

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü

GELENEKSEL OYUNLAR VE ZEKÂ OYUNLARI

ZEKÂ OYUNLARI ÖĞRETİCİLİĞİ KURS PROGRAMI

ANKARA, 2018

İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI	1
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI.....	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ.....	1
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR	2
PROGRAMIN KREDİSİ	4
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ	4
İÇERİK	4
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR	6
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ	7
BELGELENDİRME	7



PROGRAMIN ADI

Zekâ Oyunları Öğreticiliği

PROGRAMIN DAYANAĞI

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de Yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 20.04.2016 tarihli ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı,
3. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 14.09.2012 tarihli ve 163 sayılı kararı ile kabul edilen, "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı"
4. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 05.09.2013 tarihli ve 118 sayılı kararı ile kabul edilen, "Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programında Değişiklik Yapılması" kararı,
5. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğünün 2.02.09.01.004 Kod Numaralı Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursu Öğretim Programı

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına göre atanan alan öğretmeni olmak veya
- Fakülte ve yüksekokulların öğretmenlik bölümü mezunu olmak veya
- Fakülte ve yüksekokulların herhangi bir lisans bölümünden mezun olup öğretmenlik formasyonu belgesine sahip olmak.

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

(Değ: 27.09.2019 / 18390513 Makam Onayı)

Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. **(Değ: 31.01.2020 / 2265066 Makam Onayı)** Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına göre atanan tüm alan öğretmenlerinden Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğünce düzenlenen Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursunu veya Akıl ve Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursunu tamamlayanlar
2. Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu tarafından verilen Usta Eğitimlik Belgesine sahip olanlar,
3. Yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlilerinden yukarıda belirtilen kursların herhangi birinde eğitim görevlisi olarak görev yapanlar

PROGRAMIN AMAÇLARI

Zekâ Oyunları Öğreticiliği kurs programını bitiren bireyin,

1. Bireylerin mantık, dikkat ve hafıza gibi zihinsel yeteneklerini kullanarak oynadıkları zekâ oyunları eğitiminin amaçlarını bilmesi,
2. İletişimde dikkat etmesi gereken hususlar hakkında bilgi sahibi olması,
3. Problem çözme yöntem ve tekniklerini bilmesi,
4. Zekâ oyunlarının eğitimdeki önemini kavraması,
5. Zekâ oyun çeşitlerini ve özelliklerini kavrayarak, kendisine uygun oyunları seçmesi,
6. Öğretilecek oyunlarının tamamının kullanımını ve nasıl öğretileceğini bilmesi,
7. Çocuğun yaşına uygun oyun etkinlikleri planlaması,
8. Oyun için uygun ortamı hazırlaması,
9. Oyun içerisinde kullanılacak oyun araç-gereçlerini seçmesi,
10. Çocuğun yaşına uygun oyun etkinliklerini doğru ve eksiksiz bir şekilde uygulaması,
11. Değerler eğitimi hakkında farkındalık oluşturulması amaçlanmaktadır.

PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR

1. Çocukların evrensel dili oyundur. Çocuklar oyun aracılığıyla kendilerini ve dünyayı keşfetmeyi öğrenirler. Oyun çocuğun yaşamsal deneyimler kazanabildiği etkin bir öğrenme aracıdır. Oyun, sadece fiziksel dünyayı algılamada değil, mantıksal bilginin oluşmasında da doğal bir kaynaktır. Birey seçeceği ve uygulayacağı oyun yöntem ve teknikleri konusunda yeterli bilgi ve beceriye sahip olursa, çocuklar için önemli ve etkili öğrenme fırsatı yaratarak gelişimlerine katkı sağlayabilecektir. Tüm bu gereklilikler ve bireylerin ilgi ve ihtiyaçları da göz önünde bulundurularak Zekâ Oyunları Öğreticiliği kurs programı hazırlanmıştır. Program ile bireyin, oyunun çocuk için önemini farkında olarak çocuklara çeşitli oyun etkinlikleri yaptırabilmesi amaçlanmaktadır.
2. Kurs Programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli uzman, alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
3. Programın uygulanmasında ağırlıklı olarak bireysel öğrenmeyi destekleyici yöntem ve teknikler uygulanır. Eğitim sürecinde; Anlatım Yöntemi, Problem Çözme Yöntemi, Gösterip Yaptırma Yöntemi, Bireysel Çalışma Yöntemi, Örnek Olay Yöntemi, Gösteri (Demonstrasyon) Yöntemleri uygulanır.
4. Program süresince bireylerin merak uyandırma ve planlama, araştırma ve keşfetme, çözümlenme ve derinleştirme, paylaşma ve yaşantıya uygulama

etkinliklerini gerçekleştirmeleri sağlanarak bireyin öğrenmeye etkin katılımı desteklenmelidir.

