

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

**GELENEKSEL OYUNLAR VE ZEKÂ OYUNLARI
ALANI**



**ZEKÂ OYUNLARI
KURS PROGRAMI**

Hayat Boyu Öğrenme
Lifelong Learning

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
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRMEYLE İLGİLİ ESASLAR	5
PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖĞRETİM ARAÇ GEREÇLERİ.....	6
BELGELENDİRME	6



Hayat Boyu Öğrenme
Lifelong Learning

PROGRAMIN ADI

Zekâ Oyunları

PROGRAMIN DAYANAĞI

1. 24.06.1973 tarihli ve 14574 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu,
2. 11.04.2018 tarihli ve 30388 sayılı Resmî Gazete' de yayımlanan Millî Eğitim Bakanlığı Hayat Boyu Öğrenme Kurumları Yönetmeliği,
3. Talim ve Terbiye Kurulunun 20.04.2016 tarih ve 19 sayılı kararı ile kabul edilen, Yaygın Eğitim Kurumları Çerçeve Kurs Programı,
4. 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",
5. 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.

PROGRAMA GİRİŞ KOŞULLARI

- Beş yaşını doldurmuş olmak
- Okuryazar olmak

EĞİTİMCİLERİN NİTELİĞİ

Kurs programının uygulanmasında eğiticiler aşağıdaki öncelik sırasına göre görevlendirilirler;

1. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına göre atanan tüm alan öğretmenlerinden zekâ oyunları (Satranç, Hafıza Oyunları vb.) dersi aldığını belgelendirenler ya da Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme Genel Müdürlüğüne düzenlenen
 - Zekâ Oyunları Kursu 1 veya
 - Zekâ Oyunları Kursu 2 veya
 - Zekâ Oyunları Eğitici Eğitimi Kursunu tamamlayanlar veya Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü tarafından verilen Zekâ Oyunları Öğreticiliği kurs programını tamamlamış olanlar veya Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu tarafından verilen Zekâ Oyunları Öğreticiliği sertifikasına sahip olanlar,
2. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığınca yayımlanan "Öğretmenlik Alanları, Atama ve Ders Okutma Esaslarına İlişkin Çizelge ile tüm alanlarına kaynak teşkil eden

yükseköğretim programları / fakülte mezunu olup, öğretmenlik formasyon belgesine sahip olanlardan zekâ oyunları (Satranç, Hafıza Oyunları vb.) dersi aldığını belgelendirenler veya yukarıdaki kurslardan birini tamamladığına dair sertifikalara sahip olanlar,

3. Yükseköğretim kurumlarında görevli öğretim üyesi, öğretim görevlilerinden yukarıda belirtilen kursların herhangi birinde eğitim görevlisi olarak görev yapanlar, görevlendirilir.

PROGRAMIN AMAÇLARI

Zekâ Oyunları Kurs Programı'nı bitiren bireyin,

1. Bireylerin mantık, dikkat ve hafıza gibi zihinsel yeteneklerini kullanarak oynadıkları zekâ oyunları eğitiminin amaçlarını bilmesi,
2. Zekâ oyunlarının önemini açıklaması,
3. Zekâ oyun çeşitlerini ve özelliklerini kavrayarak kendisine uygun oyunları seçmesi,
4. Oyunların kurallarını açıklaması,
5. Oyun için uygun ortamı hazırlaması,
6. Zekâ oyunları uygulamalarında temel kavramları açıklaması,
7. Görsel algıyı geliştiren zekâ oyunları çeşitlerini ve uygulamalarını açıklaması,
8. Düşünme becerilerini geliştiren zekâ oyunları çeşitlerini açıklaması,
9. Üretken düşünmeyi geliştiren zekâ oyunları çeşitlerini ve uygulamalarını açıklaması,
10. Oyun içerisinde kullanılacak araç-gereçleri seçmesi,
11. Yaşına uygun oyun etkinliklerini doğru ve eksiksiz bir şekilde uygulaması,
12. 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 Kurs Programı hazırlanmıştır.

