiklerini ve bu sayede okula ve derslere karşı motivasyonlarının artığını, arkadaşlık ilişkilerini olumlu yönde etkilediğini, dikkat becerilerini geliştirdiğini, odaklanarak daha hızlı okumalarını sağladığını ve bu sayede odaklanma sürelerini arttırdığını, 5N1K düzeyinde basit anlama sorularının dışında düşündürücü okuduğunu anlama sorularını daha kolay cevaplayabildiklerini, bir metni daha kolay bir şekilde özetleyebildiklerini, daha hızlı ve daha iyi anlayarak okuyabildiklerini belirtmişlerdir (Aşuluk, 2020).

Şen (2020), "Akıl ve zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi" adlı yüksek lisans çalışmasında bu oyunların öğrencilerin okuryazarlık becerisine etkisini incelediği araştırmada deney ve kontrol gruplarının son testlerinde yazı farkındalığı ve öyküyü anlama toplam puanları arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Deney grubu öğrencilerinin sesbilgisel farkındalık becerileri, görsel eşleştirme ve yazı yazma öncesi becerileri toplam puanlarının oldukça yükseldiği, akıl ve zekâ oyunlarının çocukların erken okuryazarlık becerilerine olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Şen, 2020).

Durulan (2022), akıl ve zekâ oyunlarının okul öncesi dönem çocuklarının dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelediği yüksek lisans tezinde akıl ve zekâ oyunları eğitimine katılan okul öncesi dönem çocuklarının dikkat ve görsel algı düzeylerinin eğitime katılmayan çocuklardan daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Bu bağlamda araştırmada akıl ve zekâ oyunları eğitimine katılan çocukların dikkat puan ortalamalarının, eğitime katılmayan çocuklardan daha yüksek olduğu görülmüştür. (Durukan, 2022).

Erinç (2022), "Akıl ve zekâ oyunları etkinliklerinin blok tabanlı programlama öğrenimine etkisi" adlı yüksek lisans çalışmasında zekâ oyunlarının blok tabanlı programlama becerisine etkisi ölçülmüştür. Bulgulardan hareketle akıl ve zekâ oyunları etkinliklerinin öğrencilerin problem çözme, algoritmik düşünme, adım adım düşünerek önceden planlama becerilerini geliştirerek programlama becerilerine olumlu yönde etki ettiği tespit edilmiştir (Erinç, 2022).

Ayar (2022), akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisini incelenmiştir. Bulgular akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri gelişimlerini desteklediğini; yaratıcı düşünme ve dikkatin kalıcı etkisini sürdürdüğü sonuçlarına ulaşmıştır. Oynatılan akıl ve zekâ oyunlarının tasarımlarının güzel olması, öğrencilerin oyunlarda başarılı olmaları gibi nedenler onların bu oyunları oynarken genellikle olumlu duygular hissettikleri ve oyunları sevdikleri araştırmada ulaşılan sonuçlardan bir diğeridir. Araştırmaya katılan öğrenciler akıl ve zekâ oyunlarının eğlenceli ve öğretici olması, merak uyandırması nedeniyle ve herkesin oynayabilmesi için ders olarak yapılmasını istediklerini belirtmişlerdir.

Demirel (2015), tarafından yapılan "Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi" adlı doktora tezinin sonuçlarına göre zekâ oyunları öğrencilerin problem çözme becerileri, stratejik düşünme becerileri ve de akademik başarılarını olumlu yönde etkilemektedir. Ayrıca zekâ oyunları ile öğrencilerin derse karşı tutumlarının olumlu yönde değişmekte ve derse aktif olarak katılım göstermektedirler.

Altun (2017), fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemiştir. Yapılan bu araştırmada zekâ oyunlarını, fiziksel etkinlikleri ve hem zekâ oyunlarını hem de fiziksel

etkinlikleri birlikte kullandığı üç adet deney grubu oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda üç deney grubunda da yapılan etkinliklerin öğrencilerin görsel algı ve dikkat düzeylerini artırmada etkili olduğunu tespit etmiştir.

Marangoz (2018), çalışmasında, mekanik zekâ oyunlarının öğrencilerin zihinsel beceri düzeylerine etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullandığı araştırmasını ilkokul 2. sınıf öğrencileri ile yürütmüştür. On dört hafta boyunca 14 farklı mekanik zekâ oyunu oynatılan öğrencilerin, zihinsel beceri düzeylerinde anlamlı bir artış olduğu sonucuna varılmıştır.

Yağlı (2019), zekâ oyunlarının ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemiştir. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılarak, 16 hafta boyunca haftada beş gün öğrencilere zekâ oyunları uygulaması yapılmıştır. Elde edilen bulgularda, deney grubundaki öğrencilerin görsel algı ve dikkat düzeylerinde kontrol grubuna göre anlamlı bir artış olduğu tespit edilmiştir. Akıl ve zekâ oyunları uygulamalarının bireylerin görsel algı ve dikkat düzeylerini geliştirmede etkili olduğu görülmektedir.

Açış ve Ayverdi (2020), kutu oyunlarının özel yetenekli 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin dikkat ve yaratıcılık üzerindeki etkisini incelemiştir. Deney grubundaki öğrencilere dört hafta boyunca dörder saat kutu oyunları oynatılmıştır. Yapılan araştırma ile kutu oyunları kullanılarak öğrencilerin dikkat ve yaratıcılık düzeylerinin geliştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

2.5.5.4. Akıl ve Zekâ Oyunları ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Bottino ve Ott (2006), dijital zekâ oyunlarını kullanarak öğrencilerin akıl yürütme ve stratejik düşünme gibi bilişsel becerilerine olan etkisini araştırmıştır. Yapılan bu araştırma 40 öğrenci ile dört yıl boyunca hem nitel hem de nicel veriler toplanmıştır. Elde edilen bu veriler doğrultusunda, dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin okul başarısını artırdığı, tutum ve performanslarını olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Ott ve Pozzi (2012), dijital zekâ oyunlarının ilkokul öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkisini araştırmak amacıyla nitel bir araştırma yapmışlardır. 8-10 yaş arasında 40 çocuk ile yürütülen bu araştırmada çocuklar beş-altı kişilik gruplar halinde Master Mind, Minefield, Amiral Battı, Domino gibi oyunları altı ay boyunca haftada bir saat olacak şekilde bilgisayardan oynamışlardır. Bu süreç içerisinde gözlemciler izleme formu aracılığı ile çocukların yaratıcı düşünme becerileri ve tutumları ile ilgili verileri kayıt altına almışlardır. Üç yıl süren araştırma sonunda

yapılan analizler neticesinde dijital akıl ve zekâ oyunlarının çocukların yaratıcı düşünme becerisini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bottino vd. (2013), dijital akıl ve zekâ oyunları oynama becerisi ile okul performansı arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla karma araştırma yöntemiyle bir araştırma yapmışlardır. 60 kişiden oluşan dördüncü ve beşinci sınıf öğrencisiyle yürütülen araştırmada veriler LOGIVALI testi, okul başarısı puanları ve öğretmenlerin gözlem notları ile toplanmıştır. Bulgulardan hareketle yapılan analizler neticesinde akıl ve zekâ oyunlarıyla ilgili olan öğrencilerin okul performansları arasında güçlü bir ilişki olduğu görülmüştür. Başarı düzeyi düşük olan öğrencilerde zekâ oyunları etkinliği esnasında ilgili ve dikkatli davrandıkları görülmüştür.

Sonuç olarak akıl ve zekâ oyunlarına yönelik yukarıda aktarılan yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel gelişimlerini, dikkat ve algı düzeylerini, yaratıcı düşünme becerilerini ve okul performanslarını olumlu yönde etkilediğini, ayrıca bu oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenmeye daha istekli ve etkin bir şekilde katılmalarını sağladığını göstermektedir. Bu bulgular, akıl ve zekâ oyunlarının eğitim süreçlerinde önemli bir araç olarak kullanılabileceğini ve öğrencilerin genel akademik başarılarına katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

3. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin açıklamalar yer almaktadır.

3.1.Araştırmanın Modeli

Araştırmada ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel çalışmalarda amaç bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki neden sonuç ilişkilerini tespit etmektir. Bu ilişkiyi ölçerken araştırma sonuçlarının geçerliliğinin arttırılması ve güvenilirliğinin sağlanması için tüm değişkenlerin kontrol altına alınması gerekmektedir. Araştırmanın tüm değişkenlerinin kontrol altına alınamadığı durumlarda yarı-deneysel desenler kullanılmaktadır (Ekiz, 2020). Sınırlılıkların önemle dikkate alınması şartıyla gerçek deneysel desenlerin uygulanamadığı durumlarda da bu desenlerden geniş ölçüde yararlanılır (Tutar ve Erdem, 2022). Yarı deneysel desen eğitim alanında gerçekleştirilen araştırmalarda sıklıkla kullanılmaktadır (Çepni, 2014). Bir öğretim yöntemi ya da bir öğretim materyalinin belirli değişkenler üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmalarda yarı deneysel deseninin kullanımı uygundur (McMillan ve Schumacher, 2006).

Yarı deneysel desenlerden ön test-son test ve kontrol gruplu çalışmanın amacı bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini ölçmektedir (Fraenkel, Wallen ve Hyun, 2003). Bu araştırmadan akıl ve zekâ oyunlarının deney grubunda uygulanmasının ardından bu oyunların yaratıcı yazma becerisine etkisini incelemek amacıyla yapılan ön test aynı zamanda son test olarak da kullanılmıştır. Araştırmanın deseni Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3

Yarı deneysel desenin simgesel görünümü

Gruplar	Deney Öncesi	İşlem	Deney Sonrası
Deney Grubu	Ön test	10 hafta boyunca akıl ve zekâ oyunları uygulaması	Son test
Kontrol Grubu	Ön test	Var olan uygulama	Son test

Not: Bağımsız Değişken: Akıl ve Zekâ Oyunları Bağımlı Değişken: Yaratıcı Yazma Becerisi

Araştırma modelinde ön testin bulunması deney öncesinde gruplara yönelik denkliğin sağlanmasında kullanılabilmektedir (Fraenkel, Wallen ve Hyun,2003). Bu doğrultuda grupların denkliğinin sağlanmasında bağımsız değişkenler ve grupların yaratıcı yazma becerisini ölçen ön test puan ortalamalarının anlamlı fark göstermemesine dikkat edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni Bursa ili Nilüfer ilçesinde bulunan bir ilkokulun 300 üçüncü sınıf öğrencisidir.

Araştırmanın örneklemi ise Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan izinler doğrultusunda 2022-2023 eğitim-öğretim yılı Bursa İli Nilüfer İlçesi'nde bir ilkokulda üçüncü sınıfta öğrenim gören 64 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemiyle Bursa ili Nilüfer ilçesi Üçevler semtinde bulunan bir devlet ilkokulu tercih edilmiştir. Uygun örnekleme yöntemi örneklemin kolay ulaşılabilir birimlerden seçilmesidir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2012). Bu okulun tercih edilmesinin bir diğer nedeni akıl ve zekâ oyunları sınıfının bulunmasıdır. Ayrıca çalışma grubunun belirlenmesinde olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme yöntemi içinde yer alan ölçüt örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Amaçlı örnekleme; araştırmacının amacına uygun bilgileri sağlayacak örneklemin seçilmesidir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2012). Araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde ölçüt olarak alınan unsurlar;

- Üçüncü sınıf öğrencilerinin herhangi bir akıl ve zekâ oyunları kursuna gitmemeleri,
- Öğretmenlerin ders içinde akıl ve zekâ oyunlarını kullanmaması

Bu doğrultuda okulda bulunan on şubeye ön test uygulanmıştır. Öğrencilerin çalışmaları YİDÖF'e göre puanlanarak SPSS paket programına aktarılmış ve yaratıcı yazı çalışmalarının ortalama ve standart sapma puanları hesaplanmıştır. Uygulanan ön teste ait istatistikler Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4

Tüm şubelere uygulanan ön test puanlarına ilişkin istatistikleri

Grup	n	Mean	Std. Deviation
A	32	16,96	3,52
B	32	17,96	7,05
C	31	16,61	6,99
D	35	17,57	5,33

E	35	22,42	12,26
F	32	17,34	11,91
G	32	17,06	11,41
H	33	24,84	7,65
İ	37	13,91	7,27
Total	300	18,58	9,08

Tablo 4'te görüldüğü gibi şubelerin YİDÖF puan ortalaması 18,58 standart sapma ise 9,08 olarak belirlenmiştir.

Deneysel işleme başlamadan önce nicel verilerin toplanmasında işe koşulan ölçme araçları öğrencilere ön test olarak uygulanmıştır. Grubun homojenliğini tespit etmek amacıyla normal dağılıma uygunluk testi yapılmıştır.

Normallik dağılımı incelenirken grup 50'den küçükse Shapiro-Wilk, 50'den büyük ise Kolmogorov-Smirnov testine bakılır (Büyüköztürk, 2007). Bu bağlamda toplam puanların dağılımı normal dağılımdan farklılık gösterirse parametrik olmayan testler kullanılır (Büyüköztürk, 2002). Bu araştırmanın veri seti 50'den fazla olduğu için Kolmogorov-Smirnov testine bakılmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 5'te gösterilmiştir.

Tablo 5

Yaratıcı yazma becerisi ön testleri normallik testi değerleri

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	df	Sig.
Ön test	,165	300	,000

Tablo5'te de görüldüğü üzere öğrencilerin yaratıcı yazma becerisi testinden aldıkları puanların normallik testi sonuçları anlamlı farklılık göstermiş, veriler $p<0,05$ olduğundan normal dağılmadığı belirlenmiştir.

Tablo 6

Öğrencilerin yaratıcı yazma becerisi ön testinden aldıkları puanların Kruskall-Wallis testi sonuçları

Boyut	Grup	n	Sıra ortalaması	X^2	p
Yaratıcı yazma becerisi	B F	32 32	143,77 148,47	39,249	0,000

Tablodan anlaşılacağı üzere yaratıcı yazma becerisi ön test puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için Kruskal-Wallis testi sonucunda ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin ortalamaları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Bu işlemin ardından Kruskall-Wallis testi sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere tamamlayıcı karşılaştırma tekniklerine geçilmiştir. Bu amaçla post-hoc testi denilen karşılaştırma testine başvurulmuştur. Post hoc testi her grubu diğeriyle karşılaştırır. Bu karşılaştırma için iki grup arasında ne kadar fark olduğunu yanıtlar. Kruskall-Wallis testi sonuçlarına göre ($p<0,05$) B-F gruplarımız arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir.

