



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 68, Nisan 2018, s. 568-579

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

20.02.2018

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

10.04.2018

Leyla ZENGİN

Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Yönetimi ve Denetimi
leylazengin03@gmail.com

AKIL OYUNLARI UYGULAMASININ İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN LİDERLİK BECERİLERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Öz

Bu çalışmada akıl oyunları uygulamasının ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin liderlik becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmanın örneklemini İstanbul ili Bahçelievler ilçesinde özel bir ilkokulda öğrenim gören 40 öğrenci (20 deney grubu, 20 kontrol grubu) oluşturmaktadır. Veriler “Kişisel Bilgi Formu” ve “Öğrenci Liderliği Uygulamaları Ölçeği” ile toplanmıştır. Çalışmada ön-test son-test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Deney grubunda yer alan öğrencilere 6 hafta boyunca akıl oyunları uygulaması yapılmış, kontrol grubunda yer alan öğrencilere herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Çalışmada elde edilen verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirlemek için Shapiro wilk testi ve çarpıklık-basıklık katsayıları kullanılmıştır. Deney grubunun ve kontrol grubun ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı ise bağımlı örneklem t-testi kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı, deney grubunda yer alan öğrencilerin akıl oyunları uygulaması sonrası son test liderlik puanlarının anlamlı düzeyde yükseldiği, kontrol grubunda yer alan öğrencilerde ise anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: Akıl Oyunları, Liderlik Eğitimi, İlkokul Öğrencileri, Liderlik Uygulamaları

EXAMINING THE EFFECTIVENESS OF MIND GAMES ON LEADERSHIP SKILLS OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract

This study aims to examine the effect of the mind games on leadership skills of fourth grade primary school students. Participants consist of 40 students (20-experimental group, 20-control group) who were studying in a private elementary school in Bahçelievler, Istanbul. "Personal Information Form" and "Student Leadership Practices Inventory" were used to collect the data. In this study pre-test post-test control group model was used. The students in the experimental group were attended mind games class for 6 weeks and the students in the control group were not given any applications. The Shapiro-wilk test and the skewness and kurtosis and t-test were used to analyze the data. Results of the analyses indicated that there was no significant difference between the pre-test scores of the students in the experimental and control group. On the other hand, it was determined that the students in the experimental group had a significant increase in post-test leadership scores and no significant difference was determined in the students in the control group.

Keywords: Mind Games, Leadership Education, Primary School Students, Leadership Practices

GİRİŞ

Liderlik, diğer insanları çeşitli şekillerde istendik hedeflere doğru yönlendirmeye çalışan ilk insandan beri var olan ve dünyadaki son insan var olana kadar da devam edecek olan bir olgudur. Yaşadığımız dünyanın büyümlü kavramlarından biri olan liderlik herkesin içinde yaşadığı toplumun genel özellikleri, kültürel faktörler, bireyin bakış açısı ve kendi bilgi düzeyi gibi etkenlere bağlı olarak farklı anlamlar yüklediği bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Her çağda farklı şekillerde ve farklı özelliklerle kendilerini gösteren liderler yaşadıkları toplumda ve çağda bazen en akıllı, bazen en güçlü bazen en bilgili kişiler olarak görülmüş, ancak sahip oldukları kendilerine özgü özellikleri ile kendilerini izleyenlerden hep farklı olmuşlardır (Güçlü, 2016; Güney, 2012). Toplumların gelişmesi ve ilerlemesi için önemli birer figür olan liderlerin gelişimi ve ortaya çıkışı da sürekli önem verilen bir konu olmuş ve liderliğin ne olduğuna ilişkin çeşitli görüşler ortaya atılmıştır (Landis, Hill ve Harvey, 2014).

Kouzes ve Posner (2012) yaklaşık 20 yılda yaptıkları çalışmalar sonucunda, liderliğin bir konum olmadığını, ancak çeşitli uygulama ve davranışların toplamı olduğunu öne sürmüşlerdir. Bu uygulamalar, liderlerin başarılarını gerçekleştirmeleri veya "olağanüstü şeyler yapmaları" için rehberlik eder. Bu uygulamalar ayrıca dönüşümsel liderlik kavramının temel boyutlarına benzerlik göstermektedir. Mevcut liderlik uygulamaları üzerine yapılan yoğun çalışmaları sonucu geliştirilen bu uygulamalar ve birçok araştırmacı tarafından etkili liderlik uygulamalarının önemli birer örneği olarak kabul edilmektedir Bu uygulamalar, (1) süreçle mücadele etmek, (2) paylaşılan bir vizyon için ilham vermek, (3) diğerlerinin eylemde bulunmasını sağlamak, (4) model olmak ve (5) izleyicilerin duygularını cesaretlendirmek olarak adlandırılmaktadır (Brown ve Posner, 2001; Sashkin ve Rosenbach, 1993).

