

T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
BİLİM DALI

**DİN EĞİTİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLARIN
ÖĞRENCİ BAŞARISI VE KALICILIĞINA ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

AYŞE GÖV

İstanbul, 2019

T.C.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ
BİLİM DALI

**DİN EĞİTİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLARIN
ÖĞRENCİ BAŞARISI VE KALICILIĞINA ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

AYŞE GÖV

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi BİLAL YORULMAZ

İstanbul, 2019



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ Anabilim Dalı İLKÖĞRETİM DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ ÖĞRETMENLİĞİ Bilim Dalı TEZLİ YÜKSEK LİSANS öğrencisi AYŞE GÖV'nin DİN EĞİTİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİ BAŞARISI VE KALICILIĞINA ETKİSİ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 3.04.2019 tarih ve 2019-9/18 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 29.04.2019

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1.	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi BİLAL YORULMAZ	
2.	Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi UMUT KAYA	
3.	Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi ZARİFE ŞEYMA ARSLAN (AİT)	

ÖNSÖZ

Bilimde ve teknolojide meydana gelen gelişmeler, eğitim alanında da çocukların ihtiyaçlarına cevap verebilecek yeni yöntem arayışlarına sebep olmuştur. Eğitimde kullanılan bu yeni yöntemlerden “Eğitsel oyunların, din eğitiminde başarı ve kalıcılığa etkisi nedir” soruna cevap aramak için yapmış olduğumuz bu araştırmanın, bu alanda görev yapan tüm eğitimcilere ve araştırmacılara faydalı olmasını temenni ederim.

Öncelikle araştırmayı gerçekleştirdiğim süreç boyunca bana yol gösteren, yapıcı önerileri ile çalışmanın gelişmesine destek veren, araştırmada elde edilen verilerin istatistiksel tekniklerle çözümlenmesi ve yorumlanmasında büyük emeği olan değerli danışman hocam Dr. Bilal YORULMAZ’a teşekkürü bir borç bilirim. Yüksek Lisans öğrenimim sürecince manevi desteğini esirgemeyen kıymetli hocam Dr. Emine KESKİNER’e, yapıcı eleştirileri ile teze katkı sunan tez jüri üyelerim Dr. Zarife Şeyma ALTIN ve Dr. Umut KAYA’ya teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmanın gerçekleşmesinde desteğini esirgemeyen halen görevli bulunduğum İstiklal Ortaokulu Müdürü Sayın Eyüp GÜNEŞ’e, tezimin son okumalarını yaparak düzeltmeler yapan okulumuz Türkçe öğretmeni Neşadiye SOYLU’ya, manevî desteğini eksik etmeyen tüm öğretmen arkadaşlarıma ve bütün öğrencilerime teşekkür ederim.

Ayrıca, araştırmanın her aşamasında yanımda olan ve bu çalışmanın tamamlanmasında büyük emeği olan kıymetli arkadaşlarım Halime DÜZENLİ DEMİR ve Ümmüşerif GÜLMEZ ŞENTÜRK’e minnettarım. Son olarak; hayatım boyunca olduğu gibi araştırma süresince de maddi ve manevi desteğini hiç bırakmayan annem Zeynep GÖV’e ve babam Mehmet Zeki GÖV’e sonsuz teşekkürler...

Ayşe GÖV

ÖZET

DİN EĞİTİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİ BAŞARISI VE KALICILIĞINA ETKİSİ

Bu araştırma; Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde oyuna dayalı öğretimin öğrenci başarısına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır.

Çalışma, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında, on hafta boyunca Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde bulunan İstiklal ortaokulunda öğrenim gören toplam 94 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada 6-A ve 6-B sınıfları deney grubunu, 6-C ve 6-D sınıfları kontrol grubunu oluşturmaktadır. Deney grubunda dersler eğitsel oyun yöntemiyle, kontrol grubunda ise takrir(anlatım) yöntemiyle işlenmiştir.