Kruskall-Wallis testi sonuçlarına göre B grubu deney F grubu ise kontrol grubu olarak atanmıştır

Bu araştırma için sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelerde Türkçe dersine yönelik uygulamaların benzer olmasına dikkat edilmiştir. Şubelerde bulunan öğrenciler ve sınıf öğretmenleri belirtilen ölçütler açısından araştırmacı tarafından değerlendirilip her açıdan grupların denkliği sağlanmıştır.

Çalışmanın katılımcı ölçütlerini sağlayan şubeler ve sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelere dayanarak 2022-2023 eğitim öğretim yılı bahar döneminde üçüncü sınıfta öğrenim gören toplam 64 öğrenci ile çalışılmaya karar verilmiştir. Bu öğrencilerin dağılımlarına Tablo 7'de yer verilmiştir.

Bu amaç doğrultusunda üçüncü sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelerde çalışmanın amacından ve bu kapsamda gerçekleştirilecek olan uygulamadan bahsedilmiş olup gönüllülük esası dikkate alınmıştır.

Tablo 7

Deney ve kontrol grubundaki kız ve erkek öğrencilerin sayıları

Grup	Kız öğrenci sayısı		Erkek öğrenci sayısı		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Deney	16	50	16	50	32	50
Kontrol	16	50	16	50	32	50

Tablo7'de de görüldüğü üzere deney grubunda 16 kız, 16 erkek olmak üzere toplam 32 öğrenci, kontrol grubunda 16 kız, 16 erkek olmak üzere toplam 32 öğrenci bulunmaktadır. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin hem okulda hem de evde akıl ve zekâ oyunları ile oynamamaları hakkında kontrol grubu öğrencilerinin velileri

bilgilendirilmiştir. Kontrol grubunun sınıf öğretmeni çalışma boyunca öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile etkileşimde bulunmamaları sağlamıştır.

3.2.Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, 17/04/ 2023 ve 01/06/2023 tarihleri arasında, öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerilerine etkisini ölçmek için Susar Kırmızı (2009) tarafından geliştirilen "Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri Formu" ile 10 hafta boyunca toplanmıştır

3.3.Veri Toplama Araçları.

3.3.1. Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri (YİDÖF)

Yazma çalışmalarının değerlendirilmesinde Susar Kırmızı tarafından yaratıcı yazma becerisini ölçmek amacıyla geliştirilen 'Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri Formu (YİDÖF)kullanılmıştır. Elektronik posta ile gereken izin alınmıştır. Ardından çalışmanın yapılacağı ilkokulda bulunan 3. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma çalışmalarının değerlendirilebilmesi için bu formdan yararlanılmıştır. Ön uygulamadan elde edilen yazılı ürünler YİDÖF'te belirlenen ölçütler doğrultusunda puanlanmıştır.

1. ÖLÇÜT: Yazının içeriğinin alışılmışın dışında belli başlı bir yenilik ya da yenilikler içermesi (20 puan).
2. ÖLÇÜT: Yazıda bilinen bir öğenin yeni bir biçimde ifade edilmesi (20 puan).
3. ÖLÇÜT: Yazıda özgün benzetme/benzetmelerin yer alması (15 puan).
4. ÖLÇÜT: Yazıda yer alan yeni fikirlerin anlaşır bir şekilde açıklanması (10).
5. ÖLÇÜT: Yazıdaki duygu ve fikirlerin etkili ve akıcı bir şekilde ortaya konulması (20 puan).
6. ÖLÇÜT: Yazıya uygun bir başlık verilmesi (15 puan).

Yaratıcı yazma başarısını değerlendirmek için öğrenci kompozisyonları değerlendirilmiştir. Puanlarının ortalaması yaratıcı yazma başarı notu olarak kullanılmıştır. Puanların güvenirliği Cronbach Alpha ile belirlenmiştir. Bu ölçütler için ön testte elde edilen güvenirlik puanları birinci ölçüt için ,85; ikinci ölçüt için ,83; üçüncü ölçüt için ,81; dördüncü ölçüt için ,83; beşinci ölçüt için ,83; altıncı ölçüt için ,84 olarak belirlenmiştir. Güvenirlik puanlarının ,70'in üzerinde çıkması, ölçütlerin değerlendiriciler arasında güvenilirliği sağladığı (Miles ve Huberman, 1994) ve puanlamanın güvenilir kabul edilebileceğini göstermektedir.

3.4. Deneysel Süreç

- Veri toplama araçlarının uygulanabilmesi için Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden izin alınmıştır. (EK 4)
- Veri toplama aracı olan Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri Formu'nun araştırma kapsamında kullanılabilmesi için ölçeği geliştiren Fatma Susar Kırmızı tarafından izin alınmıştır. (Ek 1)
- İzinler alındıktan sonra okul idaresine ve öğretmenlere araştırma hakkında bilgi verilmiştir.2022-2023 eğitim-öğretim yılı bahar dönemi başladığında 17 Nisan 2023 tarihinde Veli Onam Formu toplanarak gönüllülük esasında veri toplama sürecine başlanmıştır.
- Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubu öğrencilerine "Elinizde sihirli bir lamba olduğunu düşünün ve bunun hikâyesini yazın." şeklinde yönerge verilerek öğrencilerin hikayelerini yazmaları istenmiştir.
- Yaratıcı yazma becerisi ön testinin uygulamasından sonra elde edilen verilerle uzman görüşler doğrultusunda deney grubu ile Türkçe dersinde haftada iki ders saati olmak üzere 17/04/2023 ve 01/06/2023tarihleri arasında 10 hafta boyunca uygulama yapılmasına karar verilmiştir.
- Deney grubu ile haftada ikişer saat olmak üzere sekiz hafta boyunca akıl ve zekâ oyunları oynanmıştır. Kontrol grubunda olan öğrenciler ise var olan öğretim sürecine devam etmiştir. Akıl ve zekâ oyunlarıyla araştırma bitene kadar etkileşimde bulunmamışlardır.
- Akıl ve zekâ oyunları uygulamasının sonunda "Sihirli Lamba" konulu yazma çalışması deney ve kontrol grubuna son test olarak tekrar uygulanmıştır.
- Öğrencilerin yaratıcı yazma becerisini ölçmek için yapılan çalışmalar YİDÖF ile puanlanmıştır.
- Araştırmanın veri toplama ve uygulama süreci toplamda 10 hafta sürmüştür. İlk hafta ön testlerin uygulanması, sekiz hafta deney grubu ile akıl ve zekâ oyunlarının oynanması ve son hafta da son testlerin uygulanması şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Yaratıcı yazma etkinlikleri yukarıda da belirtildiği üzere deney grubuna sekiz hafta ikişer ders saati olmak üzere toplamda 16 saat uygulanmıştır. Deney süreci boyunca haftada bir saat akıl ve zekâ oyunlarından seçilenler oynanmış ve ZEP üretkenlik kitabından yaratıcı yazma becerilerini içeren çalışmalar yapılmıştır. Kontrol

grubunda ise sadece Türkçe öğretim programı uygulanılmış olup, yaratıcı yazma etkinlikleri ve zekâ oyunları yapılmamıştır.

Deney grubunda haftalık olarak uygulana zekâ oyunları ve yaratıcı yazma etkinlikleri şunlardır:

1. İlk hafta birinci ders saatinde zekâ oyunlarından "hikâye küpleri" öğrencilere kısaca tanıtılır. Oyunun kuralları öğretildikten sonra sınıf gruplara ayrılır. Hikâye küplerinin yüzlerinde bulunan görsellerden öğrencilerin önce cümleler kurmaları istenilir. Daha sonra bu cümlelerden özgün, yaratıcı hikâye oluşturmaları istenir. İkinci ders saatinde ZEP üretkenlik kitabında yer alan 'Cancan ile Çizgi Roman' etkinliği yapılır. Bu etkinlik öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerin yönergeye uygun olarak etkinliği yapması istenir. Etkinlikte öğrencilerden verilen resme yeni, özgün çizimler eklemeleri istenir. Aynı zamanda bu kurgulayacakları bu resmin hikâyenin bir parçasıymış gibi düşünmeleri istenilir. Bir sonraki sayfaya da çizimlerini anlatan bir hikâye yazmaları istenir.
2. İkinci hafta ilk ders saatinde TikTak Bomm oyunu öğrencilere tanıtılır. Bu oyunda ortaya bir kart atılır. Her öğrenci bir kelime üretir ve elindeki bombayı diğer öğrenciye verir. Zaman sayacı olan bu oyunda bomba kimde patlarsa o kişi turu kaybeder. İkinci ders saatinde ZEP kitabından "Cancan Hikâye Yazıyor" etkinliği verilen yönergeye uygun olarak yapılır. Öğrencilerden verilen görselleri yazacağı hikâyenin bir parçası olacak şekilde unutulmaz bir hikâye yazmaları istenir.
3. Üçüncü hafta ilk ders saatinde zekâ oyunlarından "Mimari Bambu Çubuklar" öğrencilere kısaca tanıtılır. Öğrencilere sınırlı sayıda bu çubuklardan dağıtılır. Bu çubukları esnek yapıda olduğundan öğrencilerden bunları kullanarak hayallerinde kurguladıkları bir şato yapmaları ve kısaca bu şatonun hikâyesini anlatmaları istenir. İkinci ders saatinde ZEP (Zekâ Eğitim Programı) kitabında yer alan "Detaylandırma Etkinliği" yapılır. Öğrenciler bu etkinlikte verilen görsele yaptıkları eklemeler ile yazacakları hikâye birbiriyle ilişkili olmalıdır. Öğrenciler görsele istedikleri kadar detaylar ekleyebilirler. Öğrenciler objeye istedikleri kadar detaylar ekleyebilirler.
4. Dördüncü hafta ilk ders saatinde IQBOX TÜRKİYE oyunu öğrencilere tanıtılır. Her kart ülkemizin farklı bir bölgesini ve ilini kapsar. Sınıf kalabalık olduğu için kartın görselleri akıllı tahtaya yüklenir. Her kart süreli öğrencilere gösterilir. O

kartın arkasında yer alan sorular öğrencilere sorulur ve yanıt vermeleri beklenir. İkinci ders saatinde oynan oyunun devamı olarak herkesin bir il seçmeleri ve seçtikleri ile ait özgün, yaratıcı bir hikâye yazmaları istenir.

5. Beşinci hafta ZEP kitabından "Cancan Nedenleri Araştırıyor" etkinliği öğrencilere dağıtılır. Bu etkinlikte beyin jimnastiği içeren sorular yer alır. Verilen durumlar hakkında öğrencilerin fikir üretmeleri istenir. İkinci ders saatinde de "Cancan Hikâye Yazarı Oluyor" etkinliği yapılır. Verilen hikâye başlangıcından yola çıkarak olabildiğince ilginç, farklı sonuçlar üretmeleri istenir.
6. Altıncı hafta DIXIT oyunu öğrencilere kısaca tanıtılır. Bu oyunda birbirinden farklı ve özel tasarlanmış görsellere sahip kartlar vardır. Bu kartlardaki görseller öğrencilerin yaratıcılıklarını güçlendirmek için özel olarak tasarlanmıştır. Öğrencilere kartlar dağıtılır ve bu kartlardan yola çıkarak, hayal güçlerini de kullanarak özgün bir hikâye yazmaları istenir. Bu uzun bir çalışma olduğu için diğer ders saatinde de bu etkinliğe devam edilir.
7. Yedinci hafta ilk ders saatinde "Hikâye Küpleri" öğrencilere tanıtılır. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruba küplerden konulur. Bu hikâye küpleri de öğrencilerin yaratıcı zekâlarını güçlendirmek için özel olarak tasarlanmıştır. Öğrencilerden önlerine konan küplerin hangi yüzü gelmişse o yüzündeki görselden yararlanarak önce cümle oluşturmaları istenir. Daha sonra verilen küpün yüzlerindeki görsellere bakarak hikâye oluşturup sınıf içerisinde yer alan oturma düzenine göre sırası gelen öğrencinin o hikâyenin akışını bozmadan devamını getirmeleri istenir. Diğer ders saatinde ZEP kitabından "Cancan ile Üretici Yazarlık" çalışması yapılır. Bu çalışmada verilen harflerden yola çıkarak öğrencilerden anlamlı kelimelere üretmeleri istenir. Üretilen kelimeler hikâye içerisinde kullanarak özgün bir yazı yazmaları istenir.
8. Sekizinci hafta ilk ders saatinde "DIXIT" oyunu oynanır. Tek kart üzerinden bir grup öğrencinin sırayla birbirlerinin ürettikleri olay örgüsüyle bağlantılı olarak özgün bir hikâye üretmeleri istenir. Diğer ders saatinde ZEP kitabından "Alternatif Kullanma Etkinliği" yapılır. Verilen objelerin başka hangi amaçla kullanıldığını sorgulandığı çalışmada öğrencilerin özgün fikirler üretmeleri istenir.