Günümüzde toplumlar daha işbirlikçi bir toplum haline geldiğinden dolayı, yeni liderlerin ortaya çıkarılması büyük önem kazanmıştır. Toplumda artık sadece potansiyeli olan bireylerin ortaya çıkarılması tek başına yeterli olmamakta aynı zamanda, bu bireylere liderlik yeteneklerini geliştirme fırsatı sunulması da gerekmektedir. Bunun doğal bir sonucu olarak da liderlik eğitimi küçük yaşlardan itibaren eğitimin ilgi alanı olan bir konu olmaya devam etmesine karşın müfredatta tam olarak karşılığını bulamamakta ve soyut bir kavram olarak kalmaya devam etmektedir. Eğitim sistemi içinde liderlik eğitimi yeterince yer bulamamakta ve öğretmenlerin büyük bir kısmı öğrencilerin liderlik becerilerini geliştirebilecek mesleki yeterliliklerden yoksun olmaktadır. Dolayısıyla liderlik becerileri kazandırmaya yönelik etkinlikler okulda yeterince yapılamamaktadır (Bisland, 2004).

Öğrenciler birçok liderlik becerisini okul eğitimleri esnasında kazanabilirler. Örneğin dil derslerinde yazma, organize etme ya da başkalarına bilgi verme becerilerini öğrenebilirler. Böylece iletişim ve başkalarıyla etkileşim becerilerini geliştirebilirler. Öğrencilere fen bilimleri ya da sosyal bilimler derslerinde yapılabilecek proje çalışmaları ile eleştirel düşünme, plan yapma ve problem çözme fırsatı sunulabilir. Ders dışı kulüp aktiviteleri ve öğrenci konseyleri öğrencilerin yeteneklerini geliştirebilecekleri birer ortam haline getirilebilir (Karnes ve Bean, 1996).

İdeal olarak çocuklara liderlik eğitimi ana sınıfından itibaren verilmeye başlanmalıdır. Çocukların yaratıcı drama, grup oyunu, simülasyon, işbirlikçi çalışma ve modelleme becerilerini geliştirmek için çalışmak gelecekte liderlik becerileri için bir temel oluşturur. Öğretmenler haftalık müfredatlarına liderlik becerilerine ilişkin kısa parçalar ekleyerek veya liderlik üzerine odaklanan tematik bir konsept belirleyerek, seçmeli ya da zorunlu dersler kapsamında liderlik becerilerine etki edebilecek oyunlar ya da etkinlikler düzenleyerek öğrencilerin liderlik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilmektedirler (Beugre vd., 2006; Karnes ve Stephens, 1999). Akıl ya da zekâ oyunları da liderlik becerilerinin gelişmesi için kullanılabilir.

Akıl oyunlarının insanlar tarafından çok eski zamanlardan beri oynandığı bilinmektedir. Örneğin tarihi milattan önce 1000 yılına kadar dayanan tavla günümüzde hala bilinen şekilde oynanmaya devam edilmektedir (Mandziuk, 2007). Akıl oyunlarının yaygın bir şekilde insanlar arasında oynanması ve kabul görmesi akıl oyunlarının pedagojik potansiyelini gündeme getirmiş ve akıl yürütme becerilerini desteklemek ve geliştirmek için yararlı olabileceği araştırmacılar tarafından vurgulanarak ve belirli koşullar altında bu oyunlardan yararlanılmaması öğrenci performansını olumlu etkileyebileceğini belirtilmiştir (Bottino ve Ott, 2006; Bottino vd., 2011).

Milli Eğitim Bakanlığı (2013) tarafından hazırlanan “Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı” kitapçığında akıl oyunları dersinin temel öğelerinin problem çözme, iletişim ve akıl yürütme olduğu belirtilmekte ve “*zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır. Zekâ oyunları dersi öğrencilerin problemleri algulama ve değerlendirme kapasitelerinin geliştirilmesini, farklı bakış açıları oluşturabilmelerini, problemle karşılaştıklarında hızlı ve doğru karar verebilmelerini, bir konuya ve çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmelerini, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmelerini sağlayacaktır.*” (s.1) denilmektedir. Çocukluk ve ergenlik döneminde bireylerin sahip olması gereken problem çözme becerileri, karar verebilme becerileri, grup becerileri, stres yönetimi, çatışma yönetimi ve çözme, kendini

tanıma (Cansoy ve Turan, 2016) gibi beceriler akıl oyunları dersinde kazandırılması planlanan beceriler ile benzerlik göstermektedir

