

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

**GELENEKSEL OYUNLAR VE ZEKÂ  
OYUNLARI ALANI  
ZEKÂ OYUNLARI İLERİ DÜZEY  
KURS PROGRAMI**

ANKARA, 2019

## İÇİNDEKİLER

PROGRAMIN ADI .....	1
PROGRAMIN DAYANAĞI.....	1
PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI .....	1
EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ .....	2
PROGRAMIN AMAÇLARI.....	2
PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR.....	3
PROGRAMIN KREDİSİ.....	5
PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ.....	5
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR.....	9
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ.....	9
BELGELENDİRME .....	10



## **PROGRAMIN ADI**

Zekâ Oyunları İleri Düzey Kurs Programı

## **PROGRAMIN DAYANAĞI**

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. 10 Temmuz 2018 Tarihli ve 30474 Sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Cumhurbaşkanlığı Teşkilatı Hakkında Cumhurbaşkanlığı Kararnamesi (1 numaralı kararname),
3. 11.04.2018 tarihli ve 30388 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği,
4. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarih ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı,
5. Talim ve Terbiye Kurulunun 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",
6. Talim ve Terbiye Kurulunun 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,
7. Talim ve Terbiye Kurulunun 30.12.2014 tarihli ve 113 sayılı kararı ile kabul edilen Zekâ Oyunları Kurs Programı,
8. Talim ve Terbiye Kurulunun 02.05.2017 tarihli ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen İlkokul Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi (1-4. Sınıflar) Öğretim Programı,
9. Millî Eğitim Bakanlığı Öğretmen Yetiştirme Genel Müdürlüğünün 2.02.09.01.004 Kod Numaralı Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursu Öğretim Programı.

## **PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI**

1. Zekâ Oyunları Orta Düzey Kurs Programı'nı tamamlamış olmak,
2. Zekâ Oyunları kurs programına katılmasına engel bir sağlık problemi olmadığını beyan etmek.

## EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

(Değ: 23.08.2019/15204612 Makam Onayı) Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

Kurs programının uygulanmasında eğitimciler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. 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 tamamlayanlar,
2. Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu tarafından verilen 3. derece Zekâ Oyunları Öğreticiliği Sertifikasına sahip olanlar,
3. Yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlilerinden yukarıda belirtilen kursların herhangi birinde eğitim görevlisi olarak görev yapanlar, öğretmen/eğitimci olarak görev almalıdır.

## PROGRAMIN AMAÇLARI

Zekâ Oyunları İleri Düzey Kurs Programını bitiren bireyin;

1. Eğitici Zekâ oyunları ile tanışması,
2. Sıralı düşünme becerilerini kazanması,
3. Planlı hareket etme becerisi kazanması,
4. Problem çözme becerilerini geliştirmesi,
5. Düşünme, bilme, algılama, tanıma, soyutlama, gruplama, kavram geliştirme, hatırlama gücü, akıl yürütme, akılda tutma, dikkatini yoğunlaştırma, organlar arası eşgüdüm, problem çözme, yaratıcılık gibi pek çok becerinin gelişmesini sağlaması,
6. Tek başına oynadığı oyunlar ile sabır ve hırs duygularındaki deneyimi ile birlikte kişisel duygusal zekâsında gelişim sağlaması,
7. Farklı yönergeleri alıp uygulayabilme becerilerinin gelişmesi,
8. Görsel algının alt başlıkları olan el-göz koordinasyonu, şekil zemin ilişkisi ve şeklin mekândaki konumu alanlarındaki becerilerinin artması,
9. Orijinal, esnek ve akıcı düşünebilme ile üretken düşünme becerisinin gelişmesi,

10. Stratejik düşünme becerisini geliřtirmesi,
  11. İekli oyunlar oynaması ve müsabaka yapması,
  12. Kısa ve uzun süreli belleğinin geliřmesi,
  13. Bireyin zekâ potansiyelini tanıması,
  14. Oyun oynatarak kursiyerin geliřim alanlarını takip etme imkânının sağlanması,
  15. Oyun ile kursiyere ulařıp hayata hazırlanmalarında araç olarak kullanılması,
  16. Empati duygusunun geliřmesi,
  17. Kursiyere oyun oynatarak eğlenceli bir eğitim modeli sunulması,
- amaçlanmaktadır.