5. Kurs dışında bireylerin öğrendiklerini pekiştirmek için kendi kendine öğrenme faaliyetleri yapması teşvik edilmelidir.
6. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında veya diğer kurumlarca açılan ve eğitim-öğretime uygun ortamlarda uygulanır.
7. Kurs programının amaçlarını yerine getirmek için gerekli donanımlar ve ekipmanlar sağlanır.
8. Eğitim, internet bağlantılı bilgisayar ve projeksiyon cihazı ya da etkileşimli tahta olan eğitim ortamında gerçekleştirilecektir.
9. Eğitim ortamı katılımcıların etkin iletişim kurabileceği biçimde düzenlenecektir.
10. Program süresince kursiyerlere program içeriğinin öğretilmesi için ihtiyaç duyduğu araç, gereç ve malzemeler temin edilmeli, donanımlar sağlanmalı ve gerektiğinde bilgisayar destekli öğretim faaliyetlerinden (slaytlar, akıllı tahtalar) faydalanılmalıdır. Program uygulanırken, Talim ve Terbiye Kurulunun 04.08.2015 tarih ve 7752472 sayılı yazısı ile kabul edilen, Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretmenler İçin Öğretim Materyali kitabından ve ihtiyaç bulunması durumunda öğretmen/öğretici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
11. Zekâ Oyunları Öğreticiliği kurs programının amaçları ve içeriği yoluyla kursa katılan bireylere aşağıda tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

DEĞERLER
Kurallara Uyma
Sabır
Sorumluluk
Hoşgörü
Duyarlık
Empati

12. Programın uygulanmasında hayat boyu rehberlik hizmeti sunan eğitimciler, kursiyerlerin kişisel ve mesleki nedenlerle yeterliliklerinin değişmesi ve gelişmesine katkıda bulunacak bir rehber niteliğinde olmalıdır.
13. Program sonunda bireyin Zekâ Oyunları Öğreticiliği kurs düzeyinin ölçülmesi için değerlendirme yapılmalıdır.

PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirme yapılmamaktadır.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanacak şekilde toplam 44 ders saatidir.

Konular	Süre (Ders Saati)
Zekâ Oyunları Eğitiminin Genel Amacı	5
Zekâ Oyunları Eğitiminde Temel Kavramlar	4
Zekâ Oyunlarında Temel Beceriler	10
Zekâ Oyunları Çeşitleri	10
Zekâ Oyunları Etkinliği Planlama	5
Etkinlik Örnekleri	10
TOPLAM	44

İÇERİK

1. ZEKÂ OYUNLARI EĞİTİMİNİN GENEL AMACI

- 1.1. Zekâ Oyunlarının Tanımı
- 1.2. Zekâ Oyunlarının Tarihçesi
- 1.3. Zekâ Oyunlarının Özellikleri
- 1.4. Eğitimde oyunun yeri ve önemi

2. ZEKÂ OYUNLARI EĞİTİMİNDE TEMEL KAVRAMLAR

1.1. Zekâ Tanımı,

1.2. Zekâ Çeşitleri ve Geliştirme Yolları

(Sözel – Dilsel Zekâ, Mantıksal – Matematiksel Zekâ, Görsel – Mekânsal Zekâ, Bedensel – Kinestetik Zekâ, Müziksel – Ritmik Zekâ, Sosyal Zekâ, Kişisel – İçsel Zekâ, Doğa – Varoluşçu Zekâ)

2.3 Zekâ Becerileri ve Güçlendirme Teknikleri

2.4 Düşünme Tanımı

2.4.1.Düşünme Çeşitleri (Eleştirel, Yaratıcı, Yansıtıcı, Analitik, Tümevarım, Tümdengelim vb.)