Akıl ve zekâ oyunları kapsamında öğrencilere çeşitli işlem oyunları, sözcük oyunları, mekanik oyunlar, hafıza oyunları, karma zeka oyunları ve strateji oyunları gibi oyunlar oynanmaktadır. Bu çalışma kapsamında öğrencilerle geleneksel domino oyunu ile benzerlik gösteren ve öğrencilerin görsel dikkat, doğru ve hızlı karar verebilme, şekil-zemin ilişkisi, renk algısı, odaklanma becerisi gibi becerilerini geliştirmeyi amaçlayan “Dizios”, problem çözme, bağlantısal düşünme, dikkati yoğunlaştırma, seçici dikkat, parça ile bütün bağlantısını kurabilme, konsantre olabilme gibi becerilerini geliştirmeyi amaçlayan “Look Look”. simetri, görsel beceri, görsel hafıza, akıl yürütme, hafıza becerileri, farklı düşünme ve stratejik düşünme gibi becerilerini geliştirmeyi amaçlayan “Q-bitz”, görsel algı, stratejik düşünme, işbirlikçi öğrenme ve bağlantısal düşünme gibi becerilerini geliştirmeyi amaçlayan “Six”, görsel dikkat, odaklanma, hayal etme, parça-bütün ilişkisi, şekil-zemin ilişkisi, bilgiyi aktarma, kısa süreli hafıza, plan yapma, analitik düşünme ve strateji geliştirme becerilerini geliştirmeyi hedefleyen “Qwirkle” ve dikkat, konsantrasyon, stratejik düşünme, hayal gücü, görsel ve uzamsal algı, el becerisi, ince-motor kas becerileri, bağlantısal düşünme, tasarım ve üretkenlik gibi becerilerini geliştirmeyi amaçlayan “Becerikli Yapılar” adlı oyunlar oynanmıştır.

Yapılan çalışmalar özellikle öğrencilerin sahip olması gereken liderlik becerilerinin proje planlama, yansıtıcı düşünme, problem çözme, takım kurma, karar verme, hedef belirleme, zamanı doğru kullanma, etkili iletişim, çatışma ve problem çözme ve farklılıkları fark etme olarak belirlemişleridir. Ayrıca yaratıcılık, yüksek sözel beceriler gibi beceriler de liderlik becerileri arasında gösterilmektedir. Bu becerilerin çeşitli eğitim programları aracılığıyla geliştirilebileceği bilinmektedir (Gündüz ve Duran, 2014; Milligan, 2004; Oğurlu, 2012). Öte yandan akıl oyunları da temel olarak öğrencilerin etkin ve özgün problem çözme becerilerine sahip olabilmeleri için farklı düşünme becerilerini geliştirmeyi ve desteklemeyi amaçlamaktadır. Liderlik becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanan çeşitli programların öğrencilerin liderlik becerilerini arttırmada etkili olduğunu ortaya koyan çeşitli çalışmalar olmasına karşın akıl oyunları ile desteklenen programların liderlik becerilerine etkisini inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu noktadan hareketle araştırma, okul ortamında, ilkokul 4.sınıf öğrencilerine, akıl oyunları eğitimi uygulanarak bu uygulamanın öğrencilerin liderlik becerileri üzerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın problem cümlesi “Akıl oyunları oynamanın ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin liderlik becerilerine etkisi var mıdır?” olarak belirlenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bu araştırma deneysel desenli bir çalışmadır ve araştırmada akıl oyunları uygulamasının ilkokul 4. sınıf öğrencilerin liderlik beceriler üzerine etkisi incelenmiştir. Bu etkiyi belirleyebilmek için öntest-sontest kontrol gruplu model (Karasar, 1995) kullanılmıştır. Yani katılımcılara; ön-test ve son-test ölçümleri yapılmıştır. Araştırmanın bağımsız değişkeni “akıl oyunları uygulaması”, bağımlı değişkeni ise “liderlik becerileri”dir. Araştırmada deney grubuna eşit ola-

bilecek bir kontrol grubu kullanılmıştır. Böylece karıştırıcı faktörlerin etkisi ortadan kaldırılmaya çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırma 2017-2018 eğitim-öğretim yılı güz döneminde İstanbul ili Bahçelievler ilçesinde özel bir ilkokulda öğrenim gören 4. sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Araştırmada deney ve kontrol grubunda alacak öğrenciler belirlenmeden önce araştırmacı tarafından okulda öğrenim gören toplam 4. sınıf öğrencilerine yönelik seçmeli akıl oyunları dersi yapılacağı ve isteyen öğrencilerin katılabileceği duyurulmuştur. Öğrencilerin tamamı dersin içeriği hakkında bilgilendirilmiş ve herhangi bir akademik değerlendirme, sınav, not vb. uygulama olmayacağı öğrencilere açıklanmıştır. Açıklamalarda yalnızca ders içeriğine değinilmiş, liderlik becerilerine ilişkin bir açıklama yapılmamıştır. Okulda öğrenim gören toplam 40 4. sınıf öğrencisinden akıl oyunları çalışmalarına gönüllü olarak katılan 20 öğrenci deney grubunu katılmak istemeyen 20 öğrenci ise kontrol grubunu oluşturmuştur. Deney ve kontrol grubunda yer alan katılımcılara ait detaylı bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcılara ait tanımlayıcı bilgiler