2. Kurs Programı, alan uzmanları, Millî Eğitim Bakanlığında görevli uzman ve alan öğretmenleri iş birliğinde hazırlanmıştır.
3. Program, Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğüne bağlı eğitim kurumlarında veya diğer kurumlarca açılan ve eğitim-öğretime elverişli diğer ortamlarda uygulanabilir.
4. 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.
5. 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.
6. Kurs dışında bireylerin öğrendiklerini pekiştirmek için kendi kendine öğrenme faaliyetleri yapması teşvik edilmelidir.
7. Kurs programının amaçlarını yerine getirmek için gerekli donanımlar ve ekipmanlar sağlanmalıdır.
8. Eğitim ortamı katılımcıların etkin iletişim kurabileceği biçimde düzenlenmelidir.
9. 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.
10. Zekâ Oyunları Kurs Programı'nın amaçları ve içeriği yoluyla kursa katılan bireylere aşağıda tabloda verilen değerlerin kazandırılması ve bu yolla bireylerin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

DEĞERLER
Kurallara Uyma
Sabır
Sorumluluk
Hoşgörü
Duyarlık
Empati

11. Programın uygulanmasında hayat boyu rehberlik hizmeti sunan eğiticiler, kursiyerlerin kişisel ve mesleki nedenlerle yeterliliklerinin değişmesi ve gelişmesine katkıda bulunacak bir rehber niteliğinde olmalıdır.

PROGRAMIN KREDİSİ

Genel kurs programlarında kredilendirme yapılmamaktadır.

PROGRAM SÜRESİ VE İÇERİĞİ

Kurs programının süresi; günde en fazla 8 ders saati uygulanacak şekilde toplam 80 ders saatidir.

Konular	Süre (Ders Saati)
Zekâ Oyunları Uygulamalarında Temel Kavramlar	4
Görsel Algıyı Geliştiren Zekâ Oyunları Çeşitleri ve Uygulamaları	20
Düşünme Becerilerini Geliştiren Zekâ Oyunları Çeşitleri	20
Üretken Düşünmeyi Geliştiren Zekâ Oyunları Çeşitleri ve Uygulamaları	20
Zekâ Oyunları Uygulamaları ve Zekâ Oyunları Turnuvaları	16
TOPLAM	80

İÇERİK

1. ZEKÂ OYUNLARI UYGULAMALARINDA TEMEL KAVRAMLAR

- 1.1. Zekânın Tanımı,
- 1.2. Zekânın Çeşitleri ve Zekâyı Geliştirme Yolları,
 - 1.2.1. (Sözel – Dilsel Zekâ, Mantıksal – Matematiksel Zekâ, Görsel – Mekânsal Zekâ, Bedensel – Kinestetik Zekâ, Müziksel – Ritmik Zekâ, Sosyal Zekâ, Kişisel – İçsel Zekâ, Doğa – Varoluşçu Zekâ),
- 1.3. Zekâ Becerileri ve Zekâyı Güçlendirme Teknikleri,
- 1.4. Düşünmenin Tanımı,
 - 1.4.1. Düşünme Çeşitleri (Eleştirel, Üretken, Yansıtıcı, Analitik, Tümevarım, Tümdengelim vb.),
 - 1.4.2. Düşünme Süreçleri (İmgeleme (Tahayyül), Kavram Oluşturma, Karşılaştırma Yapma, Sonuç Çıkarma, Soyutlama, Yargılama),
 - 1.4.3. Düşünme Becerileri ve Bu Becerileri Geliştirme Yolları,
 - 1.4.4. Yaratıcı Düşünme Teknikleri (Beyin Fırtınası, Nitelik Sıralaması, Rol Yapma),
 - 1.4.5. Yaratıcılık ve Eğitim,
- 1.5. Oyunun Tanımı,
 - 1.5.1. Oyun ve Zekâ Gelişimi ilişkisi.