Araştırmada Kontrollü Öntest-Sontest deneysel desen yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan gruplara uygulama öncesi ön test, uygulama sonrası son test ve uygulamanın bitiminden sekiz hafta sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Ayrıca namaz ibadetinin uygulanışına yönelik çalışma öncesi ön test ve çalışma sonrası son test uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Yapılan ilişkisiz grup t testlerinde anlamlılık düzeyi 0,05; ilişkili grup t testlerinde anlamlılık düzeyi 0,01 olarak hesaplanmış ve yorumlanmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile takrir(anlatım) yönteminin uygulandığı kontrol grubunun başarı düzeyleri ve öğrenilenlerin kalıcılığı arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur. Din eğitiminde bilgi ve davranış açısından başarıyı artırmak ve öğrenilenlerin kalıcılığını sağlamak için eğitsel oyunla öğretim yöntemi etkili bir yöntemdir. Bu sebeple din eğitimcilerinin eğitsel oyun yöntemini daha aktif kullanmaları ve eğitsel oyunla ilgili çalışmaların artırılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitiminde Oyun, Din Öğretimi, Eğitim, Oyun, Oyunla Öğretim, Eğitsel Oyun.

ABSTRACT

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES IN RELIGIOUS EDUCATION ON SHORT TERM AND LONG TERM STUDENT ACHIEVEMENT

The aim of this study in the lessons of religious culture and ethics was to investigate the effect of game-based teaching on the success of students and remembrance of learning.

The study was carried for ten weeks out with 94 students studying at İstiklal Secondary School in Şahinbey district of Gaziantep province in 2015-2016 academic year. In the study, 6-A and 6-B classes were the experimental group, 6-C and 6-D classes were the control group. In the experimental group, the lessons were taught by educational game method and in the control group by the method of takrir (expression).

Controlled pretest-posttest experimental design method was used in the study. Pre-test which is Before application, post-test which is after application and retention test after the ending of application after eight weeks was applied to the groups who join the research. In addition, pre-test and post-test was applied to the practice of prayer. The data were analyzed by using SPSS 23 statistical program. The significance level of the independent-samples t test was 0.05; The significance level was calculated as 0,01 in the paired-samples t test and it was interpreted.

According to the findings of the research; Significant differences were found in favor of experimental group between persistence of learning things and level of success of control group which was applied teaching method and experimental group which was applied instructional play. The method of teaching with educational play is an effective method to increase the success in knowledge and behavior in religious education and to ensure the permanence of the learned. For this reason, it is recommended that religious educators use the educational game method more actively and increase the studies about educational game.

Keywords: Playing Games in Religion Education, Religion Education, Education, Game, Teaching with Games, Educational Game.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ÖNSÖZ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT.....	iii
TABLO LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Oyun ve Önemi.....	2
1.3. Oyunun Tarihçesi.....	8
1.4. İslam Dininde ve İslam Tarihinde Oyunun Yeri.....	10
1.4.1. Kur'an-ı Kerim'de Oyun.....	10
1.4.2. Sünnet ve Hadislerde Oyun.....	11
1.4.3.İslam Düşünürleri ve Eğitimcilerine Göre Oyun	19
1.5. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi	22
1.5.1. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi.....	22
1.5.2. Oyunun Psiko-Motor Gelişime Etkisi.....	23
1.5.3. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi	24
1.5.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi.....	26
1.5.5. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi	27
1.5.6. Oyunun Ahlak Gelişimine Etkisi.....	28
1.5.7. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi	30
1.6. Oyun Kuramları.....	31
1.6.1. Klasik Oyun Kuramları	31
1.6.1.1. Enerji Fazlalığı Kuramı	32
1.6.1.2. Becerilerin Eğitimi, Hayata Hazırlık Kuramı.....	32
1.6.1.3. Tekrarlama Kuramı	33
1.6.1.4. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı.....	34
1.6.1.5. Gerginliği Azaltma Kuramı.....	34
1.6.2. Modern(Çağdaş) Oyun Kuramları	34