Araştırmanın uygulama süreci 2022-2023 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde gerçekleştirilmiştir. Literatürde zekâ oyunlarının etki ettiği odak becerilerin çeşitli temalar altında gruplandırıldığı görülmektedir (Aşuluk, 2020). Aşuluk (2020), yaratıcı

yazma testinin düşünme becerilerine yönelik hazırlanmış olması sebebi ile uygulama sürecinde oynanacak olan akıl ve zekâ oyunlarının bu becerileri destekleyici olmalarına dikkat edilmiştir. Araştırmacı tarafından seçilen akıl ve zekâ oyunları basitten zora doğru planlanıp haftalık olarak oynatılmıştır. Araştırmada kullanılmak üzere belirlenen zekâ oyunları dikkat ve odaklanma, mantıksal çıkarımda bulunma ve düşünme becerilerine karşılık gelmekte olup Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8

Araştırmada kullanılan akıl ve zekâ oyunları, açıklamaları ve odak becerileri

Zekâ Oyunu	**Açıklama**	**Odak Becerileri**
Story Cubes	Hikâye küpleri bireysel ya da grup olarak oynanır. Öğrencimizden istediğimiz küp sırasıyla ya da onun istediği sıraya göre yaratıcı, özgün hikâye oluşturmasını isteriz.	• Sözel ifade • Yaratıcı düşünme • Problem çözme
TikTak Bomm	Ortaya bir kart açılır ve TikTak Bomm bombasının düğmesine basılır. Her oyuncu kartla ilgili bir kelime türetir ve bombayı diğer oyuncuya verir. Zaman sayacı olan bu bomba kimin elinde patlarsa turu kaybeder ve kartı alır. Her seferinde yeni bir kart ve yepyeni kelimelerle ve cümlelerle oyun devam eder. Oyun sonunda en az kartı olan oyunu kazanır.	• Konsantrasyon • Hafıza ve • Kelime dağarcığının geliştirilmesi • Sözel ifade • Hızlı düşünme • Yabancı dil
Mimari Bambular	Esnek olan bambu çubuklarla çocuklar hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını kullanarak istedikleri şekil ve yapıları yapabilirler. Çocuklarda denge ve refleks gelişiminin yanında parça bütün ilişkisinin gelişmesine de yardımcı olur.	• Yaratıcı düşünme • Düşünme becerileri • Görsel-uzamsal zekâ
IQBOX Türkiye	Her kart Türkiye'nin farklı bir bölgesini veya ilini kapsar. Tüm illerimizin coğrafi ve genel kültür özelliklerini eğlenceli şekilde öğreten dikkat, hafıza ve odaklanma becerisini geliştiren bir oyundur. Öğrenci Kum saatini başlatır. Kartın ön yüzünde gördüklerini aklında tutar. Kum saati bitince saati ters çevirir ve zarı atar. Gelen rakamdaki soruyu cevaplar. Öğrenci soruyu doğru cevaplarsa kartı alır.	• Görsel-uzamsal zekâ • Düşünme becerileri • Dikkat-konsantrasyon

DIXIT	Dixit, hayal gücü ve anlatım yeteneğini kullanarak puan kazanmaya dayalı bir kart oyunudur. Oyuncular özel olarak tasarlanmış kartlar üzerinde ilginç ve gizemli görselleri kullanarak hikâyeler anlatır ve diğer oyuncuların bu hikâyeyi anlamasını veya tahmin etmesini sağlamaya çalışır.	• Görsel algı • Sözel yetenek • Üretkenlik • Düşünme Becerisi
ZEP Üretkenlik Kitabı	Bu kitap öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirme, sözel ve şekilsel aktiviteler sunarak öğrencilerin dikkat dağınıklığı ve odaklanmada sorun yaşamamalarını sağlama, ayrıca üretken fikirler sunmalarına yardımcı olacak aktiviteler ile kelime dağarcıkları geliştirme, okuma, yazma, matematik, mantıksal çözümleme ve görsel-işitsel yetenek alanlarını geliştirmeyi amaçlamıştır.	• Öğrenme becerileri • Anlama becerileri • Analiz becerileri • Uygulama becerileri • Sentez becerileri • Karar verme becerileri

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmadan toplanan nicel verilerin analizinde istatistik paket programı olan SPSS kullanılmıştır. Nicel verileri analiz etmek üzere hangi istatistik tekniklerin kullanılması gerektiğini belirlemek üzere öncelikle verilerin dağılımının normallik gösterip göstermediği belirlemek amacıyla Kolmogorov Smirnova testi uygulanmıştır. Araştırmada toplanan nicel verileri analiz etmek üzere parametrik olmayan istatistik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. Normal dağılım göstermeyen verilerde, bağımsız ikiden fazla grup arasındaki farklılığı tespit etmek için non parametrik testlerden Kruskall-Wallis testi uygulanmasına karar verilmiştir. Genç ve Sosyal'a (2018) göre Kruskall-Wallis H testi sonucunun kontrol hipotezinin reddedilmesi ve sonucun anlamlı çıkması durumunda, parametrik çoklu karşılaştırma testlerinden birine başvurulur. Bu testler hangi grubun ya da grupların ortalamalarının diğer grupların ortalamalarından farklı olduğunu belirlemek amacıyla kullanılır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasındaki anlamlı farklılığı tespit etmek amacıyla da Man Whitney U testi uygulanmıştır. Verilerin çözümlenmesi ve yorumlanmasında 0,01 ve 0,05 anlamlılık düzeyi aranmıştır.

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmanın alt amaçlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Araştırmanın deney ve kontrol gruplarının yaratıcı yazma becerisini ölçen ön test ve son test ortalama puanları Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9

Yaratıcı yazma becerisi değerlendirme ölçütü ortalama değerleri

		Deney Grubu	Kontrol Grubu
n		32	32
Aritmetik ortalama	Ön Test	18,75	17,34
	Son test	41,00	17,65

Tablo 9 incelendiğinde, deney grubu öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunları uygulamasından önce yaratıcı yazma için değerlendirme ölçütü formundan önce ve sonrasında aldıkları puanların ortalamaları görülmektedir. Buna göre uygulama öncesi deney grubu öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi testinden aldıkları puan 18,75 iken uygulama sonrası 41, 00 olmuştur. Kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları 17, 34 iken son test puanları 17, 65 olmuştur. Bu durumda ortalama puanlar dikkate alındığında deney grubu öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinde artış olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının yaratıcı yazma becerisi testinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Man Whitney U Testi sonuçlarına Tablo 10'da yer verilmiştir.

Tablo 10

Deney ve kontrol grubu yaratıcı yazma değerlendirme ölçeği son test puanları Man Whitney-u testi sonuçları

Grup	n	$\bar{X}$	s	U	p
Deney	32	41,00	19,22	6,23	,000
Kontrol	32	17,65	10,45		

Tablo 10 incelendiğinde, deney grubu YİDÖF son test puanları ortalamasının 41,00 kontrol grubunun aynı formdan aldıkları puanların ortalamasının ise 17,65olduğu tespit edilmiştir. Bağımsız gruplar Man-Whitney U testi sonucunda deney grubu ile kontrol grubu YİDÖF son test puanlarının birbirinden anlamlı olarak farklılık gösterdiği ($p<0,05$) ve bu farklılığın deney grubunun lehine olduğu görülmektedir. Bu durumda, Türkçe derslerinde uygulanan akıl ve zekâ oyunları uygulamalarının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini olumlu yönde etkilediğini söylemek mümkündür.

5. BÖLÜM

TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Bu bölümde araştırmanın sonuçlarına yer verilmiştir. Elde edilen bulgulardan ulaşılan sonuçlar ve literatürde yer alan çalışmalar doğrultusunda tartışılıp birtakım önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmada elde edilen sonuçlar akıl ve zekâ oyunlarının üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirdiğini göstermiştir. Aşuluk (2020) yaptığı çalışmada zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerilerini geliştirdiğini tespit etmiştir. Her iki araştırma her ne kadar çalışılan dil becerileri açısından farklılık gösterse de dil becerilerinin birbirinden bağımsız olamayacağı düşünüldüğünde sonuçlar paralellik göstermektedir. Birbiriyle örtüşen bu bulgular akıl ve zekâ oyunlarının çeşitli dil becerileri ve genel öğrenme süreçlerinde etkili bir araç olabileceğini düşündürmektedir.

Bu çalışmaya benzer olarak Terzi ve Küçük-Demir (2019) tarafından yapılan zekâ oyunlarının 6.sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkisi adlı çalışmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

Araştırmanın sonuçları Ayar'ın (2022) ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık dikkat ve sosyal becerileri düzeylerine etkisini ortaya çıkardığı araştırmanın sonuçlarıyla da örtüşmektedir. Söz konusu araştırma sonucunda öğrencilerin hem yaratıcılık hem de bilişsel becerilerinde olumlu yönde bir değişim olduğu görülmüştür. Bu çalışmaya benzer olarak Açış ve Ayverdi (2020) kutu oyunlarının özel yetenekli öğrencilerin dikkat ve yaratıcılık düzeylerini geliştirebileceğini açıklamıştır dolayısıyla yaratıcı yazma becerilerinin de bu sayede gelişmiş olduğu sonucu ile paralel sonuçlara ulaşıldığı söylenebilir.

Demirkaya ve Masal'ın (2017) araştırmasına göre zekâ oyunlarının düşünme becerilerini geliştirdiği ortaya çıkmıştır. Yaratıcı yazma becerisi düşünme becerisi ile doğrudan bağlantılı olduğundan çalışmanın zekâ oyunlarının yaratıcı yazma becerisi üzerindeki etkisini destekler niteliktedir.

Kurbal'ın (2015) yılında yaptığı çalışmada da zekâ oyunlarını seçmeli olarak seçen öğrencilerin seçmeyen öğrencilere göre problem çözme ve akıl yürütme becerilerinde artış olduğu tespit edilmiştir. Yılmaz (2016) yılında yaptığı araştırmada

zekâ oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkilerini öğretmen ve öğrencilerin görüşlerini alarak belirlemeye çalışmıştır. Araştırmanın sonucunda akıl ve zekâ oyunlarının kullanılması öğrencilerin matematiksel akıl yürütme becerilerinin gelişmesinde Matematiksel Muhakeme Testi (MMT) sontest lehine anlamlı bir fark ortaya çıkarmıştır.

Ott ve Pozzi (2012) dijital akıl oyunları oynayan çocukların yaratıcı düşünme becerilerinde olumlu gelişme meydana geldiğini belirtmektedir. Bottino ve Ott'un (2006) yılında yapmış olduğu çalışmada da elektronik zekâ oyunlarının öğrencilerin akıl yürütme ve problem çözme becerilerinin gelişmesinde etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Yaratıcı yazma becerisinin akıl yürütme ve problem çözme becerisi ile ilişkisi dikkate alındığından yine her iki çalışmanın birbirini destekler nitelikte olduğu söylenebilir. Zekâ oyunları ile ilgili alanda yapılan araştırmalarda problem çözme, düşünme becerisi, akıl yürütme, görsel algı gibi birçok becerinin gelişmesine katkı sağladığı görülmüştür (Adalıyılmaz, 2022; Alkan ve Merthol, 2017; Demirel, 2015; Derya, 2020; Şanlıdağ ve Aykaç, 2021; Terzi ve Küçükdemir, 2022; Yılmaz ve Şule, 2019).

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akıl yürütme, problem çözme gibi birçok becerilerini geliştirdiği dolayısıyla da yaratıcı yazma becerilerini de olumlu yönde geliştireceği ve bu bağlamda alanda yapılan çalışmaların bu araştırmayla örtüştüğü görülmektedir.

Araştırmanın bulgularını destekleyen tüm bu çalışmalar ışığında akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisini geliştirdiği sonucunun literatürle paralellik gösterdiği söylenebilir.

5.2. Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmacılara ve eğitimcilere aşağıdaki önerilerde bulunabilir.

- Bu araştırma ilkokul üçüncü sınıfta öğrenim gören öğrencilerin katılımıyla akıl ve zekâ oyunlarının Türkçe dersinde yaratıcı yazma becerisine olan etkisini açığa çıkarmak için yapılmıştır. Bu çalışmanın benzeri farklı sınıf seviyelerinde, farklı derslere ve becerilere yönelik olarak yapılabilir.
- Benzer çalışmaları nitel araştırma yöntemleri ile gerçekleştirilebilir ve öğrencilerin oluşturduğu hikâyelerin analizi yapılabilir.
- Akıl ve zekâ oyunları hızlı düşünebilmeyi ve pratik çözümler üretebilmeye karar verebilme becerilerini geliştirir. Bu bağlamda akıl ve zekâ oyunlarının

öğretmenler tarafından sınıf içerisinde ders materyali olarak kullanılmasına yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir.

- Üniversitelerin Eğitim Fakültelerinde akıl ve zekâ oyunları bir seçmeli ders olarak okutulabilir.
- Dünya genelinde akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar takip edilerek, bunların ülkemizde de uygulanabilirliğine yönelik araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

Açış, Y. B., ve Ayverdi, L. (2020). Kutu Oyunlarının Özel Yetenekli Öğrencilerin Dikkat ve Yaratıcılıklarına Etkisi. *Erciyes Journal of Education, 4*(2), 47-67. https://doi.org/10.32433/eje.753698.

Adalar, H. ve Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Turkish Studies, 12*(28), 1-24. http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12428.

Adalıyılmaz, F. (2022). *Akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerileri erişişine etkisi ve bu konuda öğrenci görüşleri* [Yüksek Lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp alınmıştır. (Tez No: 755113).

Ağyar, E. (2016). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. G. Ogelman (Ed.). Yaşamın *ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış* (2. baskı) içinde. (s. 113-128). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ak, E. (2011). *Yaratıcı yazma tekniklerinin ilköğretim 5.sınıf öğrencilerinin Türkçe dersindeki yazılı anlatım becerileri üzerindeki etkisi* [Yüksek Lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp alınmıştır. (Tez No: 286478).

Alder, H. (2005). *En Üst Düzey Performans İçin 21 Günde Beyin Eğitimi*. Çev. Yasemin Tokatlı. İstanbul: Varlık Yayınları.

Altun, M. (2017). *Fiziksel Etkinlik Kartları ile Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Dikkat ve Görsel Algı Düzeylerine Etkisi* [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.

Anılan, H. (2005). *Yazılı anlatım becerilerinin geliştirilmesinde kelime ağı oluşturma yönteminin* [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp alınmıştır. (Tez No: 187974).

Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İstanbul: YA-PA Yayınları.

Arnold, A. (1995). *Çocuğunuz ve Oyun.* İstanbul: Denge Yayınları.

Aşıkcan M. Ve Pilten G. (2016). Sınıf Öğretmenlerinin Yazılı Anlatım Çalışmalarının Süreç Temelli Yazma Modeli Odaklı Değerlendirilmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 11*(3), 260.

Aşılıoğlu, B. (1993). *Orta Okullarda Türkçe Öğretimi* [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 25980).

Aşuluk, Y. (2020). *Zekâ oyunlarının ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 633527).

Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 14*(2), 143-149.

Ayar, A. (2022). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisinin incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 730154).

Başkök, B. (2012). *İlköğretim yedinci sınıf öğrencilerinde uygulanan yaratıcı yazma çalışmalarının, öğrencilerin yaratıcılıklarına ve Türkçe dersine olan tutumlarına etkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 302848).