2. GÖRSEL ALGIYI GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARININ ÇEŞİTLERİ VE UYGULAMALARI

- 2.1. Görsel algının tanımı ve bakmak ile görmek arasındaki farkın önemi.
- 2.2. Görsel algıyı geliştiren oyunlarda tümevarım ve tümdengelim terimlerinin önemi ve uygulamalar ile pekiştirilmesi.
- 2.3. Oyun akışına göre farklı stratejilerin belirlenmesi ve uygulanması

3. DÜŞÜNME BECERİLERİNİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI ÇEŞİTLERİ VE UYGULAMALARI

- 3.1. Problem Çözme Becerilerini geliştiren oyunlar,
- 3.2. Oyunların kuralları,
- 3.3. Oyun akışına göre farklı stratejilerin belirlenmesi ve uygulanması,
- 3.4. Olası hamleleri önceden tahmin etme,
- 3.5. Kazanmaya yönelik ileri hamleleri kurgulama ve uygulama,
- 3.6. Problem çözme becerilerini oyunlarda uygulama,

4. ÜRETKEN DÜŞÜNMEYİ GELİŞTİREN ZEKÂ OYUNLARI ÇEŞİTLERİ VE UYGULAMALARI

- 4.1. Üretken düşünme becerilerinin tanımı ve aşamaları,
- 4.2. Esnek düşünmenin önemi ve esnek düşünme yönteminin oyunlarda kullanımı,
- 4.3. Akıcı düşünme yönteminin oyunlarda kullanımı,
- 4.4. Orijinal fikrin tanımı ve uygulamalarla pekiştirilmesi,
- 4.5. Detaylı düşünmenin önemi ve detayların belirtilmesi.

5. ZEKÂ OYUNLARI UYGULAMALARI VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVALARI

- 5.1. Görsel algıyı geliştiren zekâ oyunları uygulamaları,
- 5.2. Düşünme becerilerini geliştiren zekâ oyunları uygulamaları,
- 5.3. Üretken düşünme becerilerini geliştiren zekâ oyunları uygulamaları,
- 5.4. Zekâ oyunları yarışmalarında uyulması gereken kurallar,
- 5.5. Zekâ oyunları yarışma şartnameleri,
- 5.6. Zekâ oyunları turnuvalarında kullanılan “eleme usulü” ve “lig usulü” yarışmalarının uygulamaları.

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. Deęerlendirme; ders öęretmeni 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 puan ya da notu olarak deęerlendirilir.
3. Programların özellięine göre sınavlar ve başarı deęerlendirmesi bilişim teknolojisi kullanılarak da yapılabilir.
4. Kursiyerlerin saęlık durumları veya bedensel engelleri nedeniyle bazı derslerdeki sınavlar, durumlarına uygun sınav yöntemiyle yapılır.

PROGRAMIN UYGULANMASINDA KULLANILACAK ÖęRETİM ARAÇ GEREÇLERİ

Programın uygulama sürecinde;

1. Ders kitabı olarak, Talim ve Terbiye Kurulunun 04.08.2015 tarihli ve 7752472 sayılı yazısı ile kabul edilen, Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öęretmenler İin Öęretim Materyali kitabından yararlanılır.
2. İhtiya bulunması durumunda öęretmen/eęitimci tarafından hazırlanan ders notları kullanılmalıdır.
3. Yararlanılacak kaynak araç-gerelerin programın amalarını gerekleştirecek nitelikte öęretim, yöntem ve tekniklerine uygun olması önem taşımaktadır. Yararlanılacak bazı araç ve gereler şunlardır:

- Kaynak Kitaplar,
- Bilgisayar,
- Projeksiyon,
- Akıllı Tahta,
- Fotoęraflar,
- Afiş,
- Broşür,
- Dergiler,
- Uyarıcı Pano,
- Fotoęraflar

BELGELENDİRME

Kursu başari ile tamamlayanlara, kurs bitirme belgesi düzenlenir.