1.6.2.1. Helanko'nun Sistem Kuramı	35
1.6.2.2. Berlyne'nin İçten Uyarılma Kuramı.....	35
1.6.2.3. Freud'un Kişilik Gelişim Kuramı.....	36
1.6.2.4. Piaget'nin Yapı-İnşa Kuramı.....	38
1.6.2.5. Vygotsky'nin Sosyokültürel Gelişim Kuramı	40
1.6.2.6. Huizinga'nın Oyun Kuramı	42
1.7. Oyun Sınıflandırmaları	43
1.8. Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretim ve Din Eğitiminde Kullanımı	51
1.8.1. Eğitsel Oyunla Eğitimin Üstün Yönleri.....	54
1.8.2. Eğitsel Oyunla Eğitimin Sınırlılıkları	57
1.8.3. Eğitsel Oyunların Planlanmasında ve Uygulamasında Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....	59
1.8.4. Eğitsel Oyunların Değerlendirme Aşaması	62
1.8.5. Din Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Kullanımı	63
1.9. Problem Cümlesi	65
1.10. Araştırmanın Yöntemi.....	66
1.11. Amaç.....	66
1.12. Önem	66
2. İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR.....	67
3. YÖNTEM.....	76
3.1. Araştırmanın Modeli	76
3.2. Hipotezler.....	76
3.3. Sayıtlar	77
3.4. Sınırlılıklar.....	78
3.5. Tanımlar	78
3.6. Evren ve Örneklem	79
3.7. Araştırmanın Çalışma Grubu.....	79
3.8. Veri Toplama Araçları	81
3.8.1. Başarı testi.....	81
3.8.2. Uygulama Değerlendirme Ölçeği.....	81
3.9. Araştırmanın Uygulanması ve Verilerin Toplanması	82
3.9.1. Çalışmada Kullanılan Oyunlar ve Öğretim Süreci.....	83
3.10. Verilerin Çözümlemesi	93

4. BULGULAR VE YORUMLAR	94
4.1. Birinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	97
4.2. İkinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	98
4.3. Üçüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	99
4.4. Dördüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	100
4.5. Beşinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	101
4.6. Altıncı Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	102
4.7. Yedinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorum	103
4.8. Sekizinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	104
4.9. Dokuzuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	105
4.10. Onuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar	106
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	108
5.1. Sonuç	108
5.2. Öneriler	109
EKLER.....	111
EK 1: Başarı Testi	112
EK 2: Başarı Testi Cevap Anahtarı.....	116
EK 3: Uygulama Değerlendirme Ölçeği.....	117
EK 4:Deney Grubu Örnek Ders Planı	118
EK 5: Kontrol Grubu Örnek Ders Planı	119
EK 6: Deney Grubu Örnek Ders Materyali	120
EK 7: Koş Yaz Koş Oyunu Uygulanışı	121
KAYNAKÇA	122

TABLO LİSTESİ

Sayfa No:

Tablo 1 : Grupların Normal Dağılım ve Denkliği	80
Tablo 2 : Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıflara ve Cinsiyete Göre Dağılımı	81
Tablo 3 : Çalışmada Kullanılan Oyunlar	84
Tablo 4 : Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları	95
Tablo 5 : Deney ve Kontrol Gruplarının "Uygulama" Düzeyi Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları	96
Tablo 6 : Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t -Testi Sonuçları	97
Tablo 7 : Deney ve Kontrol Gruplarının Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t- Testi Sonuçları	98
Tablo 8 : Deney Grubunun Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	99
Tablo 9 : Kontrol Grubunun Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	100
Tablo 10 : Deney Grubu Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	102
Tablo 11 : Kontrol Grubunun Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	102
Tablo 12 : Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları	103
Tablo 13 : Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları	104
Tablo 14 : Deney Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Son-test Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	105
Tablo 15 : Kontrol Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları	106

KISALTMALAR

<i>a.s.</i>	: Aleyhisselam
<i>b.</i>	: Bin
<i>C.</i>	: Cilt
<i>çev.</i>	: Çeviren
<i>DKAB</i>	: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
<i>Ed.</i>	: Editör
<i>FATİH</i>	: Fırsatları Artırma Teknolojiyi İyileştirme Hareketi
<i>Hz.</i>	: Hazreti
<i>MEB</i>	: Milli Eğitim Bakanlığı
<i>ö.</i>	: Ölüm Tarihi
<i>r.a.</i>	: Radıyallahu Anh
<i>s.</i>	: Sayfa
<i>ss.</i>	: Sayfa Aralığı
<i>s.a.v.</i>	: Sallallahu Aleyhi Vesellem
<i>vb.</i>	: Ve benzeri
<i>yy.</i>	: Yüzyıl