	Deney		Kontrol		Toplam	
	n	%	n	%	n	%
<i>Cinsiyet</i>						
Erkek	11	55	11	55	22	55
Kız	9	45	9	45	18	45
<i>Yaş</i>						
9	10	50	6	30	16	40
10	10	50	14	70	24	60

Veri Toplama Araçları

Öğrenci Liderliği Uygulamaları Ölçeği (ÖLUÖ): Kouzes ve Posner (2006) tarafından geliştirilen ölçek, toplam 30 madde ve 5 alt ölçekten (örnek olma, paylaşılan vizyona ilham verme, var olan duruma meydan okuma, diğerlerini harekete geçirme ve kalpleri/duyguları cesaretlendirme) oluşmaktadır. Ölçek 5’li Likert derecelendirmeye sahiptir (1=Asla, 5 = Her zaman). Ölçekten alınabilecek puanlar 30 ile 150 arasında, her bir alt ölçekten alınabilecek puanlar ise 6 ile 30 arasında değişmektedir. Yüksek puanlar yüksek liderlik özelliklerine sahip olduğunu belirtmektedir. Ölçeğin orijinal formunun Cronbach alfa güvenirlik katsayısı alt ölçekler için sırasıyla .69, .79, .73, .68 ve .73 olarak bulunmuştur.

Ölçeğin Türkçeye uyarlanması üniversite öğrencilerinden oluşan bir örneklem üzerinde Büyükoğlu ve Polat (2017) tarafından yapılmıştır. Bu çalışmada orijinal form ilkokulda görev yapan üç İngilizce öğretmeni tarafından Türkçeye çevrilmiştir. Ardından 5’i sınıf öğretmeni 2’si Türkçe öğretmeni, 1’i okul psikolojik danışmanı olmak üzere toplam 8 öğretmenden maddelerin dilsel açıdan ve çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygunluğuna ilişkin görüşler alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Yapılan çeviri ile Türkçeye daha önce yapılan uyarlama karşı-

laştırılmış ve son olarak Eğitim Yönetimi ve Denetimi alanında uzman akademisyenlerin görüşü alınarak ölçeğe son şekli verilerek kullanılmıştır.

İşlem

Akıl Oyunları Uygulamasının Hazırlanması: Akıl oyunları uygulaması geliştirilmeden önce araştırmacı tarafından akıl ve zekâ oyunları eğitmenliği sertifikası alınmıştır. Ardından liderliğe ve akıl oyunlarına ilişkin kuramsal bilgiler toplanmış ve incelenmiştir. Ayrıca araştırmacı tarafından liderlik eğitimleri, teknikler ve etkililiğine ilişkin çalışmalar gözden geçirilmiş, yapılandırılmış programlar ve zekâ oyunları öğretmen kılavuzunu incelenerek program hazırlanmıştır.

Akıl Oyunları Uygulaması: Araştırmacı tarafından hazırlanan akıl oyunları uygulamasına uygulanmasına ilişkin gerekli izinler alınmış ve uygulama yapılmadan önce, okul yönetimi uygulama ile ilgili olarak bilgilendirilmiştir. Deney ve kontrol grubunu oluşturan öğrencilere akıl oyunları çalışmaları başlamadan bir hafta önce Öğrenci Liderlik Uygulamaları Ölçeği uygulanmıştır. Deney grubunu oluşturan katılımcılara her biri yaklaşık 45'er dakikalık oturumlardan oluşan 6 haftalık akıl oyunları eğitimi verilmiştir. Akıl oyunları uygulamasına katılan öğrencilerle gerçekleştirilen etkinliklerde 1. hafta "liderliği tanımlamak" amaçlanmış ve "LOOK LOOK" adlı oyun kullanılmıştır. 2. hafta "model olma" amaçlanmış ve "DIZIOUS" adlı oyun kullanılmıştır. 3. hafta "paylaşılabilir vizyona ilham vermek" amaçlanmış ve "BECERİKLİ YAPILAR" adlı oyun kullanılmıştır. 4. hafta "var olan duruma meydan okuma" amaçlanmış ve "QWIRKLE" adlı oyun kullanılmıştır. 5. hafta "başkalarını harekete geçirmek" amaçlanmış ve "Q-BITZ" adlı oyun kullanılmıştır. 6. hafta "kalpleri cesaretlendirmek" amaçlanmış ve "SIX" adlı oyun kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması: Araştırmada kullanılan veri toplama araçları deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilere gerekli bilgiler verilerek akıl oyunları uygulaması başlamadan bir hafta önce bir kitapçık şeklinde uygulanmıştır. Ölçme araçlarının nasıl cevaplanacağına ilişkin yönerge ölçme araçlarının üstüne eklenmiş, araştırmacı tarafından öğrencilere formun doldurulması konusunda bilgilendirme yapılmış ve uygulamanın başında öğrencilere bu çalışmadan elde edilen sonuçların bilimsel bir çalışmada kullanılacağı ifade edilmiştir. Akıl oyunları uygulamasının tamamlanmasından bir hafta sonra hem deney hem de kontrol grubunda yer alan öğrencilere Öğrenci Liderlik Uygulamaları Ölçeği son kez uygulanmıştır. Bir katılımcının veri setini doldurması yaklaşık olarak 15 dakika sürmüştür.

