

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EV YÖNETİMİ EĞİTİMİ ANABİLİM
DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ BİLİM DALI

OYUN TEMELLİ BİLİŞSEL GELİŞİM PROGRAMININ
60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN
BİLİŞSEL GELİŞİMİNE ETKİSİ

Bengü TÜRKOĞLU

DOKTORA TEZİ

Danışman
Doç. Dr. Mustafa USLU

KONYA-2016

ÖNSÖZ

...

Bu çalışmada 5-12 yaş grubu çocuklar için geliştirdikleri “Zekâ Oyunları Temelli Bilişsel Gelişim Programı”nın görsel ve yazılı materyallerini benimle paylaşan, çalışmamın alt boyutlarına yönelik oyunları seçmemde fikir desteğinde bulunan, oyunlarla ilgili talep ettiğim revizyonları yapan, hatta istediğim yeni bir oyunu daha kaliteli ve sağlıklı olabilmesi için birkaç kez üreten, eğitimlerimde kullandığım oyunların ve ev oyunlarının materyal desteğini sağlayan ve en önemlisi bu çalışmanın başından sonuna kadar yaşadığım tüm heyecana ortak olan, araştırmanın tüm aşamalarını büyük bir ilgi ve merakla takip eden, literatüre bilişsel gelişimle ilgili böyle bir araştırmanın kazandırılmasına vesile olan Türk Beyin Takımı ailesinin her bir bireyine tüm desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

...

Bengü TÜRKOĞLU

Konya 2016

ÖZET

Bu araştırma, “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı”nın (OTBGP) 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimlerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu araştırmanın bağımsız değişkeni 60-72 aylık çocuklar için “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı”dır. Bağımlı değişkenleri ise anasınıfına devam eden 60-72 aylık çocukların dil kavramı yeteneği, ayırt etme hızı yeteneği, sayı kavramı yeteneği ve yer kavramı yeteneği puanlarıdır (bilişsel gelişim puanları). Araştırmada gerçek deneme modellerinden olan ön test/son test kontrol gruplu model kullanılmıştır.

Çalışma grubunda, 2014-2015 eğitim-öğretim yılında Konya ilinde bulunan Karatay Belediyesi Fetihkent Anaokulu’na devam eden, 60-72 ay aralığında olan, normal gelişim gösteren ve daha önce Oyun Temelli Bilişsel Eğitim almamış toplam 44 çocuk (22 deney, 22 kontrol grubu) yer almıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak çocuk ve anne-babalara yönelik soruları içeren Genel Bilgi Formu ile “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının” anasınıfına devam eden 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimlerine etkisini istatistiksel olarak test etmek amacıyla “Thurstone Temel Kabiliyetler Testi 5-7 (TKT 5-7)” kullanılmıştır. Ölçek deneme ve kontrol grubundaki çocuklara ön test olarak uygulanmıştır. OTBGP ise deneme grubuna seçilen çocuklara buldukları ortamdaki yaşantılarına ek olarak, araştırmacı tarafından 12 hafta boyunca, haftada 2 gün ve günlük 1 saat olmak üzere toplam 24 saat “düzenli ve kontrollü” olarak uygulanmıştır. Sınıfta bireysel ve grup olarak çalışmalar yapılmış ve yine bu gruba sınıfta öğretilen oyunlarla bağlantılı ev oyunları verilerek evde de Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının pekiştirilmesi sağlanmıştır. Programın uygulanmasından sonra ölçek son test olarak deneme ve kontrol gruplarına, ayrıca OTBGP’nin kalıcılığını test etmek amacıyla izleme testi olarak deneme ve kontrol grubu çocuklarına on iki hafta sonra tekrar uygulanmıştır.

İstatistiksel analizlerde; çocuklara ve anne babalara ait değişkenlerin betimlenmesinde yüzde (%) kullanılmıştır. Deneme ve kontrol grubu çocuklarının ön test puanlarının karşılaştırılmasında bağımsız gruplar t testi, deneme ve kontrol grubu çocuklarının son test puanlarının karşılaştırılmasında bağımsız gruplar t testi, her iki grubun ön test/son test karşılaştırmaları ile son test/izleme testi puanları arasındaki

karşılaştırmalarda bağımlı gruplar t testi uygulanmıştır. Puanlar arasındaki farklılıkların test edilmesinde anlamlılık düzeyi 0.05 alınmıştır.