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin çok hızlı bir şekilde ilerlediği çağımızda insanların, hayatlarını sürdürebilmek, başarılı ve mutlu olabilmek için sahip olmaları gereken nitelikler değişmiştir. Sürekli gelişen ve değişen dünyaya uyum sağlayabilecek insanda problem çözme becerisi, işbirliği ile çalışabilme becerisi, üreticilik, iletişim becerisi gibi nitelikler aranmaktadır. Eğitim de bu nitelikleri geliştirebilmek, çağa uygun insan yetiştirebilmek için güncellenmektedir. Bu amaca uygun yeni yöntemler geliştirilmektedir. İnternetle birlikte bilgiye çabuk ulaşma olanağı, öğretmenleri eğitimi kılavuzlayan unsur haline getirmiştir. Eğitimde öğrenci merkezli yaklaşımlar benimsenmeye başlanmıştır.

İslam dini insanın ruh ve beden sağlığını gerçekleştirmeyi hedefler. Bunu sağlamak için de onu kendi tabii özellikleri içinde ele alarak dinin esaslarına bağlı, halkın ve hakkın beklentilerine uygun davranışlar yapan iyi ve erdemli bir kişi olarak yetiştirmeyi amaçlar.¹ Çağımızda ihtiyaç duyulan insan nitelikleri ve din eğitiminin yetiştirmeyi amaçladığı insanda aranan nitelikler; ruh ve beden sağlığı, halka faydalı olabilme, erdemli olabilmedir. Bunu sağlamak için din eğitiminde neler yapılabilir? Eğitimde kullanılacak yöntemlerin de bunu sağlamaya katkısı var mıdır? Bu sorulara cevap aramak için yapılan ilgili literatür araştırmasında din eğitiminde eğitsel oyunla ilgili deneysel bir çalışmanın olmadığı görülmüştür. (Bu araştırmanın deney aşaması tamamlandığında bir deneysel çalışma bitirilerek literatüre girmiştir. Din eğitiminde oyunla ilgili yapılan çalışmaların tümü ikinci bölümde verilmiştir)

İnsanlar her yaşta oynamaktan zevk duyarlar. Bu keyifli faaliyetten yararlanılarak, sınıf içi çalışmalar daha güdüleyici ve daha anlamlı bir duruma getirilebilir.² Oyunun insan tabiatına uygun oluşu, çocukların gerçek hayat gibi oyunu ciddiye almaları ve aynı zamanda oyun oynarken eğlenerek tabii bir şekilde

¹ N. El-Attas, İslami Eğitim, s.7. Aktaran: Abdurrahman Dodurgalı, **Ailede Çocuğun Din Eğitimi**, 2. Baskı, İstanbul: İFAV yayınları, 1998, s.21.

² Bilen, s.103. Aktaran: Mehmet Zeki Aydın, **Din Öğretiminde Yöntemler**, 6. Basım, Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013, s.48.

öğrenmeleri, yöntemler içinde “eğitsel oyun yöntemini” araştırmaya sevk etmiştir. Tüm yöntemlerin etkisini aynı anda araştırmak mümkün olmadığı için araştırma eğitsel oyun yöntemi ile sınırlı tutulmuştur.