Verilerin Analizi: Araştırma kapsamında veri setinden elde edilen verilerin çözümlenmesi "SPSS 21 for Windows" paket programı ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada hangi analiz yönteminin kullanılacağını belirlemek için öncelikle verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığı belirlenmiştir. Normal dağılımın incelenmesinde çarpıklık, basıklık katsayıları ve histogram grafikleri incelenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre verinin normal dağıldığına karar kılınmıştır. Ayrıca Shapiro Wilk testi ile de verilerin homojen dağılıp dağılmadığı kontrol edilmiş ve elde edilen verilerle normallik varsayımını karşıladığı anlaşılmıştır. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Öğrenci Liderliği Uygulamaları Ölçeği'nden aldıkları ön-test puanlarını karşılaştırmak için bağımsız örneklem t-testi, hem deney hem de kontrol gruplarının ön-test ve son-test puanlarını karşılaştırmak amacıyla bağımlı örneklem t testi kullanılmıştır.

BULGULAR

Araştırmaya katılan öğrencilerden elde edilen verilerin parametrik testlerin kullanılabilme şartlarını sağlayıp sağlamadığını incelemek için, liderlik ön-test ölçümlerine yönelik varyans analizinden elde edilen sonuçlar; her iki grupta yer alan bireylerin ön-test ölçümlerinden aldıkları puanların ortalamaları arasında anlamlı bir fark olmadığını yani dağılımın homojen olduğunu göstermiştir ($p>.05$). Bağımlı değişkene ait ölçüm sonuçlarının normal dağılım sergileyip sergilemediğini incelemek için yapılan Shapiro-Wilk testi sonucunda ise verilerin normal dağılımına olduğu görülmüştür ($p>.05$). Bu nedenle verilerin analizinde parametrik yöntemler kullanılmıştır.

Tablo 2. Grupların Liderlik Puanlarına İlişkin Değerleri

Ölçüm	Ön-Test		Son-Test	
	\bar{X}	ss	\bar{X}	ss
Grup				
Deney (N=20)	94.30	14.41	110.85	9.34
Kontrol (N=20)	95.95	11.21	96.70	10.78

Deney ve kontrol gruplarına ait liderlik ön-test ve son-test puanlarına dair değerler Tablo 2’de görülmektedir. Deney grubunun liderlik ön-test puan ortalaması 94.30 iken son-test ortalaması 110.85’tir. Kontrol grubunda ise liderlik ön-test puan ortalaması 95.95 iken son-test ortalaması 96.70’tir.

Hem deney hem de kontrol grubunda bulunan bireylerin, Öğrenci Liderliği Uygulamaları Ölçeği ön-test ve son-test ölçümlerinden elde ettikleri puanların ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını görmek için bağımlı örneklem t testi tekniği kullanılmıştır. Bulgular Tablo 3’de ve Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 3. Deney Grubuna Dair Liderlik Ön-test ve Son-test Puanlarına ait Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları

Değişken	Ölçüm	N	\bar{X}	ss	t	sd	p
Örnek Olma	Ön-test	20	18.80	2.76	-4.505	19	.000
	Son-test	20	22.05	2.71			
Paylaşılan Vizyona İlham Verme	Ön-test	20	17.30	3.26	-5.171	19	.000
	Son-test	20	21.10	1.86			
Var Olan Duruma Meydan Okuma	Ön-test	20	18.90	4.36	-3.627	19	.002
	Son-test	20	21.90	2.55			
Başkalarının Hareketine Geçmesini Sağlamak	Ön-test	20	20.50	3.42	-4.025	19	.001
	Son-test	20	23.35	2.68			

Kalpleri/Duyguları Cesaretlendirme	Ön-test	20	18.80	3.27	-5.024	19	.000
	Son-test	20	22.45	2.52			
Liderlik	Ön-test	20	94.30	14.41	-5.570	19	.000
	Son-test	20	110.85	9.34			