Bayraktar, V. (2020). Erken çocukluk döneminde geometrik mekanik oyunlar. Yüksel, İ. (Editör), *Uzamsal becerilerin gelişimine yönelik geometrik mekanik oyunlar* içinde (1-12) (İkinci baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). The effect of games and toys on child health. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi, 5*(2), 81-87. http://dx.doi.org/10.5222/buchd.2015.081.

Bektaş, M. (2023). *Süreç temelli yazma etkinliklerinin ilkokul 3. Sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi, yazmaya ilişkin tutumları ve yazma hatalarına*

etkisi [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 839913).

Beydemir, A. (2010). *İlköğretim 5. sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma yaklaşımının yazmaya yönelik tutumlara, yaratıcı yazma ve yazma erişisine etkisi.* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 286641).

Birleşmiş Milletler. (1989). *Birleşmiş Milletler çocuk haklarına dair sözleşme*. https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf

Bulut, F. (2018). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin hikâye yazma becerileri ile problem kurma becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 534778).

Buzan, T., ve Buzan, B. (2016). *Zihin haritaları* (Çev; G. Tercanlı), İstanbul: Alfa Yayınları.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2012). *Örnekleme yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayınevi.

Bottıno, R. M. ve Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology, 31*(4), 359375. http://dx.doi.org/10.1080/17439880601022981.

Bottino, R. M., Ferlino, L., Ott, M. ve Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education, 49*(4), 1272-1286. https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.compedu.2006.02.003.

Bottino, R. M., Ott, M. ve Tavella, M. (2013). Investigating the relationship between school performance and the abilities to play mind games. Paper presented at the European Conference on Games Based Learning, 62-71.

Bryson, F. K. (2003). *An examination of two methods of delivering writing instruction to fokurtu grade students* [Unpublished master thesis] Texas Woman's University, Texas. (UMI No: 1417565)

Canbulat, M., Tepeli, Y., & Özşavli, M. (2019). 8. sınıflarda cümle türleri konusunun öğretiminde basamaklı öğretim programının kullanımı. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi,* (39), 64-87. https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.618241

Cansoy, R. (2018). Uluslararası çerçevelere göre 21.yüzyıl becerileri ve eğitim. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, *7*(4), 3112-3134. https://doi.org/10.15869/itobiad.494286.

Cheung, W. M., Tse, S. K., ve Tsang H. W. H (2003). Teaching creative writing skills to primary school children in Hong Kong: discordance between the views and practices of language teachers. *Journal of Creative Behavior, 37*(2), 77-98. http://dx.doi.org/10.1002/j.2162-6057.2003.tb00827.x.

Coşkun, E. (2007). *Geçmişten günümüze Türkçe öğretiminin gelişimi, İlköğretimde Türkçe Öğretimi,* Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Cramer, S. D. (2007) Update your classroom with learning objects and twenty-first-centuryskills. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, 80*(3), 126-132. http://dx.doi.org/10.3200/TCHS.80.3.126-132.

Çağır, S. (2020). *Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları* [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 615894).

Çağır, S. Ve Oruç, Ş. (2020). Intelligence and Mind Games in Concept Teaching in Social Studies. *Participatory Educational Research, 7*(3), 139-160. https://doi.org/10.17275/per.20.39.7.3.

Çalışkan, N. ve Karadağ, E. (2020). *Eğitimde drama teorik temelleri ve uygulama örnekleri* (Dördüncü baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Demirel, Ö. ve Şahinel, M. (2006). *Türkçe Öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi* [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 418220).

Demirkaya, C., ve Masal, M. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünebilme becerilerine etkisi. *Sakarya*

University Journal of Education, *7*(3), 600-610. https://doi.org/10.19126/suje.340730.

Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9*(1), 41-61.

Dönmez, Y. (2024). *Yaratıcı yazma uygulamalarının ilkokul öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 860200).

Duman, B. ve Özçelik, C. (2017). 7. sınıf çember ve daire konusunda basamaklı öğretim uygulamasının öğrencilerin matematik dersine ilişkin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Bartın University Journal of Faculty of Education,* 1293-1308. https://doi.org/10.14686/buefad.339559.

Duran, S. (2010). *Yaratıcı yazma yaklaşımının yazılı anlatım becerisinin gelişimine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 309020).

Duru, A., ve İşeri, K. (2015). Altıncı sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmeye yönelik stratejilerin etkililiğinin değerlendirilmesi. *Başkent University Journal of Education, 2*(1), 40-51.

Duru, A. (2014). *Altıncı sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmeye yönelik stratejilerin etkililiğinin değerlendirilmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 364934).

Durulan, D., ve Angın, D. (2023). Akıl ve Zekâ Oyunlarının Okul Öncesi Dönem Çocukların Dikkat ve Görsel Algı Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *25*(1), 333-357. https://doi.org/10.16953/deusosbil.1181847.

Eğilmez, N. İ., ve Berber, Z. T. (2017). Ortaokul beşinci sınıf öğrencilerin hikâye yazma becerileri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, *5*(2), 165-188. https://doi.org/10.16916/aded.287993.

Ekiz, D. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Erden, Z., & İpek Eğilmez, N. (2021) Ortaokul öğrencilerinin yazma eğilimlerinin belirlenmesi. *Uluslararası İnsan Ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 6*(3), 401-416.

Erdoğan, Ö. (2012). *Süreç temelli yaratıcı yazma uygulamalarının yazılı anlatım becerisine ve yazmaya ilişkin tutuma etkisi* [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 315062).

Erdoğan, R. (2019). *İlkokul 4.sınıf Türkçe Dersinde Yansıtıcı Düşünme Destekli Yaratıcı Yazma Çalışmalarının Öğrencilerin Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 583811).

Erdoğan, R., ve Çelikpazu, E. E. (2020). İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde yansıtıcı düşünme destekli yaratıcı yazma çalışmalarının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerine etkisinin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, *8*(4), 1436-1467. https://doi.org/10.16916/aded.756404.

Erduran, N. ve Yılmaz M. (2019). *Oyun Dünyam Dünyam Oyun,* Ankara: Eğiten Kitap.

Erinç, Y. (2022). *Akıl ve zekâ oyunları etkinliklerinin blok tabanlı programlama öğrenimine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 742149).

Feuer, A. (2011). Developing foreign language skills, competence and identity through a collaborative creative writing project. *Language, Culture and Curriculum*, *24*(2), 125-139. http://dx.doi.org/10.1080/07908318.2011.582873.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E. ve Hyun, H. (2003). *How to design and evaluate research in education.* New York: The McGraw-Hill.

Frost, J. L., Wortham, S. C., ve Reifel, S. (2012). *Play and child development* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

Genç, S., ve Soysal, M. İ. (2018). Parametrik ve Parametrik Olmayan Çoklu Karşılaştırma Testleri. *Black Sea Journal of Engineering and Science, 1*(1), 18-27.

Göçer, A. (2010). Türkçe öğretiminde yazma eğitimi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3*(12), 178-198.

Gökçe, A. (2020). *İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma uygulamalarının öğrencilerin Türkçe dersi tutumu, yazma tutumu ve yaratıcı yazma becerileri üzerine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 629025).

Gökçe, A. B. S., Gökçe, Y. ve Yorulmaz, V.(2023). Akıl ve zekâ oyunları eğitiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarı düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, *10*(34), 304-312. http://dx.doi.org/10.29228/INESJOURNAL.68460.

Gülle, T. & Vatansever Bayraktar, H. (2023). Eğitimde Akıl ve Zekâ Oyunları Kullanımının Faydaları. *International Academic Social Resources Journal, 8*(48), 2582-2594. http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68927.

Gündüz, O., ve Şimşek, T. (2011). *Anlatma teknikleri 2 uygulamalı yazma eğitimi el kitabı.* Ankara: Grafiker.

Gündüz, O., ve Şimşek, T. (2016). *Anlatma Teknikleri 2 Uygulamalı Yazma Eğitimi El Kitabı* (3. baskı). Ankara: Grafiker.

Güneş, F. (2003). Okuma yazma öğretiminde cümlenin önemi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Türkçe'nin Öğretimi Özel Sayıs*ı, *13,* 39-48.

Güneş, D. (2021). *Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkokulda kullanımına yönelik değerlendirmeleri* [Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 689074).

Gündüz, O., ve Şimşek, T. (2011). *Uygulamalı yazma eğitimi el kitabı* (2. Baskı). Ankara: Grafiker Yayınları.

Gündüz, O., ve Şimşek, T. (2016). *Anlatma Teknikleri 2 Uygulamalı Yazma Eğitimi El Kitabı* (3. baskı). Ankara: Grafiker.

Halmatov, S. (2017). *Oyun terapisinde pratik teknikler* (3. baskı). Ankara: Pegem Akademi.

Huizinga, J. (1950). *Homo ludens: Nature and significance of play as a cultural phenomenon,* 7-9. Boston: Beacon

İpşiroğlu, Z. (2006). *Yaratıcı yazma: yaratıcı yazma çalışmalarında yazınsal metinlerin işlevi*. Ankara: Morpa Yayıncılık.

Işık, G. S. (2023). *Halk Hikâyelerinin 8. Sinif Ögrencilerinin Yaratici Yazma Becerilerine Etkisi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

Kahraman, K. ve Gündoğdu, K. (2021). The effect of layered curriculum on student achievement, attitude, self-regulation strategy and retention in english lesson. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8*(2), 559-578. https://doi.org/10.21666/muefd.842958

Kale, R. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Geliştirilmiş 2. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Kapar-Kuvanç, E. B. (2008). *Yaratıcı yazma tekniklerinin öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin tutumlarına ve Türkçe dersindeki başarılarına etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 220360).

Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişi düzeyine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 527669).

Karadağ, R. (2016). Yazma eğitimi. F. Susar-Kırmızı, (Ed.*), İlk ve ortaokullarda Türkçe öğretimi* içinde (s. 163-208). Ankara: Anı Yayıncılık.

Karadağ Yılmaz, R. ve Erdoğan, Ö. (2019). Yazma, yaratıcı yazma eğitimi. H. Akyol ve A. Şahin (Editörler), *Türkçe Öğretimi* (ss. 55-80). Pegem Akademi.

Karatay, H. (2011). Süreç temelli yazma modelleri: planlı yazma ve değerlendirme modeli. M. Özbay, (Ed.), *Yazma eğitimi* içinde (21-43). Ankara: Pegem Akademi.

Kasap, D. (2019). *Yaratıcı okuma-yaratıcı yazma çalışmalarının yaratıcı okuma, okuduğunu anlama, yazma ve yaratıcı yazma erişisine etkisi* [Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 535098).

Kaya, K. N ve İpek Eğilmez, N. (2024). Duyguya Dayalı Metinlerin Ortaokul Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerileri ve Yazma Tutumları

Üzerindeki Etkisi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi,* 14, 1115-1135
https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1424910.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2010). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi,* (16), 324-342.

Korkmaz, G. (2015). *Yaratıcı yazma yönteminin 6. Sınıf öğrencilerinin yazma öz yeterlik algılarına, yazmaya ilişkin tutumlarına ve yazma becerisi akademik başarılarına etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 398381).

Köklü, N., Büyüköztürk, Ş., ve Çokluk-Bökeoğlu, Ö. (2007). *Sosyal Bilimler İçin İstatistik.* (7.baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Köksal, K. (2001). *Okuma Yazmanın Öğretimi*. Ankara. Pegem A Yayıncılık

Kurbal, M. S. (2015). *6. Sınıf zekâ oyunları dersi öğrencilerinin problem çözme stratejilerinin ve akıl yürütme becerilerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 399985).

Küçük, S. (2007). *Yazılı anlatım ve yaratıcılık*. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

Küçükkaragöz H. (2004). Bilişsel gelişim ve dil gelişimi. B. Yeşilyaprak (Ed.), *Gelişim ve öğrenme psikolojisi* içinde (s. 84-124). Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Lim, S., Kim, Y. ve Kim, K. (2020). A study on puzzle game-based learning content for understanding Mandala. *International Journal of Advanced Culture Technology, 8*(2),34-41. https://doi.org/10.17703/IJACT.2020.8.2.34

Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I. & Bunge, S. A. (2011). Differential effects of reasoning and speed training in children. *Development Science. 14*, 582–590. https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2010.01005.x

Majid, D. A., Tan, A. G., ve Soh, K. C. (2003). Enhancing children's creativity: An exploratory study on using the Internet and SCAMPER as creative writing tools. *Korean Journal of Thinking and Problem Solving, 13*(2), 67-82.

Maltepe, S. (2006a). *Yaratıcı yazma yaklaşımı açısından Türkçe derslerindeki yazma süreçlerinin ve ürünlerinin değerlendirilmesi* [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi]

https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 186048).

Mandı, M. (2021). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisini geliştirmede artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımı* [Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 717180).

Marangoz, D. ve Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkokul 2. Sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Journal of International Social Research, 10*(53), 612-622. http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20175334149.

Marangoz, D. (2018). *Mekanik zekâ oyunlarının ilkokul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi* [Yayınlanmış yüksek lisans tezi] Sakarya Üniversitesi. Sakarya.

MEB. (2006). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (6, 7, 8. Sınıflar).* Ankara: Milli Eğitim.

MEB. (2007b). *Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi*. Ankara.

MEB. (2013). *Zekâ oyunları dersi (5-8. sınıflar) öğretim programı.* Ankara: Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2013b). Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zeka oyunları dersı (5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı. 29.04.2022 tarihinde http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/202152512057724-zeka_oyunlari.pdf adresinden alınmıştır.

Millî Eğitim Bakanlığı (2018). *Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programı.* https://mufredat.meb.gov.tr/Hata.aspx?aspxerrorpath=/Dosyalar/20181023115223781-06-Beden%20E%c4%9ftimi%20ve%20Oyun%202018-%20124%20Eki%20%c3%96P.pdf.

MEB. (2019). *PISA 2018 Türkiye ön raporu.* Ankara.

Miles, M. ve Huberman, M. (1994). *Qualitative data analysis.* (2. Baskı). USA: Sage Publications.

Medd, E., Hills, B., ve Houtz, J. C. (2003). The effects of facilitated incubation on fourth graders' creative writing. *Educational Research Quarterly, 26,* 2.