2.4.2.Düşünme Süreçleri (İmgeleme (Tahayyül), Kavram Oluşturma, Karşılaştırma Yapma, Sonuç Çıkarma, Soyutlama, Yargılama)

2.4.3.Düşünme Becerileri ve Geliştirme Yolları (Yaratıcılığın tanımı,

2.4.4.Yaratıcı Düşünme Teknikleri (Beyin Fırtınası, Nitelik Sıralaması, Rol Yapma)

2.4.5.Yaratıcılık ve Zekâ İlişkisi

2.4.6.Yaratıcılık ve Eğitim

2.5.Oyunun Tanımı

2.5.1.Çocuk ve Oyun

2.5.2.Oyun ve Zekâ Gelişimi

2.6.Hafıza

2.6.1.Hafıza Gelişimi

2.6.2.Konsantrasyon

2.6.3.Dikkat

3. ZEKA OYUNLARINDA TEMEL BECERİLER

2.1. Zekâ Oyunlarında Problem Çözme

2.2.Zekâ Oyunlarında İletişim

2.3. Zekâ Oyunlarında Akıl yürütme

4. OYUN VE ÇEŞİTLERİ

3.1.Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları

3.2. Sözel Oyunlar

3.3.Geometrik Mekanik Oyunlar

3.4.Hafıza Oyunları

3.5.Strateji Oyunları

3.6.Zekâ Soruları

5. OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMA

5.1.Oyun etkinliği planlarken dikkat edilecek noktalar

5.2.Oyun etkinliği planlama

5.2.1.Oyun etkinliğinin uygulanması

5.2.2.Oyun oynanacak yerin hazırlama

5.2.3.Oyun araç-gereçlerini hazırlama

5.2.4.Oyunu yönergesine göre oynama

5.3.Yeni Oyun Öğretimi

5.3.1.Oyunu tanıtmaya

5.3.2.Oyunun kurallarını açıklama ve görev dağılımı yapma

5.3.3.Oyunu kurallarına göre oynama

6. ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

6.1.Etkinlik 1 : Kim Önce Yapar?

6.2.Etkinlik 2: Tangramla Sanat Yapalım.

6.3.Etkinlik 3: Yumurtadan Tangram Çıktı.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Değerlendirme, Yaygın Eğitim Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre belirlenmelidir. Buna göre,

- Kursiyerin kendi kendine yaptığı tüm öğrenim faaliyetler,
- Kursiyerin performansına dayalı olarak gerçekleştirilecek sınavlar,
- Kursiyere kurs sonunda yapılan uygulamalı sınavlar,

100 puan üzerinden değerlendirilir.

2. Değerlendirme; ders öğretmeni tarafından yazılı, sözlü, uygulamalı sınavlar veya varsa ödev ya da projelere göre yapılır. Birden fazla sınav şekli ile sınavı yapılan dersin puanı veya notu, bu sınavların aritmetik ortalaması ile belirlenir. Bu puan veya not, kursun başarı puanı ya da notu olarak değerlendirilir.

3. Programların özelliğine göre sınavlar ve başarı değerlendirmesi bilişim teknolojisi kullanılarak da yapılabilir.

4. Kursiyerlerin sađlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĐRETİM ARAÇ GEREÇLERİ

1. Ders kitabı olarak, Millî Eğitim Bakanlığının yayınlamış olduđu materyaller kullanılmalıdır.
2. Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri ve kaynak ders kitaplarının bulunmaması durumunda öğretmen/eđitici tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.
3. Programın uygulanabilmesi için Geleneksel Oyunlar ve Zekâ Oyunları alanı standart donanımları ve programın gerektirdiđi diđer donanımlar kullanılacaktır.

Yararlanacak bazı araç ve gereçler şunlardır:

Video, konuya yönelik bilgi içerik CD, VCD, oyun kitapları ve katalogları, slâytlar (Oyun evreleri, oyun çeşitleri, oyun öğretimi vb.), değerlendirme testleri, bilgisayar, projeksiyon, ses donanım sistemleri, oyunlarda kullanılan yardımcı araç gereçler.

BELGELENDİRME

Kursu başarı ile tamamlayanlara, kurs bitirme belgesi düzenlenir.