Tablo 3 incelendiğinde, deney grubunda yer alan öğrencilerin örnek olma alt boyutuna ilişkin ön-test ($\bar{X} = 18.80$, $ss = 2.76$) ve son-test ($\bar{X} = 22.05$, $ss = 2.71$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -4.505$, $p < 0.05$); paylaşılan vizyona ilham verme alt boyutuna ilişkin ön-test ($\bar{X} = 17.30$, $ss = 3.26$) ve son-test ($\bar{X} = 21.20$, $ss = 2.71$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -5.171$, $p < 0.05$); var olan duruma meydan okuma alt boyutuna ilişkin ön-test ($\bar{X} = 18.90$, $ss = 4.36$) ve son-test ($\bar{X} = 21.90$, $ss = 2.55$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -3.627$, $p < 0.05$); başkalarını harekete geçirme alt boyutuna ilişkin ön-test ($\bar{X} = 20.50$, $ss = 3.42$) ve son-test ($\bar{X} = 23.35$, $ss = 2.68$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -4.025$, $p < 0.05$); kalpleri/duyguları cesaretlendirme alt boyutuna ilişkin ön-test ($\bar{X} = 18.80$, $ss = 3.27$) ve son-test ($\bar{X} = 22.45$, $ss = 2.52$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -5.024$, $p < 0.05$) ve öğrenci liderliği toplam puanlarına ilişkin ön-test ($\bar{X} = 94.30$, $ss = 14.41$) ve son-test ($\bar{X} = 110.85$, $ss = 9.34$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05; 19} = -5.570$, $p < 0.05$) istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu, bu farklılıkların tüm alt boyutlarda son-test lehine olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 4. Kontrol Grubuna Dair Liderlik Ön-test ve Son-test Puanlarına ait Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları

Değişken	Ölçüm	N	\bar{X}	ss	t	sd	p
Örnek Olma	Ön-test	20	18.80	2.96	-2.179	19	.042
	Son-test	20	19.90	2.84			
Paylaşılan Vizyona İlham Verme	Ön-test	20	18.85	2.68	-1.710	19	.104
	Son-test	20	19.00	2.62			
Var Olan Duruma Meydan Okuma	Ön-test	20	19.20	1.96	-1.453	19	.163
	Son-test	20	19.30	2.00			
Bşkalarının Hareke- te Geçmesini Sağla- mak	Ön-test	20	19.95	3.69	-1.000	19	.330
	Son-test	20	20.10	3.41			
Kalpleri/Duyguları Cesaretlendirme	Ön-test	20	19.15	2.92	-1.453	19	.163
	Son-test	20	19.35	2.56			
Liderlik	Ön-test	20	95.95	11.21	-3.001	19	.007
	Son-test	20	96.70	10.78			

Tablo 4’te kontrol grubunda yer alan öğrencilerin öğrenci liderliği toplam puanı ve alt ölçek puanlarına ilişkin puan ortalamaları ve standart sapmaları görülmektedir. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin örnek olma ön test ($\bar{X} = 18.80$, $ss = 2.96$) ve son-test ($\bar{X} = 19.90$, $ss = 2.84$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -2.279$, $p > 0.05$), paylaşılan vizyona ilham verme ön test ($\bar{X} = 18.85$, $ss = 2.68$) ve son-test ($\bar{X} = 19.00$, $ss = 2.62$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -1.710$, $p > 0.05$), var olan duruma meydan okuma ön test ($\bar{X} = 19.20$, $ss = 1.96$) ve son-test ($\bar{X} = 19.30$, $ss = 2.00$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -1.453$, $p > 0.05$), başkalarının harekete geçmesini sağlama ön test ($\bar{X} = 19.95$, $ss = 3.69$) ve son-test ($\bar{X} = 20.10$, $ss = 3.41$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -1.000$, $p > 0.05$), kalpleri/duyguları cesaretlendirme ön test ($\bar{X} = 19.15$, $ss = 2.92$) ve son-test ($\bar{X} = 19.35$, $ss = 2.56$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -1.453$, $p > 0.05$) ve toplam liderlik ön test ($\bar{X} = 95.95$, $ss = 11.21$) ve son-test ($\bar{X} = 96.70$, $ss = 10.75$) puan ortalamaları arasında ($t_{0.05: 19} = -3.001$, $p > 0.05$) istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır.

Yukarıda verilen analiz sonuçlarına göre akıl oyunları uygulaması öğrencilerin liderlik becerilerini anlamlı ölçüde yükseltmektedir.

TARTIŞMA

Günümüzde liderliğin öğrenilebilir ve öğretilir bir özellik olduğu araştırmacılar tarafından kabul edilen bir görüş haline gelmiştir. Liderlik becerilerinin çeşitli programlarla geliştirilebileceği bilinmektedir (Beugre vd., 2006). Akıl oyunları uygulamasının liderlik becerilerine etkisinin incelendiği bu çalışmanın sonucunda, akıl oyunları uygulamasına katılan öğrencilerin Kouzes ve Posner (2006, 2012) tarafından kavramsallaştırılan ve liderliğe özgü eylemler olarak belirtilen davranışlarında anlamlı düzeyde artış olduğu, herhangi bir uygulama yapılmayan öğrencilerin liderlik becerisinde ise herhangi bir değişim olmadığı saptanmıştır.