Mortimer, A. J. (2016). *Let me tell you a story...creativity and creative writing for tomorrow's classroom: the search for creative writing and creativity in primary education*. (Thesis). University of Sydney. Retrieved from http://hdl.handle.net/2123/15382

Murugiah, M. (2013). Improving the 5th formers' continuous writing skills through the creative writing module. *Advances in Language and Literature Studies, 4*(2), 7-12. http://dx.doi.org/10.7575/aiac.alls.v.4n.2p.7.

Nouchi, R., Taki, Y., Takeuchi, H., Hashizume, H., Nazowa, T., Kambara, T., vd. (2013). Brain Training Game Boosts Executive Functions, Working Memory And Processing Speed İn The Young Adults: A Randomized Controlled Trial. *PloSOne, 8*(2), e55518. http://dx.doi.org/10.1371/journal. pone.0055518.

OECD. (2018). The future of education and skills: education 2030. https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf internet adresinden 26.11.2020 tarihinde erişilmiştir.

Olson, J. (2007). Developing students‟ mathematical reasoning through games. *Teaching Children Mathematics, 13*(9), 464-471. http://dx.doi.org/10.5951/TCM.13.9.0464.

Oral, G. (2003). *Yine Yazı Yazıyoruz.* Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Oral, G. (2007). *Yine Yazıyoruz.* Ankara: Pegem A. Yayıncılık.

Oral, G. (2008). *Yine yazı yazıyoruz.* Ankara: Pegem Akademi,

Oral, G. (2014). *Yine yazı yazıyoruz: okulda, ite, evde kullanılabilecek yaratıcı yazma uygulamaları.* Ankara: Pegem A. Yayıncılık.

Orhon, G. (2019). Yaratıcı yazma. N. Bayat (Editör), *Yazma ve Eğitimi.* (1. Baskı, ss. 275-297). Anı Yayıncılık.

Ott, M. ve Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour and Information Technology, 31*(10), 1011-1019. http://dx.doi.org/10.1080/0144929X.2010.526148.

Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, Ö. (2010). *Üstün yetenekli öğrencilerde yaratıcı yazma çalışmalarının düzeyleri ilköğretim 6, 7, 8. sınıf örneği* [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 279878).

Özenç, E.G. (2011). Sınıf öğretmenlerinin ilk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin görüşlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *e-Journal of New World Sciences Academy Education Sciences, 6*(1), 1166-1184.

Özer, S., Şahan, M. (2011) Yaratıcı yazma ve yaratıcı dramanın türkçe derslerinde kullanımı ve atölye örnekleri. ttps://www.academia.edu/3227553/Yaratıcı_Yazma_ve_Yaratıcı_Dramanın Türkçe_Derslerinde_Kullanımı_ve_Atölye_Örnekleri

Özer, A., Gürkan, A. C., ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 54-57.

Öztürk Aynal, Ş. (2012). Çocukta oyun gelişimi ve yaratıcılık. E. M. Deniz (Ed.), *Erken çocukluk döneminde gelişim içinde* (s. 345-387). Ankara: Maya Akademi.

Öztürk, E. (2007). *İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinin değerlendirilmesi* [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 207078).

Öztürk, E. (2018). Yaratıcı yazı yazmanın öğretimi. H. Akyol ve M. Yıldız (Editörler), *Kuramdan Uygulamaya Yazma Öğretimi* (1. Baskı, ss. 216-239). Ankara: Pegem Akademi.

Peker, Ş. (2015). *Yazılı anlatım becerilerinin geliştirilmesinde yaratıcı drama tekniklerinden özel mülkiyet tekniğinin yaratıcı yazma yaklaşımı ile karşılaştırılması* [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 419268).

Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme* (4. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Platon (2011). *Devlet,* (S. Eyüboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.), İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları

Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Reimer, C. N. (2001). Strategies for teaching to primary students using the writing process. Unpublished master thesis. Biola Üniversity, California. ED459471. ERIC veri tabanından 23. 08. 2004 tarihinde edinilmiştir.

San, İ. (1985). *Sanat ve yaratıcılık eğitimi olarak tiyatro*, (Ed. H. Ö. Adıgüzel), Natürel Kitap Yayıncılık, Ankara.

Sarıoğlu, A. İ. (2021). *Dil becerileri öğretiminde kullanılan yöntem ve tekniklerin Türkçe ders kitaplarında kullanımının incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 666727).

Sharples, M. (1999) How We Write: Writing as Creative Desing. London: Routledge 11 New Fetter Lane, EC4P 4EE.

Sonyel, B., ve Şumrut, M. Oyun Temelli Öğretim Yönteminin İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenleri Tarafından Değerlendirilmesi. *Uluslararası Temel Eğitim Çalışmaları Dergisi, 4*(3), 118-137. http://dx.doi.org/10.59062/ijpes.1359165.

Susar-Kırmızı, F. ve Salgut, E. (2016). Görsel okuma ve görsel sunu eğitimi. F.Susar-Kırmızı, (Ed.), *İlk ve ortaokullarda Türkçe öğretimi* içinde (s. 211-231). Ankara: Anı Yayıncılık.

Şahin, A. (2016). Yaratıcı Yazma. Susar Kırmızı, F. (Editör) *İlk Ve Ortaokullarda Türkçe Öğretimi*. (273-298). Ankara: Anı Yayıncılık.

Şen, M. (2020). *Akıl ve zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 659946).

Tabachnick, B. G., ve Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (Sixth edition). United States: Pearson Education.

Tabak, G. ve Göçer, A. (2013). 6-8. Sınıflar Türkçe dersi öğretim programının ürün ve süreç odaklı yazma yaklaşımları çerçevesinde değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 14*(2), 147-169.

Tavşanlı, Ö. F. ve Kaldırım, A. (2020). Türkiye'de süreç temelli yazma yaklaşımı: Bir tematik analiz çalışması. *Cumhuriyet International Journal of Education Dergisi, 9*(1), 108-138.

Tekşan, K. ve Süğümlü, Ü. (2018). Yazma özerkliği ölçeği: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi, 7*(4), 2591- 2607.

Temizkan, M. (2010). Türkçe Öğretiminde Yaratıcı Yazma Becerilerinin geliştirilmesi,*Türklük Bilimi Araştırmaları, 27,* 621-643.

Temizkan, M. (2013). İlköğretim 6-8. sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarındaki yazma yöntemleri üzerine bir inceleme (MEB. Yayınları Örneği*). Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi, 2*(5), 95-124.

Terzi, H., ve Küçük Demir, B. (2022). Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkileri. *Journal of Computer and Education Research, 10*(20), 751-776. https://doi.org/10.18009/jcer.1187953

Terzi, H., ve Küçük-demir, B. (2019). Zekâ oyunlarının 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkileri. *Journal of Computer and Education Research*, *10*(20), 751-776. https://doi.org/10.18009/jcer.1187953.

TTKB, M. E. B. (2005). İlköğretim fen ve teknoloji dersi öğretim programı.

Toksoy, A. C. (2010). Yarışma Niteliği TaGıyan Geleneksel Çocuk Oyunları. *Çevirimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 2*(1), 205-220.

Tok, H. (2007). Öğretmen Adayların Kullandıkları Yabancı Dil Öğrenme Stratejileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, *5*(3), 191-197.

Tok, M., ve Ünlü, S. (2014). Yazma becerisi sorunlarının ilkokul, ortaokul ve lise öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda karşılaştırılmalı olarak değerlendirilmesi. *Electronic Journal of Social Sciences, 13*(50), 73-95. https://doi.org/10.17755/esosder.04506.

Tompkins, G. E. (2006). *Literacy for the 21st century: A balanced approach*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Tonyalı, E. (2010). *Yaratıcı yazma uygulamalarının ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin yazma becerilerine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 263465).

Tutar, H., ve Erdem, A. T. (2020). *Örnekleriyle bilimsel araştırma yöntemleri ve SPSS uygulamaları.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Türkben, T. ve Gül Koca, Z.(2024). Türkçe öğrenen yabancı öğrencilerin basamaklı öğretim yöntemiyle üretici dil becerilerinin geliştirilmesi: bir eylem çalışması. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (60), 1442-1463. https://doi.org/10.53444/deubefd.1453759.

Türkiye Zekâ Vakfı. (2018). https://tzv.org.tr/UNICEF, (2004). Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. Erişim Tarihi: 13/07/2023,

https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf

Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi, 3*(6), 50-68.

Ungan, S. (2007). Yazma becerisinin geliştirilmesi ve önemi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *23*(2), 461-472.

Uskan, S. B., ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi, 5*(2), 123-131.

Ülper, H. (2008). Bilişsel süreç modeline göre hazırlanan yazma öğretimi programının öğrenci başarısına etkisi [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 228342).

Yalçın, C. (2001). *Türk Dili ve Kompozisyon, Planlı Konuşma ve Yazma Sanatı*. ART Basım Yayım Hizmetleri.

Yılmaz, M. (2012). İlköğretim I. kademe öğrencilerinin kompozisyon yazma becerilerini geliştirmede planlı yazma modelinin önemi, *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 9*(19), 321-330.

Yaman, H. ve Karaarslan, F. (2012).Konuşma Becerisinin Geliştirilmesinde Beyin Fırtınası Tekniğinin Etkisi: Bir Eylem Araştırması. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 7*(4), 545-563. http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.3467.

Yağlı, M. C. (2019). *Zekâ oyunlarının ilkokul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 599104).

Yavuzer, H. (2010). *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*. (26. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.

YGGD. (2021). Oyun Nedir ve Türleri. Yaşam Gücü Gönüllüleri Derneği: https://yasamgucu.org/oyun-nedir-ve-turleri/ adresinden alındı

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* (11. baskı), Ankara.

Yılmaz, D. (2019). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin akıl yürütme becerilerine ve matematiksel tutumlarına etkisi* [Yüksek Lisans

Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi] https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp adresinden alınmıştır. (Tez No. 583955).

Yöndemli, E. N. ve Taş, İ. D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi, *Turkish Journal of Primary Education, 3*(2), 46-62.

Zampardo, K.M. (2008). An examination of the impact of teacher modeling on young children's writing. Unpublished doctoral thesis. Oakland Üniversitesi, Michigan. (UMI No: 3340069)

EKLER

EK 1: YYİDOF İZİN DİLEKÇESİ

YYİDOF İZİN DİLEKÇESİ
2 ileti

TUBA ATAC 13 Aralık 2022 13:24

Ben Tuba Alani. Bursa Uludağ Üniversitesi Sınıf Eğitimi bölümünde yüksek lisans yapmaktayım. Akıl ve zeka oyunlarının ilkokul 3.sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisi üzerin etkisi isimli tezimde http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/27/1678/17887.pdf adresinde yayınlamış olduğunuz Yaratıcı Yazma Ürünlerinin Bazı Ölçütler Açısından Değerlendirilmesine İlişkin Nitel Bir Çalışma isimli çalışmanızda oluşturduğunuz Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri Formunu (YİDÖF) izin vermeniz halinde tezimde kullanmak istiyorum. Gerekli izni vermeniz dileğimle.
Saygılarımla.

FATMA KIRMIZI 15 Aralık 2022 23:04
Alıcı: TUBA ATAC

Sevgili Tuba Merhaba;

Ölçeğimi kullanabilirsin. Kolay gelsin.

Prof. Dr. Fatma KIRMIZI
Pamukkale Üniversitesi/Pamukkale University
Sınıf Öğretmenliği ABD/Primary School Department
Denizli Kınıklı Yerleşkesi, TÜRKİYE/ Denizli Kınıklı Campus/TURKEY

EK 2: YARATICI YAZMA İÇİN DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

YİDÖF (Yaratıcı Yazma İçin Değerlendirme Ölçütleri)		
	ÖLÇÜTLER	PUAN
1	Yazının içeriğinin, alışılmışın dışında belli başlı bir yenilik ya da yenilikler içermesi	20
2	Yazıda bilinen bir öğenin yeni bir biçimde ifade edilmesi	20
3	Yazıda özgün benzetme/benzetmelerin yer alması	15
4	Yazıda yer alan yeni fikirlerin anlaşılır bir şekilde açıklanması	10
5	Yazıdaki duygu ve fikirlerin etkili ve akıcı bir şekilde ortaya konulması	20
6	Yazıya uygun bir başlık verilmesi	15

EK 3: DENEY GRUBUYLA YAPILAN ÇALIŞMALAR

1.HAFTA

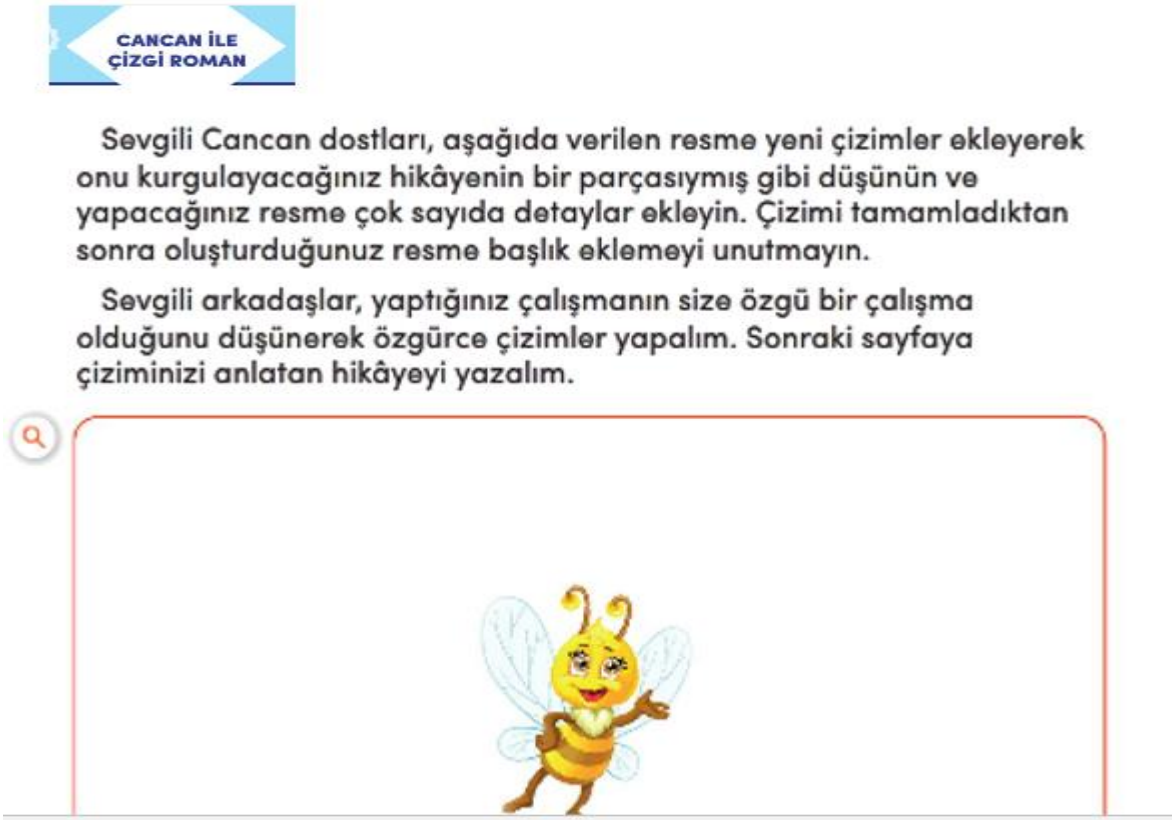
DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI / AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

Ders İşleyişi:

1.Ders: Akıl ve zekâ oyunlarından hikâye küpleri öğrencilere tanıtılır. Öğrenciler grup yapılır. Her gruba 4 tane küp konur. Öğrenciler küpleri zar atar gibi atar ve hangi yüzü geldiyse o yüzünde bulunan görsellerden hareketle önce cümle kurmaları istenilir. Daha sonra öğrencilerin bu küplerden sözle olarak bir hikâye oluşturmaları istenir.