Bulgular incelendiğinde, deneme ve kontrol gruplarının dil kavramı / ayırt etme hızı / sayı kavramı ve yer kavramı ön test puanları arasında anlamlı düzeyde bir fark bulunamamıştır. Deneme ve kontrol gruplarının dil kavramı / ayırt etme hızı / sayı kavramı ve yer kavramı son test puanları karşılaştırıldığında, deneme grubu lehine anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Kontrol grubu çocukların dil kavramı / ayırt etme hızı ve yer kavramı ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı, sayı kavramı ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Deneme grubu çocukların dil kavramı / ayırt etme hızı / sayı kavramı ve yer kavramı ön test-son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu, bu farklılığın ise son test puanları lehine olduğu bulunmuştur. Deneme grubu çocukların dil kavramı son test ve izleme testi puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı ancak ayırt etme hızı / sayı kavramı ve yer kavramı son test ve izleme testi puanları karşılaştırıldığında ise anlamlı bir farklılaşma bulunduğu, bununda çocukların izleme testi puanlarında yaşanan artıştan kaynaklandığı saptanmıştır. Deneme grubu çocukların ön test zekâ bölümü puan ortalamaları ile son test zekâ bölümü puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu ve bu farkın son test puanı lehine olduğu kaydedilmiştir. En önemlisi de bu programın deneme grubu çocukların zekâ bölümünde yaklaşık **14 puanlık** önemli bir artışa yol açtığı tespit edilmiştir.

Araştırma süresince yapılan yurt içi literatür taramasında Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı'nda kullanılan oyunlara benzer oyunlar araştırmalarda eğitsel oyunlar olarak tanımlanmıştır; ancak bu ifade oyunların kazandırmayı hedeflediği temel beceriler düşünüldüğünde çok genel bir tanımlama olarak kalmaktadır. Dolayısıyla yeni, karmaşık ve soyut düşünceleri, simgeleri anlama, kullanma, bağlantı kurma, plan yapma, hayal gücünü kullanma, mantık yürütme, çözüm üretebilme gibi zekâ kavramıyla açıklanabilen becerileri gerektirdiği için bu oyunları tanımlamak için "**zekâ oyunları**" kavramı kullanılabilir. Bu oyunlar bellek, dikkat, hatırlama, akıl yürütme, yaratıcılık, problem çözme gibi bilişsel gelişimin

temel ögeleri olan zihinsel bilgi işlem süreçlerinin birçoğunu kullanmayı gerektirdiği için daha geniş kapsamlı bir tanım olan “**bilişsel (kognitif) oyunlar**” ifadesini kullanmak daha yerinde olacaktır, yapılan yurt dışı literatür taramasındaki tanımlamalar da bu ifadeleri destekler niteliktedir.

Bu bulgulara dayalı olarak “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı”nın çocukların bilişsel gelişiminde etkili olduğu ve etkisinin de kalıcı olduğu belirlenmiştir.

OYUN TEMELLİ BİLİŞSEL GELİŞİM PROGRAMININ (OTBGP) HAZIRLANMASI

Bu çalışmada, “Dünya Zekâ Oyunları Federasyonu” ile “Rubic Küp Birliği”nin Türkiye temsilcisi olan ve “Seçmeli Zeka Oyunları” dersi müfredatının oluşturulmasında MEB Talim ve Terbiye Kuruluna danışmanlık veren “Türk Beyin Takımı”nın akademisyenler ve pedagogların da desteğini alarak, 5-12 yaş grubu çocuklar için geliştirdiği “Zekâ Oyunları Temelli Bilişsel Gelişim Programı” çerçevesinde, araştırmacı ve Türk Beyin Takımı tarafından 60-72 ay aralığındaki çocukların dil kavramı, ayırt etme hızı, sayı kavramı ve yer kavramı alt boyutlarında gelişimlerine katkı sağlayacak oyunlar seçilerek hazırlanan “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı (OTBGP)” kullanılmıştır.

Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı’nda 60-72 ay aralığındaki çocukların yer kavramı alt boyutunun gelişimi için seçilen oyunlar: “Tangram”, “Birim Küpler”, “Tetromino Yerleştirme”; sayı kavramı alt boyutunun gelişimi için seçilen oyunlar: “Rakamlarla Sudoku”, “Labirent 2”, “Eğlenceli Matematik”; ayırt etme hızı alt boyutunun gelişimi için seçilen oyunlar: “Labirent 1”, “Piramit”, “Set”; dil kavramı alt boyutunun gelişimi için seçilen oyunlar: “Ekran Oyunu”, “Sözel Hafıza ve Kart Oyunları”, “Hikâye Anlatım Küpleri”dir. Dil kavramı alt boyutunda bulunan sözel hafıza-kart oyununda ve ekran oyununda kelimeler araştırmacı tarafından MEB 36-72 Aylık Çocuklar için Okul Öncesi Eğitim Programından yararlanılarak revize edilmiş, yine bu programa uygun olarak belirlenen kelimelerle araştırmacı tarafından geliştirilen “Hikaye Anlatım Küpleri” oyunu Türk Beyin Takımı tarafından üretilmiştir. Ayrıca, araştırmanın etkililiğini pekiştirmek ve kalıcılığını sağlayabilmek için, 12 hafta boyunca, haftanın ikinci uygulamasının sonunda çocuklara OTBGP kapsamında seçilen oyunlarla ilintili ev oyunları verilmiş, çocuklardan bu oyunları anne ve babalarıyla birlikte oynamaları istenmiş, ev oyunları sayesinde anne babaların çocuklarıyla yakın ve sıcak bir ilişki kurmaları ve aile katılım çalışmalarına destek vermeleri sağlanmıştır.