Öğrencilerin liderlik becerilerini geliştirmek için uygulanan çeşitli eğitim programlarının liderlik becerilerini geliştirmede etkili olduğunu gösteren araştırma sonuçları vardır (Alkan, 2009; Kamacı, 2010; Ricktets ve Rudd, 2002). Örneğin Oğurlu (2012) 6. sınıfa devam eden üstün zekalı ve üstün zekalı olmayan öğrencilerle yürüttüğü 15 haftalık liderlik becerileri eğitim programında öğrencilere ödevler de vererek eğitimde öğrendikleri bilgi ve becerileri eğitim sonrası uygulama fırsatı vermiştir. Çalışma sonucunda hem üstün zekalı öğrencilerin hem de üstün zekalı olmayan öğrencilerin liderlik becerilerinde anlamlı düzeyde bir artış olduğu saptanmıştır. Kurbal (2015) tarafından yapılan çalışmada ise akıl oyunlarının 6. Sınıf öğrencilerinin problem çözme stratejilerini ve akıl yürütme becerilerini geliştirdiği belirlenmiştir. Bu çalışmada da öğrencilerin uygulanan eğitim programının öğrencilerin liderlik becerilerini etkilediği göz önüne alındığında elde edilen sonuçların literatürdeki bulgularla benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Çelebi (2002) tarafından yapılan çalışmada destekleyici ve eğlendirici doğa oyunları etkinliklerinin öğrencilerin liderlik becerileri ile ilişkili davranışların ortaya çıkarılmasında ve geliştirilmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Etkinliğe katılan katılımcıların problem çözme, işbirliği ve takım çalışması yapma, kendine ve başkalarına güven duyma, risk alma, doğru karar verme, riskli etkinliklerin önce lider tarafından yapılarak katılımcılara örnek olması ve daha istekli yapmalarını sağlama gibi becerilerde artış olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca

oyun-temelli liderlik becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir yoldur (Henriksen ve Borgesen, 2016). Steawart (2017) tarafından yapılan çalışma da ise liderlik gelişim programının öğrencilerin Kouzes ve Posner tarafından kavramsallaştırılan beş liderlik boyutunda da gelişim göstermelerini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmada okul ortamında liderliği geliştirmeye yönelik hazırlanan akıl oyunları eğitiminin öğrencilerin liderlik becerilerini olumlu etkilediğine yönelik elde edilen sonucun geçmiş literatürde yer alan bilgilerle uygunluk gösterdiği söylenebilir.

Tüysüz (2007) 6. Sınıf öğrencilerine 5 gün ve 26 ders saati boyunca uygulanan “Biz Lideriz” eğitim programının programa dahil olan öğrencilerin temel liderlik, kişisel yetenek, problem çözme, takım çalışması ve toplumsal hizmet boyutlarında anlamlı bir artış olduğu sonucuna ulaşırken, Gündüz ve Duran (2016,) tarafından yapılan çalışmada ise “Geleceğin Liderleri” adı verilen eğitim deney grubunda yer alan çocukların temel liderlik kavramları, kendini ve başkalarını tanıma, grup çalışması ve işbirliği, iletişim ve problem çözme gibi alanlarda liderlik becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Liderlik becerilerini geliştirmeye ilişkin eğitimlerin liderlik üzerindeki olumlu etkisini gösteren bu bulgular, akıl oyunları uygulamasının liderlik becerilerini arttırdığına yönelik bulguyu destekler niteliktedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgulardan hareketle akıl oyunları uygulamasının, öğrencilerin liderlik becerilerini arttırmada etkili bir yaklaşım olabileceği görülmüştür. Dolayısıyla özellikle ilkokullarda ve liselerde müfredata ek olarak liderlik becerilerini arttıracak etkinlikler yaygınlaştırılabilir. Akıl ve zekâ oyunlarının tüm okullarda seçmeli ders olarak okutulması için adımlar atılabilir. İlerleyen çalışmalarda diğer yaş gruplarına uygun akıl oyunları uygulamaları hazırlanarak öğrencilerin liderlik becerilerinin gelişmesine alana katkı sağlanabilir. Bu çalışmada uygulanan akıl oyunlarının farklı sosyo-kültürel gruplardaki etkisi araştırılabilir. Ayrıca programın içeriğine liderlik becerilerini olumlu etkileyecek daha farklı uygulamalar eklenebilir. Öte yandan bu çalışmada akıl oyunları uygulamasının gönüllü bir çalışma olması ve herhangi bir değerlendirme yapılmaması elde edilen sonuçları etkilemiş olabilir. Uygulama öncesi öğrencilere dersin içeriği hakkında bilgi verilmiş olması ve herhangi bir akademik değerlendirme, sınav, not vb. uygulama olmayacağına açıklanmış olmasının öğrencilerin derse karşı daha olumlu bir bakış açısı geliştirmelerine neden olmuş olabileceği de göz önüne alınmalıdır. Gelecek çalışmalarda katılımın zorunlu olduğu ya da akademik değerlendirmenin yapıldığı çalışmaların etkisi araştırılabilir ya da öğrencilerin yaklaşımını etkileyebilecek faktörlerin en aza indirilmesine yönelik tedbirler alınabilir.