2.Ders: ZEP üretkenlik kitabında yer alan 'Cancan ile Çizgi Roman' etkinliği yapılır. Bu etkinlik öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerin yönergeye uygun olarak etkinliği yapması istenir.



CANCAN İLE ÇİZGİ ROMAN

Sevgili Cancan dostları, aşağıda verilen resme yeni çizimler ekleyerek onu kurgulayacağınız hikâyenin bir parçasıymış gibi düşünün ve yapacağınız resme çok sayıda detaylar ekleyin. Çizimi tamamladıktan sonra oluşturduğunuz resme başlık eklemeyi unutmayın.

Sevgili arkadaşlar, yaptığınız çalışmanın size özgü bir çalışma olduğunu düşünerek özgürce çizimler yapalım. Sonraki sayfaya çiziminizi anlatan hikâyeyi yazalım.

2.HAFTA

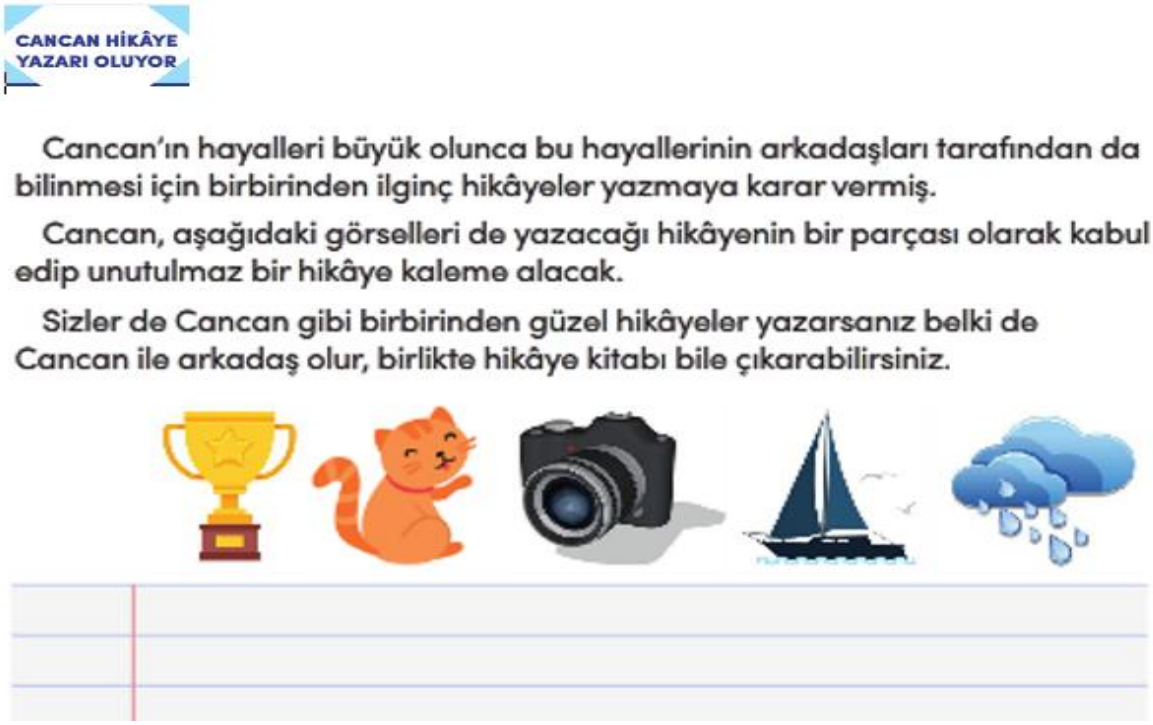
DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.Ders: Akıl ve zekâ oyunlarından TikTak Bomm oyunu öğrencilere tanıtılır. Bu oyunda ortaya bir kart atılır. Her öğrenci bir kelime üretir ve elindeki bombayı diğer öğrenciye verir. Zaman sayacı olan bu oyunda bomba kimin elinde patlarsa o tur kaybeder.

2.Ders: ZEP kitabından 'Cancan Hikâye Yazıyor' etkinliği yapılır. Bu etkinlikte yer alan görseller dahilinde öğrencilerden bir hikâye yazmaları istenir.



3.HAFTA

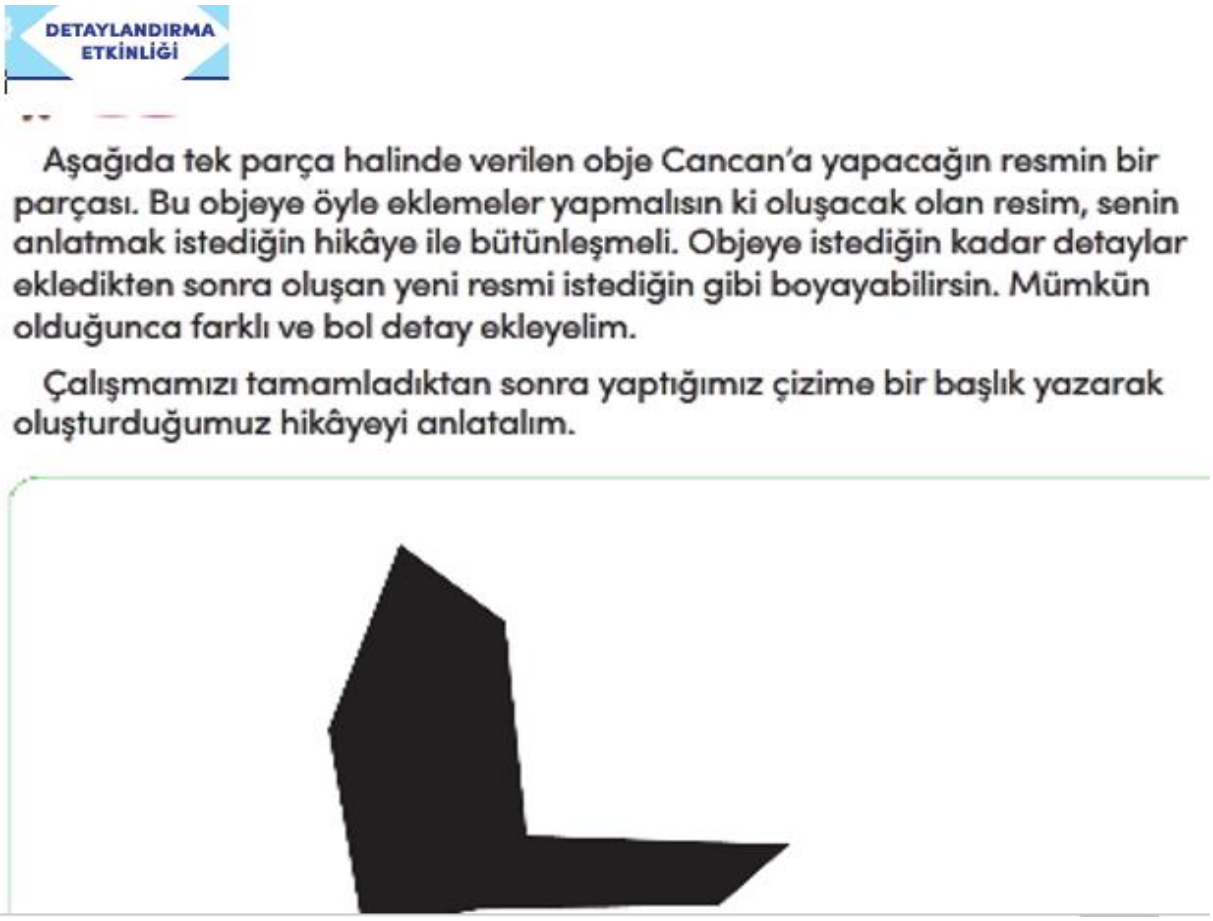
DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKA OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.Ders: Akıl ve zekâ oyunlarından mimari bambular ile öğrencilerden hayal güçlerini kullanarak bir şato yapmaları istenir. Bu şatonun hikayesini anlatmaları istenir.

2.Ders: Zep kitabından 'Detaylandırma Etkinliği' yapılır. Bu etkinlikte verilen objeye eklemeler yapılması istenir ve bu objenin yazacakları hikâyenin bir parçası olması istenir.



4.HAFTA

DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.Ders: Akıl ve zekâ oyunlarından IQBOX TÜRKİYE oyunu oynanır. Her kart Türkiye'nin farklı bir bölgesini ve ilini kapsar. Öğrenciler eğlenceli bir şekilde ülkemizin bölge ve illerini tanımış olur.

2.Ders: İlk ders oynadığımız oyunun devamı olarak öğrencilerden kendilerini bir il seçmelerini ve o ilin hikâyesini özgün bir şekilde yazmaları istenir. Daha sonra öğrencilerin hikâyeleri dinlenir ve değerlendirilir.

5.HAFTA

DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKA OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.Ders: ZEP üretkenlik kitabımızdan 'Cancan Nedenleri Araştırıyor' etkinliği yapılıp öğrenciler ile birlikte değerlendirilir.

2.Ders: Zep üretkenlik kitabımızdan 'Cancan Hikâye Yazarı Oluyor' etkinliği yapılır. BU etkinlikte öğrencilerden görselden hareketle ilginç ve orijinal bir hikâye üretmeleri istenir. Daha sonra öğrencilerle birlikte değerlendirilir.

Sevgili arkadaşlar, sizlerle bu etkinlikte beyin jimnastiği yapmak istiyorum. Hemen hemen hepimizin yaşayacağı bir durum hakkında sizlerin fikirlerine göre ben de sınıf arkadaşlarıma tavsiyelerde bulunacağım.

Aklınıza gelen bütün fikirleri yazmaya gayret gösterin.

Bir sebepten dolayı yeni bir okula gitmen gerekti. Bu yeni okulda karşılaşabileceğin muhtemel sorunlar neler olabilir?

1: .....
2: .....
3: .....
4: .....
5: .....
6: .....

Yeni okulunda yeni arkadaşlar edinmek için neler yapardın?

1: .....
2: .....
3: .....
4: .....
5: .....
6: .....

Okullar arası futbol turnuvasında, yeni okulun ve eski okulun final maçında karşılaşıyorlar. Eski okulunun takımında çok sevdiğin eski arkadaşların var. Yeni okulunun takımında yeni tanıştığın ama çok iyi arkadaş olabileceğini düşündüğün arkadaşların var. Bu maçta hangi takımı desteklerdin, neden?

.....
.....
.....

Sevgili Cancan dostları, sizler de hikâye yazar mısınız? Cancan sizler için aşağıda bir hikâyenin başlangıcını vermiştir. Bu hikâyenin başlangıcına olabildiğince değişik ve ilginç sonuçlar üretmenizi istemektedir.

Sizler farklı, ilginç ve orijinal hikâye sonları hayal etmeye çalışırsanız çok mutlu olacak. Hikâye bitiminde başlık yazmayı unutmayınız.

.....

Filiz, ablası Asuman'la beraber televizyon izliyordu. Anneleri mutfak işlerini bitirip yanlarına gelmişti. Baba, Fatih Bey de çocuklarının yanına geldi. Kumandayı eline aldı. Anneleri bu durumdan pek memnun değil gibi görünüyordu. Birden ayağa kalkarken şöyle mırıldandı: "Televizyonumuz dinlenmek istiyor." Filiz ve Asuman şaşırmışlardı. Anneleri açıklama yaparak, "Şimdi biz konuşalım, televizyon bizi dinlesin." dedi. Artık sohbet vaktiydi. Babaları başından geçen ilginç bir olayı anlattı, anneleri ise bozulan çamaşır makinesini. Asuman da bütün gün kurduğu oyunları anlatıyordu heyecanla. Sıra Filiz'e gelmişti. Filiz de...

6.HAFTA

DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKA OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.DERS: Akıl ve zeka oyunlarında DIXIT oyunu oynanır. Bu oyunda birbirinden farklı ve özel tasarlanmış görsellere sahip olan kartlar öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden ellerinde bulunan karta bakarak hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını kullanıp hikâye üretmeleri istenir. Birlikte değerlendirilir.

2.DERS: 2.ders saatimizde de aynı etkinliğe devam edilir.

7.HAFTA

DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKA OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.DERS: Akıl ve zekâ oyunlarından hikâye küpleri ile oyun oynanır. Bu derste öğrenciler tekrar gruba ayrılır. Daha sonra bir öğrencinin önüne bir tane küp konulur. Öğrencinin ona bakarak bir cümle oluşturmasını ve diğer öğrencinin de önüne konulan küpteki görsele bakarak hikâyenin devamını getirmesi istenir.

2.DERS: Zep üretkenlik kitabımızdan ‘Cancan ile Üretici Yazarlık’ etkinliği yapılır. Bu etkinlikte öğrencilerin verilen harflerden yararlanarak anlamlı kelimeler üretmelerin ve bu ürettikleri kelimeleri de yazacakları hikâyede kullanmaları istenir.