## **PROGRAMIN UYGULANMASIYLA İLGİLİ AÇIKLAMALAR**

1. Zekâ Oyunları İleri Düzey Kurs Programı; bireyin, analitik ve sistematik düşünme becerilerini geliřtirmesini, çeřitli oyun etkinliklerini yapabilmesini amaçlanmaktadır. Ayrıca programın diđer amacı da düşünen, sorgulayan ve üreten bireyler için ortam hazırlamaktır. Eğlenerek öğrenmeyi sağlayan zekâ oyunları bireylerin zihinlerini açan ve yeni şeyler öğrenmelerini sağlayan oyunlardır. Bireylerin yeteneklerini geliřtiren ve yeni yetenekler kazanmasını sağlayan bu oyunlar, hızlı karar verme, bir sonraki adımı düşünme ve olasılık mantığını geliřtiren oldukça faydalı oyunlardır. Karakter geliřimine de olumlu katkıları olan zekâ oyunları, kursiyerlerin planlı hareket etme becerilerini geliřtiren ve kötü alışkanlıkların önüne geçen eğlencelerdir. Zekâ oyunları ile bilgi ve becerisini arttıran bireylerin kendine olan güveni artmakta, kendi sınırlarını tanıması sağlanmaktadır. Yetenekleri yanında geliřtirmesi gereken yönlerini de gören birey, geliřmesi gereken yönlerini geliřtirmek ve daha yetenekli hale gelmek için neler yapabileceğini araştırır. Konsantrasyon gerektiren zekâ oyunları, bireylerin dikkatini toplama becerisini arttırarak her alanda olumlu katkılar sağlamaktadır. Zekâ oyunları oynayan bireylerin ezberci değıl arařtırmacı ve meraklı olduđu gözlemlenmiřtir. Sorgulayıcı bir tavır içinde olmaya bařlayan bireyler, yeteneklerini ve yaratıcılığını geliřtirmek için arařtırmayı sever hale gelmektedirler.

Çocukların yanında yetişkinler tarafından da oynanan zekâ oyunları, hem zevkli hem de zihinsel aktiviteleri geliřtiren faydalı oyunlardır. Eğitim yanında beceri geliřtirici özellikleri ile dikkat çeken zekâ oyunları, problem çözme ve analitik düşünme ile neden sonuç ilişkisi becerileri kazandırmaktadır. Dinamik bir yapı içinde olan bu oyunlar dikkat gerektiren ve beceri isteyen oyunlardır. Hem oyun oynamak hem de oynanan vaktin deđer kazanmasını sağlamak adına zekâ oyunları, birçok kazanımı

beraberinde getirir. Her yaş grubuna özel zekâ oyunları bulunmakta ve bireyler yaşına uygun bu oyunlarla eğlenerek öğrenmektedir.

Sabır ve dikkat gerektiren oyunlar sabretme yeteneğini güçlendirerek gerçek hayatta bireyin sağlıklı karar vermesini sağlamaktadır. Yenilgi durumunda yılmamayı öğrenen oyuncu, başarı için disiplinli çalışma ve sabretmenin önemini anlamaktadır. Öngörüü güçlendirmesi ve sistemli düşünmeyi geliştirmesi ile gerçek hayatta oldukça faydalı yetenekler kazanılmasını sağlamakta, oyuncuların kendine güvenen ve başarılı bireyler olmasına katkıda bulunmaktadır. Neden sonuç ilişkisini kavrayan ve problem çözme yeteneği kazanan bireyler, gerçek hayatta daha başarılı olarak hayatlarına devam etmektedir. Ezbercilikten uzaklaşan ve araştırmacı olan birey, hayatın her alanında daha başarılı olmakta ve yeteneklerinin sınırlarını zorlamaktadır.

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, kendisi için önemli ve etkili öğrenme fırsatı yaratarak gelişimine katkı sağlayabilecektir. Tüm bu gereklilikler ve bireylerin ilgi ve ihtiyaçları da göz önünde bulundurularak Zekâ Oyunları 1. Seviye İleri Düzey Kurs Programı hazırlanmıştır.

2. 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.
3. 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.
4. Kurs programı, Millî Eğitim Bakanlığında görevli uzman, alan öğretmenleri ve alan uzmanları ile iş birliği içinde hazırlanmıştır.
5. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında veya diğer kurumlarca açılan ve eğitim-öğretime uygun ortamlarda uygulanır.
6. Kurs dışında bireylerin öğrendiklerini pekiştirmek için kendi kendine öğrenme faaliyetleri yapması teşvik edilmelidir.
7. Eğitim ortamı katılımcıların etkin iletişim kurabileceği biçimde düzenlenmelidir.
8. 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.
9. Programın uygulanmasında hayat boyu rehberlik hizmeti sunan eğiticiler, kursiyerlerin kişisel ve mesleki nedenlerle yeterliliklerinin değişmesi ve gelişmesine katkıda bulunacak bir rehber niteliğinde olmalıdır.