KAYNAKLAR

- Alkan, Y. (2009). “Bir Lider Yetiştiriyor” Programının 10.Sınıf Öğrencilerinin Problem Çözme Becerileri Üzerine Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Beugré, C. D., Acar, W. ve Braun, W. (2006). Transformational Leadership in Organizations: An Environment-Induced Model. *International Journal of Manpower*, 27(1), 52-62.
- Bisland, A. (2004). Developing Leadership Skills in Young Gifted Students. *Gifted Child Today*, 27(1), 24-27.
- Bottino, R. M. ve Ott, M. (2006). Mind Games, Reasoning Skills, and The Primary School Curriculum. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 359-375.

- Bottino, R. M., Ott, M., Tavella, M. ve Benigno, V. (2011). Can Digital Mind Games Be Used to Investigate Children's Reasoning Abilities?. *Leading Issues in Games Based Learning*, 124, 1-13.
- Brown, L. M. ve Posner, B. Z. (2001). Exploring The Relationship Between Learning and Leadership. *Leadership & Organization Development Journal*, 22(6), 274-280.
- Büyükoğlu, H. ve Polat, G. (2017). Öğrenci Liderliği Uygulamaları Ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 8 (26),303-317.
- Cansoy, R. ve Turan, S. (2016). Gençlik Liderlik Özellikleri Ölçeği: Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. *Türk Eğitim Dergisi*, 1(1), 18-38.
- Çelebi, M. (2002). Doğa Eğitimi Etkinliklerinin Liderlik Becerilerinin Ortaya Çıkarılmasındaki Rolü. Yayınlanmamış Doktora Tezi Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Güçlü, N. (2016). Liderliğe Genel Bir Bakış. Nezahat Güçlü (Ed.). *Eğitim Yönetiminde Liderlik* (s. 1-15). Ankara: Pegem Akademi..
- Gündüz, H. B., ve Duran, A. (2016). Okul Öncesinde Liderlik Eğitimi: Geleceğin Liderleri Eğitim Programının Etkililiği. *International Online Journal of Educational Sciences*, 8(1), 245-267.
- Güney, S. (2012), *Sosyal Psikoloji*, Ankara: Nobel Yayınları .
- Henriksen, T. D., ve Børgesen, K. (2016). Can good leadership be learned through business games?. *Human Resource Development International*, 19(5), 388-405.
- Kamacı, M. C. (2010). Liderlik Eğitim Programının Eğitim Yöneticilerinin Kaosu Yönetmede Sergiledikleri Davranışlarına Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karasar, N. (1995). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karnes, F. A. ve Stephens, K. R. (1999). Lead the Way to Leadership Education. *Education Digest*, 64(8) ,62–65.
- Karnes, F. A. ve Bean, S. M. (1996). Leadership and the Gifted. *Focus on Exceptional Children*, 29(1), 1–12.
- Kouzes, J. M., ve Posner, B. J. (2012). *Leadership Challenge* (5. Edition) San Francisco: Jossey-Bass.
- Kouzes, J. M. ve Posner, B. Z. (2006). *Student Leadership Practices Inventory*. Student Workbook, 2nd. Edition. SanFrancisco: Jossey-Bass
- Kurbal, M. S. (2015). An Investigation of Sixth Grade Students' Problem Solving Strategies and Underlying Reasoning in the Context of a Course on General Puzzles and Games. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Landis, E. A., Hill, D. ve Harvey, M. R. (2014). A synthesis of leadership theories and styles. *Journal of Management Policy and Practice*, 15(2), 97-101.
- Mandziuk, J. (2007). Computational Intelligence in Mind Games. *Challenges for Computational Intelligence*, 63, 407-442.
- MEB. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5., 6., 7., 8. Sınıflar) Öğretim Programı, Ankara: MEB Yayınları
- Milligan, J. (2004). Leadership Skills of Gifted Students in a Rural Setting: Promising Programs For Leadership Development. *Rural Special Education Quarterly*, 23(1), 16-21.
- Oğurlu, Ü. (2013). Liderlik Becerileri Geliştirme Programının Üstün Zekâlı Olan ve Olmayan Öğrencilerin Liderlik Becerilerine Etkisi. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Ricketts, J. C. ve Rudd, R. D. (2002). A Comprehensive Leadership Education Model to Train, Teach, and Develop Leadership in Youth. *Journal of Career and Technical Education*, 19(1), 7-17.
- Sashkin, M., ve Rosenbach, W. (1993). A New Leadership Paradigm. Rosenbach(Eds.), *Contemporary Issues in Leadership*. Boulder, CO: Westview Press.
- Stewart, J. C. (2017). The Effect of a Leadership Development Course on Student Members of a Coeducational Greek-Letter Service Fraternity, *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Regent University.
- Tüysüz B., (2007) Öğrenci Liderliği Programı'nın 6. Sınıf Öğrencilerinin Liderlik Rollerini ve Davranışlarına Etkisinin İncelenmesi *Yayımlanmamış Doktora Tezi* Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.