CANCAN İLE ÜRETİCİ YAZARLIK

Sevgili arkadaşlar, aşağıdaki harflerden anlamlı kelimeler üretelim. Urettiğimiz kelimeleri yazacağımız hikâye içerisinde kullanarak zenginleştirilmiş bir hikâye kurgulayalım. Kelime üretirken aynı harfi bir kelime içinde birden fazla kullanabilirsiniz. Yazacağınız hikâyeye başlık eklemeyi unutmayalım.

Üreteceğiniz kelimelerin en az beş tanesini yazacağınız hikâyede kullanalım.

M	I	A	N	M	L	K	A	H

1.	7.	13.
2.	8.	14.
3.	9.	15.
4.	10.	16.
5.	11.	17.
6.	12.	18.

8.HAFTA

DERS: TÜRKÇE

KULLANILAN MATERYAL: ZEP ÜRETKENLİK KİTABI/AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

DERS İŞLEYİŞİ:

1.DERS: Akıl ve zekâ oyunlarından DIXIT oyunu oynanır. Tek kart üzerinden bir grup öğrencinin (en fazla 4 kişi olmak kaydıyla) sırayla birbirlerinin ürettikleri olay örgüsünün bağlantılı olmak üzere yaratıcı, özgün hikâye üretmeleri istenir. Daha sonra birlikte değerlendirilir.

2.DERS: Zep üretkenlik kitabımızdan ‘Alternatif Kullanma Etkinliği’ yapılır.

Kaleminizi yazı yazmaktan başka hangi farklı amaçlar için kullanabilirsiniz?

1: .....

2: .....

3: .....

4: .....

Pinpon topunu, masa tenisi oynamaktan başka farklı hangi amaçlar için kullanabilirsiniz?

1: .....

2: .....

3: .....

4: .....

Terliğinizi ayağınıza giymekten başka hangi farklı amaçlar için kullanabilirsiniz?

1: .....

2: .....

3: .....

4: .....

Diş fırçasını diş fırçalamaktan başka hangi farklı amaçlar için kullanabilirsiniz?

1: .....

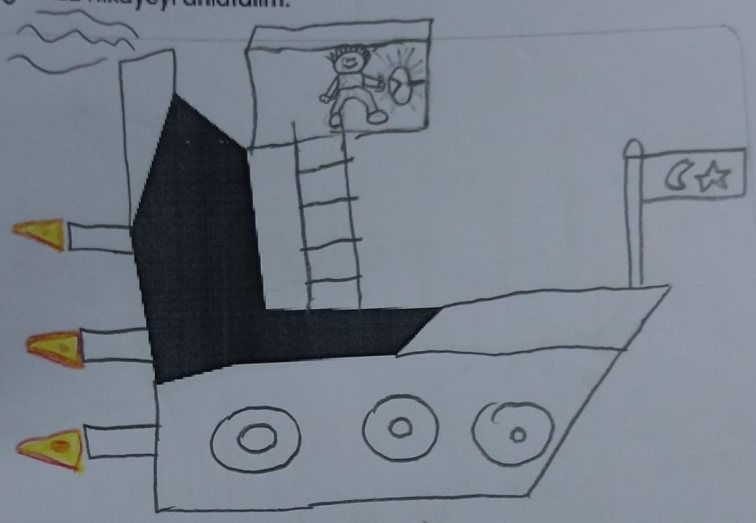
2: .....

3: .....

4: .....

Aşağıda tek parça halinde verilen obje Cancan'a yapacağın resmin bir parçası. Bu objeye öyle eklemeler yapmalısın ki oluşacak olan resim, senin anlatmak istediğin hikâye ile bütünleşmeli. Objeye istediğin kadar detaylar ekledikten sonra oluşan yeni resmi istediğin gibi boyayabilirsin. Mümkün olduğunca farklı ve bol detay ekleyelim.

Çalışmamızı tamamladıktan sonra yaptığımız çizime bir başlık yazarak oluşturduğumuz hikâyeyi anlatalım.

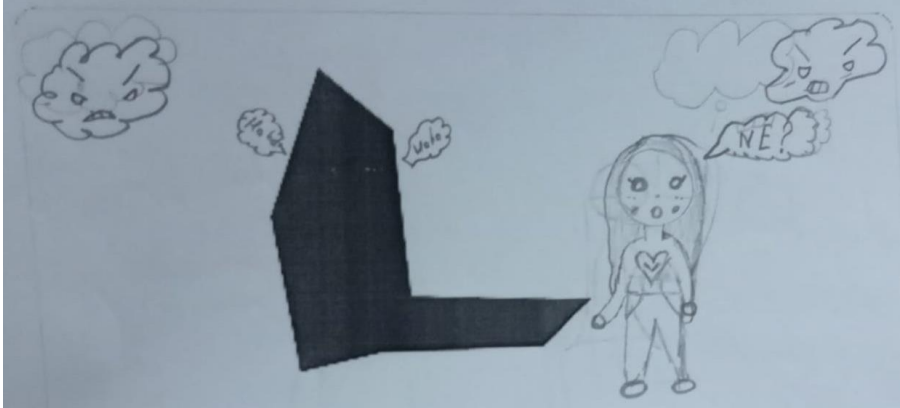


UÇAN GEMİ

Bir varmış bir yokmuş. Bir gemi varmış. Bu gemi denizde gidiyoruş
Bir gün onu arkadaşı aramış. Havada olduğunu söylemiş
Oda ona orda olacağını söylemiş Amy gemiyle hasıl uçacağını
düşünmüş. sonra Lütfen gemimin arkasında uçmaya yarayan şeyler
arkasına demiş. Hayali gerçek olmuş. Arkasında uçmaya yarayan şeyler
çıkmış, Hemen düşmeye basmış. Ve kendini havada bulmuş. Uçmuş
Uçmuş ve hemen arkadaşının yanında olmuş. Arkadaşına
gemisini göstermiş ve arkadaşıda onunla gelmiş.

Aşağıda tek parça halinde verilen obje Cancan'a yapacağın resmin bir parçası. Bu objeye öyle eklemeler yapmalısın ki oluşacak olan resim, senin anlatmak istediğin hikâye ile bütünleşmeli. Objeye istediğin kadar detaylar ekledikten sonra oluşan yeni resmi istediğin gibi boyayabilirsin. Mümkün olduğunca farklı ve bol detay ekleyelim.

Çalışmamızı tamamladıktan sonra yaptığımız çizime bir başlık yazarak oluşturduğumuz hikâyeyi anlatalım.

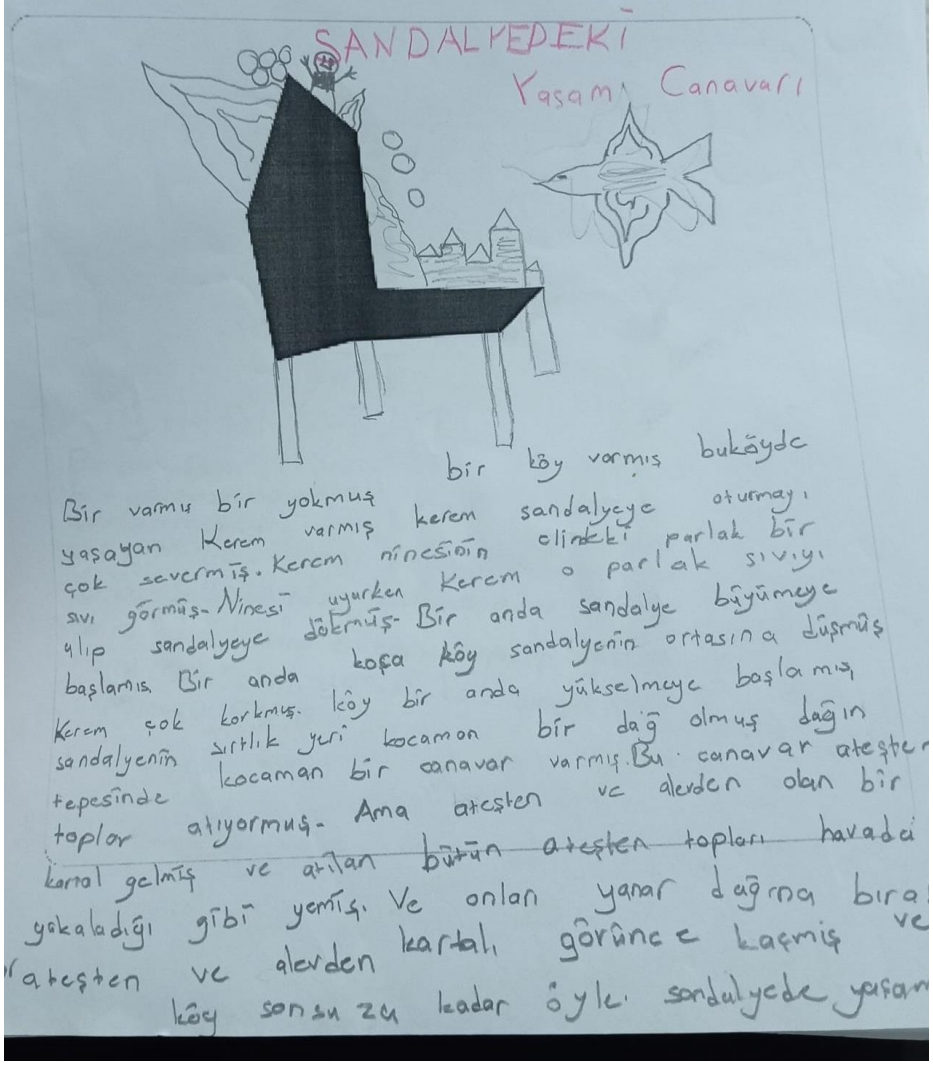


Sihirli Kapı

Bir gün bi Ayşe Nur bahçede oyun oynarken büyük bir bir kapı görmüş. Bir anda gece olmuş ve bulutlar kızgın ifade vermeye baş-lamış. Ayşenur o kapının içine girmiş. Ayşenur Güzel bir ormana gitmek istemiş. Ama kapı ona kötü bir ormana götürmüş. Bir anda gökten şeker yağmış. Ayşenur bunları yemek istemiş ama hepsi siyahmış. Ve bir anda gözlerini yatağın üstünde açmış.

Aşağıda tek parça halinde verilen obje Cancan'a yapacağın resmin bir parçası. Bu objeye öyle eklemeler yapmalısın ki oluşacak olan resim, senin anlatmak istediğin hikâye ile bütünleşmeli. Objeye istediğin kadar detaylar ekledikten sonra oluşan yeni resmi istediğin gibi boyayabilirsin. Mümkün olduğunca farklı ve bol detay ekleyelim.

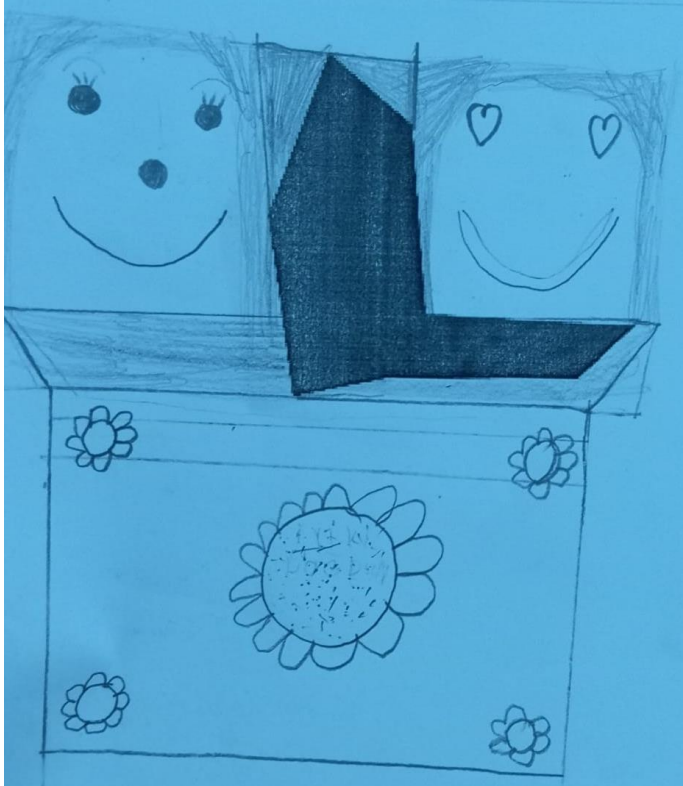
Çalışmamızı tamamladıktan sonra yaptığımız çizime bir başlık yazarak oluşturduğumuz hikâyeyi anlatalım.



Bir varmış bir yokmuş bir köy varmış bu köyde yaşayan Kerem varmış Kerem sandalyeye oturmayı çok severmiş. Kerem ninesinin elindeki parlak bir sıvı görmüş. Ninesi uyurken Kerem o parlak sıvıyı alıp sandalyeye dökmüş. Bir anda sandalye büyümeye başlamış. Bir anda koca köy sandalyenin ortasına düşmüş Kerem çok korkmuş. Köy bir anda yükselmeye başlamış sandalyenin sırtlık yeri kocaman bir dağ olmuş dağın tepesinde kocaman bir canavar varmış. Bu canavar ateşten toplar atıyormuş. Ama ateşten ve alevden olan bir kartal gelmiş ve atılan bütün ateşten topları havada yakaladığı gibi yemiş. Ve onlar yanar dağına bıra ve ateşten ve alevden kartalı görünce kaçmış köy sonsuza kadar öyle sandalyede yaşam

Aşağıda tek parça halinde verilen obje Cancan'a yapacağın resmin bir parçası. Bu objeye öyle eklemeler yapmalısın ki oluşacak olan resim, senin anlatmak istediğin hikâye ile bütünleşmeli. Objeye istediğin kadar detaylar ekledikten sonra oluşan yeni resmi istediğin gibi boyayabilirsin. Mümkün olduğunca farklı ve bol detay ekleyelim.

Çalışmamızı tamamladıktan sonra yaptığımız çizime bir başlık yazarak oluşturduğumuz hikâyeyi anlatalım.