10. Kurs programının amaları ve ieriđi yoluyla kursa katılan bireylere aŐađıdaki tabloda verilen deđerlerin kazandırılması ve geliŐtirilmesi hedeflenmiŐtir.

<b>Deđerler</b>
Saygı
HoŐgörü
Dođeruluk ve dürüŐlük
Adalet ve adil olma
İŐbirliđi
Empati

11. Kursun iŐlenmesinde bölge, evre, saha, malzeme, ilgi, ihtiya ve öđrenme ortamının durumu dikkate alınmalıdır.

12. BaŐlıklara ayrılacak süreler ve baŐlıkların iŐleniŐ sırası; kursiyer seviyesine, ortam ve olanaklara, evre etkenlerine göre belirlenebilir.

13. Yerel, ulusal ve uluslararası müsabakalar sırasında yapılmıŐ kayıtlar sınıf ortamında izletilerek sergilenen performans ve kullanılan teknikler hakkında sınıfta konuŐma ortamı oluŐturulmalıdır.

14. Kursiyerlerin sportif ve kültürel alanlarda iletiŐim düzeyini geliŐtirmesi, yazılı ve görsel kaynakları belirleyerek bunlara ulaŐabilmesi, kazanımlarını günlük yaŐantılarında kullanmasına olanak sađlayacak etkinliklere yer verilmelidir.

## **PROGRAMIN KREDİSİ**

Genel kurs programlarında kredilendirilme yapılmamaktadır.

## **PROGRAM SÜRESİ VE İERİĐİ**

Kurs programının süresi; günde en fazla 4 ders saati uygulanacak Őekilde toplam 150 ders saati olarak planlanmıŐtır. Sürelerin konulara göre dađılımı aŐađıdaki tabloda verilmiŐtir.

<b>KONU</b>	<b>SÜRE (Ders saati)</b>
-------------	------------------------------

Zekâ Oyunları ve Faydaları	2
Kâğıt kalem Oyunları	30
Go Oyunu	40
Stratejik düşünme becerisini geliştiren Zekâ Oyunları	20
Analitik Düşünme, Üç Boyutlu Ve Uzamsal Düşünme Becerisini Geliştiren Zekâ Oyunları	14
Sosyal Duygusal Zekâyı Geliştiren Grup Oyunları	10
Oyun Uygulamaları ve Değerlendirme	12
Turnuva Oyunları ve Müsabakalar	22
<b>TOPLAM</b>	<b>150 Saat</b>

## **İÇERİK;**

### **1. ZEKÂ OYUNLARI VE FAYDALARI**

- 1.1. Zekâ Oyunlarını Tanıyalım
- 1.2. Dünyada ve Ülkemizde Zekâ Oyunları
- 1.3. Zekâ Oyunlarının Faydaları

### **2. KÂĞIT KALEM OYUNLARI**

- 2.1. İşlem Oyunları
  - 2.1.1. Sudoku
  - 2.1.2. Ardışık Sudoku
  - 2.1.3. Mayın Tarlası (Hazine Avı)
  - 2.1.4. Amiral Battı
  - 2.1.5. Kendoku
  - 2.1.6. Apartmanlar
  - 2.1.7. Çit
  - 2.1.8. ABC Kadar Kolay
- 2.2. Sözcük Oyunları
  - 2.2.1. Anagramlar



- 2.2.2. Kelime Avı
- 2.2.3. Kelime Yerleştirme

### 2.3. Mekanik Oyunlar

- 2.3.1. Tangram
- 2.3.2. Tetromino
- 2.3.3. Pentomino
- 2.3.4. Küp Sayma
- 2.3.5. Soma Küpler

## 3. GO OYUNU

### 3.1. Go Oyunu Kurallarına Genel Bakış

- 3.1.1. Üç Tahta Boyutu: 9x9, 13x13, 19x19
- 3.1.2. Taşların Tahtaya Konma Yöntemi, Sırası ve Açılış Düzeni
- 3.1.3. Puan Hesabı:
  - Taş Esir Etme
  - Alan Elde Etme
  - Komi