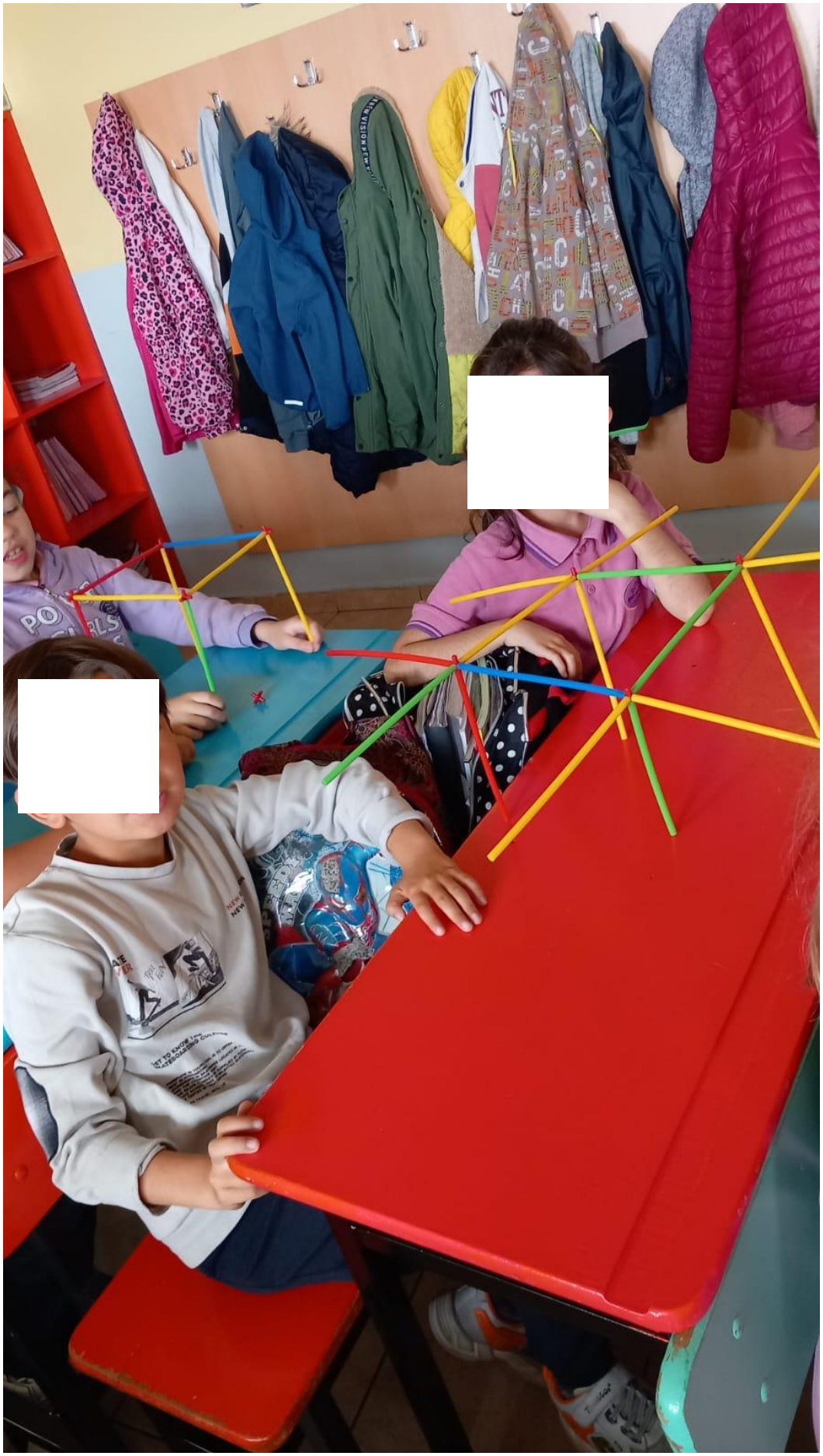


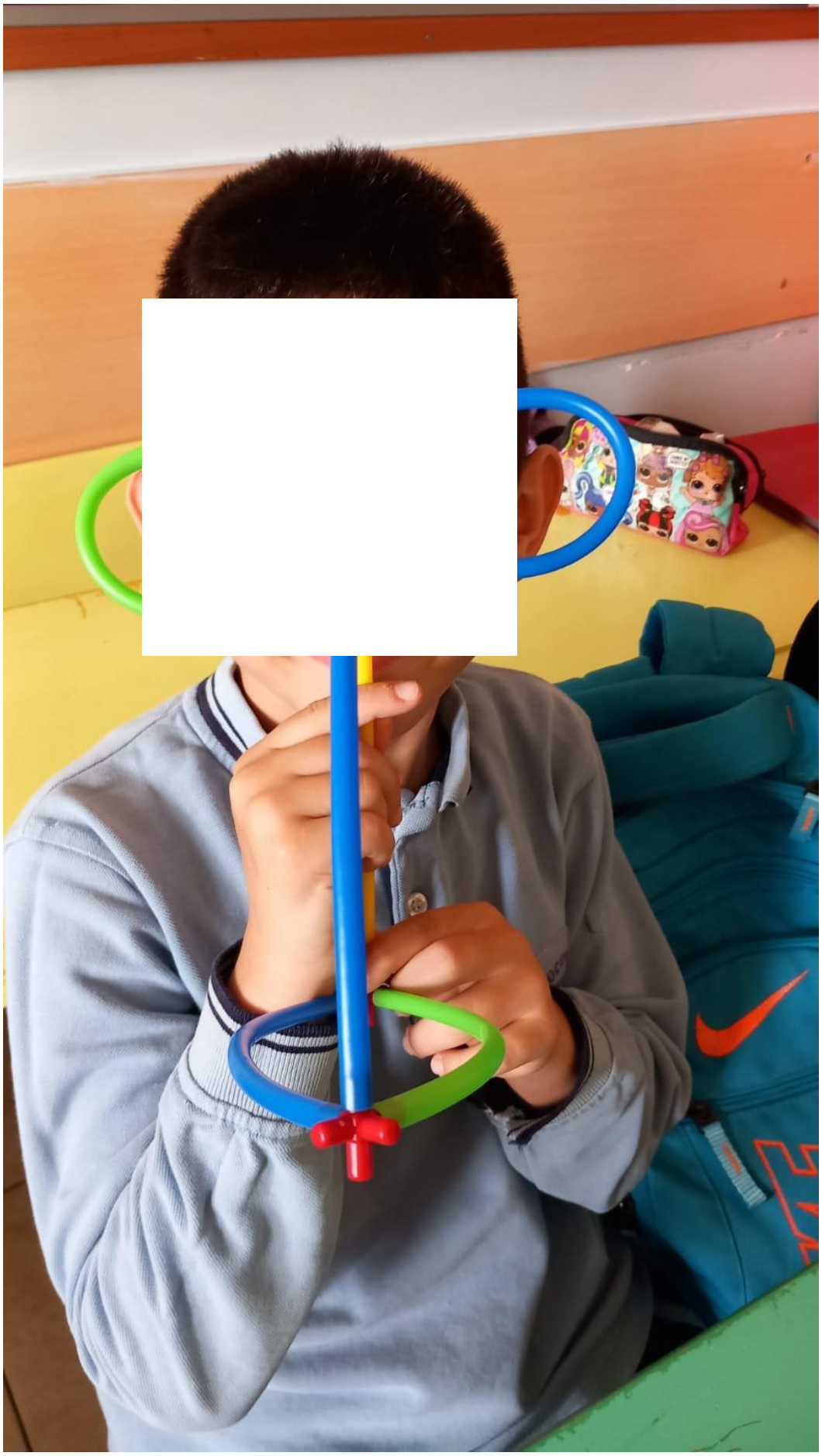
SIHIRLI TENCERE

Bir varmış bir yokmuş Bir tencere varmış bu tuncere sihirliymiş kendisi hem içine koyulan her şeyden iki tane yapıyormuş hemde kendisi yemek yapabiliyormuş ama hiç kimse onun sihirli olduğunu bilmiyormuş, Bir gün herkes bunun sihirli olduğunu öğrenmiş, Herkes sihirli tencerenin sahibine gelirmiş ama tencerenin sahibi onları eve almazmış. Sihirli tencere birgün evden kaçıp demiski herkes benim için kavga ediyorlar bende o yüzden evden kaçtım, demiş

-SON-

FROZEN





EK 4 Araştırma İzinleri

T.C.
BURSA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-86896125-605.01-71709919 07.03.2023
Konu : Tuba ATAÇ'ın Araştırma İzni

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörlüğü, Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 10.01.2023 tarih ve 91856 sayılı yazısı.

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Tuba ATAÇ'ın "Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi" konulu araştırmasını Müdürlüğümüze bağlı ekte yer alan okullarda uygulama yapma isteği, 02.03.2023 tarih ve 71413478 sayılı Makam Onayı ile uygun görülmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Bekir ALDEMİR
Müdür a.
İl Milli Eğitim Şube Müdürü

Ek:
1-Makam Onayı (1 sayfa)
2-Araştırma Önerisi ve Okul Listesi (17 Sayfa)

Dağıtım:
Gereği:
Osmangazi, Nilüfer İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne

Bilgi:
Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörlüğü
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığına

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Hocahasan Mh. İlkbahar Cad. No:38
(Yeni Hükümet Konağı A Blok) 16050/Osmangazi/BURSA
Telefon No : 0 (224)225 25 78
E-Posta: arge16@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi için: Engin SEYMEN
Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni
İnternet Adresi: http://bursa.meb.gov.tr Faks: 445 18 10

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 30a3-69f4-39e2-9b00-9058 kodu ile teyit edilebilir.

T.C.
BURSA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-86896125-605.01-71413478 02.03.2023
Konu : Tuba ATAÇ'ın Araştırma İzni

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

İlgi : Milli Eğitim Bakanlığı'nın Araştırma Uygulama İzinleri konulu 21/01/2020 tarih ve 1563890 (2020/2) sayılı Genelgesi.

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Tuba ATAÇ'ın "Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi" konulu araştırması, Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörlüğü, Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 10.01.2023 tarih ve 91856 sayılı yazıları ile bildirilmektedir.

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Tuba ATAÇ'ın "Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi" konulu araştırmasını Müdürlüğümüze bağlı ekte yer alan okullarda uygulama yapma isteği ilimizde oluşturulan "Araştırma Değerlendirme Komisyonu" tarafından incelenerek değerlendirilmiştir. Araştırma ile ilgili çalışmanın okul/kurumlardaki eğitim öğretim faaliyetleri aksatılmadan, araştırma formlarının aslı okul müdürlüklerince görülerek ve gönüllülük esası ile okul müdürlüklerinin gözetim ve sorumluluğunda ilgi Genelge çerçevesinde uygulanması ayrıca araştırma sonuçlarının Müdürlüğümüz ile paylaşılması komisyonumuzca uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Mahmut KARAKAYA
İl Milli Eğitim Şube Müdürü

OLUR

Mustafa BİLİCİ
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdür V.

Ek : Araştırma Önerisi ve Okul Listesi (17 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Hocahasan Mh. İlkbahar Cad. No:38
(Yeni Hükümet Konağı A Blok) 16050/Osmangazi/BURSA
Telefon No : 0 (224)225 25 78
E-Posta: arge16@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi için: Engin SEYMEN
Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni
İnternet Adresi: http://bursa.meb.gov.tr Faks: 445 18 10

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 1742-4264-3b23-80ac-8adf kodu ile teyit edilebilir.

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

Sayı: E-94390400-302.08.01-99812 08.03.2023
Konu: Tuba ATAÇ'ın Araştırma İzni

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Enstitü Sekreterliğine)

İlgi : 9.01.2023 tarihli ve E-20585590-302.08.01-9511 sayılı yazınız.

Enstitünüz Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencilerinden Tuba ATAÇ'ın "Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi" konulu araştırmasına ilişkin Bursa Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünden alınan 07.03.2023 tarih ve 71709919 sayılı yazının bir örneği ekte gönderilmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Nurten ALAKOÇ
Daire Başkan V.

Ek:
1-Yazı Örneği
2-Ek1
3-Ek2

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu:5bc21WEKy0auzgHsMIrT1g Belge Doğrulama Adresi: https://udos.uludag.edu.tr/Teyit/

Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörlüğü Görükle Kampüsü 16059 Nilüfer/BURSA
Telefon No: 0(224)294 00 00 Faks No: 0(224)294 06 29
e-Posta: oidb@uludag.edu.tr İnternet Adresi: www.uludag.edu.tr
Kep Adresi: uludag.rektorluk@hs03.kep.tr
Bilgi için: Sibel MUNYAR
Memur
Telefon No: 0(224)294 06 12

Bu belge UDOS ile hazırlanmıştır.

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Sayı: E-20585590-302.14.02-10512 16.03.2023
Konu: Tuba ATAÇ'ın araştırma izni

TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Ana Bilim Dalınız yüksek lisans öğrencisi Tuba ATAÇ'ın araştırma izni çalışması kapsamında Bursa Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünden alınan yazı ekte gönderilmektedir.

Bilgilerinizi ve öğrenci ile danışmanı Doç. Dr. Ömür SADİOĞLU'na bildirilmesi konusunda gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Kazım YOLDAŞ
Müdür

Ek:
1-Yazı Örneği
2-Eki

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Belge Doğrulama Kodu:ow4EJnUag02jRtwGDxrR2Q Belge Doğrulama Adresi: https://udos.uludag.edu.tr/Teyit/
BUÜ Eğitim Bilimleri Enst. Üniversite 1 Cd. No: 221 Görükle Kampüsü 16059 Nilüfer/BURSA
Telefon No: 0224 29 42 884 Faks No: 0224 29 40 975
e-Posta: egtbil@uludag.edu.tr İnternet Adresi: uludag.edu.tr/egitimbilimleri
Kep Adresi: uludag.rektorluk@hs03.kep.tr
Bilgi için: Halil AYDOĞAN
Bilgisayar İşletmeni
Telefon No: 0224 29 40 978
Bu belge UDOS ile hazırlanmıştır.

BURSA

ÖZGEÇMİŞ

Bildiği Yabancı Diller	Fransızca

Eğitim Durumu	**Başlama**	**Bitirme**	**Kurum Adı**
Lise	2008	2010	Lycee Robert Schuman
Lisans	2011	2015	Uludağ Üniversitesi

Çalıştığı Kurumlar	Özel Bek Bilgi Koleji	2016-2021

Tuba ATAÇ