### 3.2. Nefes ve Taş Esir Etme

- 3.2.1. Taşların Nefeslerini Sayma
- 3.2.2. Taşların Birbirine Bağlanması ve Grup Kavramı
- 3.2.3. "Atari" Pozisyonu
  - Atari Go Oyunu
- 3.2.4. Taş Bağlama Yöntemleri
  - Çapraz
  - Bambu
  - Kaplan Ağız
- 3.2.5. Taş Esir Etme Teknikleri
  - Kenara Sıkıştırma
  - Seri Atari
  - Çifte Atari
  - Ağ
  - Merdiven

### 3.3. Yasak Hamle ve İki Göz

- 3.3.1. Yasak Hamle Kuralı
  - Yasak Hamle Kuralı İstisnası
- 3.3.2. Tek Göz ve İki Göz
- 3.3.3. İki Göz Kavramının Detaylı İncelemesi
  - Temel İki Göz Şekilleri
  - İki Göz Örnekleri ve Egzersizleri
  - Yalancı Göz
  - “Seki” Kavramı ve Birlikte Yaşam
  - Köşede “Bent Four”

#### 3.4. Alan Kavramı Oyun Sonu

##### 3.4.1. Alan Nedir?

- Alanların Kapatılması
- Alanların İşgali
- Alanların Azaltılması

##### 3.4.2. Oyun Sonu Evresi

- Oyun Bitirme Koşulları
- Oyun Bitirme Usulü
- Oyun Sonu Örnekleri

#### 4. STRATEJİK DÜŞÜNME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI

- 4.1. İki Kişi İle Oynanan, Bir Kazananın Bir Kaybedenin Olduğu Oyunların Oynanması, İleri Hamleleri Tahmin Etme, Rakibinin Hamlelerini Görmek İle Stratejik Düşünme Becerisini Geliştirici Zekâ Oyunları (İki Kişilik Oyunlar)

#### 5. ANALİTİK DÜŞÜNME, ÜÇ BOYUTLU VE UZAMSAL DÜŞÜNME BECERİSİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI

- 5.1. Bir Şeklin Tüm Yönleriyle, Farklı Bakış Açılarında Ele Alınması ile Üç Boyutlu Düşünme, Analitik Düşünme ve Uzamsal Düşünme Becerilerini Geliştirici Zekâ Oyunları (Bireysel ve Grup Oyunları)

#### 6. SOSYAL DUYGUSAL ZEKÂYI GELİŞTİREN GRUP OYUNLARI

- 6.1. Arkadaş Grubu ile Oynama, Paylaşma, Yardımlaşma, İşbirliği Yapabilme, Sırasını Bekleme, Kurallara Uyma, Kazanma, Kaybetme, Rekabet Gibi Kavramların Gelişimi ile Sosyal Duygusal Zekâyı Geliştiren Zekâ Oyunları (Grup Oyunları)

## 7. OYUN UYGULAMALARI VE DEĞERLENDİRME

7.1. Oyun Uygulamaları

7.2. Zekâ Oyunları Turnuvası ve Turnuva Tanıtımı

## 8. TURNUVA OYUNLARI VE MÜSABAKALAR

8.1. Eleme ve Lig Usullerinin Bilinmesi

8.2. Turnuva Oyunlarında Hakem Kâğıtlarının Nasıl Doldurulduğunu Öğrenmesi

8.3. Eleme Usulüne Göre Oynanan Oyunların Şartnamelerine Göre Oynanması

8.4. Lig Usulüne Göre Oynanan Oyunların Şartnamelerine Göre Oynanması

8.5. Swiss Manager Sistemi Dahilinde Turnuva Oyunlarının Oynanması

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR

1. Değerlendirme, Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği esaslarına göre; 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 sağlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

## PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ-GEREÇLERİ

1. Ders kitabı olarak, Millî Eğitim Bakanlığının yayımlamış olduğu veya tavsiye ettiği materyaller kullanılmalıdır.
2. Programın uygulama sürecinde; kaynak ders kitapları, bireysel öğrenme materyalleri

kullanılmalıdır. Bu materyallerin bulunmaması durumunda öğretmen/eğitimci tarafından hazırlanan ders notlarından yararlanılabilir.

3. Programın uygulanabilmesi için yararlanılacak araç ve gereçler:

- Bilgisayar,
- Projeksiyon,
- Hoparlör.
- Turnuva standardı orijinal zekâ oyunları setleri
- Zekâ oyunları kaynak ders ve alıştıırma kitapları,
- Zekâ oyunları ile ilgili görsel materyaller.

## **BELGELENDİRME**

Kurs programını bitirenlere kurs bitirme belgesi düzenlenir.