Din eğitiminin daha etkili ve kalıcı olmasına katkı sağlayabilmek amacıyla “Oyunun çocuğun dünyasında ve eğitimde yeri nedir?” sorusuna literatür taraması yapılarak cevap bulunmaya çalışılmıştır. “Eğitsel oyunların din eğitiminde başarı ve kalıcılığa etkisi nedir? sorusuna cevap bulabilmek için deneysel yöntem kullanılarak istatistiksel sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırmanın giriş bölümünde araştırmanın kuramsal çerçevesine, ikinci bölümde araştırmanın problemine dayanak oluşturan ilgili yayın ve araştırmalara, üçüncü bölümde araştırmanın yöntemine ve deneysel çalışmanın uygulanış aşamalarına, dördüncü bölümde istatistiksel bulgulara ve yorumlara, beşinci bölümde sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

1.2. Oyun ve Önemi

Türk Dil Kurumunun tanımına göre oyun; yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir.³ Çağdaş oyun kuramcılarından Huizinga’ya göre oyun: “Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.”⁴ Yavuzer ise şöyle tarif etmektedir: “Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleri ile öğrenme çabasıdır.”⁵

Michael de Montaigne (1553-1592) “Çocukların oyunu, oyun değil onların gerçek uğraşısıdır”⁶ diyerek oyunun, çocuk için bir boş zaman uğraşısı olmadığını, iş ciddiyeti ile yapıldığını vurgulamıştır. Oyun, gerçek hayatın provasıdır. Çocuk dünyayı oyunun içinde tanır ve tecrübe eder. “Oyun oynama bir deneyimdir; her zaman yaratıcı ve mekân-zaman sürekliliği içinde yer alan bir deneyim, temel bir yaşama

³Türk Dil Kurumu, **Güncel Türkçe Sözlük**, <http://www.tdk.gov.tr/index>, (8 Aralık 2018).

⁴ Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), 4. Basım, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013, s.50.

⁵Haluk Yavuzer, **Çocuk Psikolojisi**, 1. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987, s.176.

⁶ Mehibe Akandere, **Eğitici Okul Oyunları**, 4. Basım, Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013, s.10.

biçimidir.”⁷Oyun çocuğun hayatında bu kadar önemli iken ancak son birkaç yüzyıldır oyunun çocuğun dünyasındaki yeri araştırılmaya başlanmıştır. Bu araştırmalar oyunun, çocuğun gelişimi için ne kadar önemli olduğunu gösterirken, bu alanda daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğunu da ortaya koymaktadır.

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyunla ilgili birçok filozof ve eğitimci tarafından farklı tanımlamalar yapılmış ve görüşler ortaya atılmıştır. Bu tanımlama ve görüşler birbirinden farklı olsa da oyunun çocuk için faydalı ve önemli olduğu noktasında fikir ayrılığı bulunmamaktadır. İlk dönem batılı filozoflar, oyunu çocuğun tabii gelişiminin bir parçası olarak görmüş ve eğitimin de çocuk için doğal olan bu yöntemle verilmesi gerektiğini savunmuşlardır. Özellikle bedensel gelişimi destekleyen hareketli oyunların çocuğun hayatında yer alması gerektiğini belirtmişlerdir.

Eflatun (MÖ 427-347), “Çocuk oyunla büyümelidir” diyerek oyunun çocuk gelişiminin tabii yöntemi olduğunu vurgulamıştır. Çocuk eğitiminde beden ve ruhun birlikte eğitilmesi gerektiğini savunmuştur.⁸ Marcus Fabius Quintilianus (36-96), eğitime küçük yaşta başlamanın gerekliliğini, eğitimin çocuğun gelişim tarzına uygun, oyun içinde, oyun şeklinde verilmesi gerektiğini savunmuştur.⁹

Müslüman filozoflar da oyunun çocuk gelişimine, fıtratına uygunluğuna değinmiş, dengeli bir gelişim için oyuna yer verilmesini istemişlerdir. Eğitimde de oyunun rolünü vurgulamış, oyundan mahrum bırakılan çocukların zekâlarının köreleceğini belirterek zihin gelişimi açısından oyunun önemine dikkat çekmişlerdir.

İbni Sina (980-1036), oyunun önemini çok erken fark etmiş ve 13-14 yaşlarında iken kendisini oyunundan men etmek isteyenlere şöyle cevap vermiştir “Her dönemin bir gereği vardır. Çocukluk döneminin gereği de oyundur.”¹⁰ Ebu Hamid Gazâlî (1058-1111), oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve öğrenme kapasitesini

⁷D.W.Winnicott, **Oyun ve Gerçeklik**, 3. Basım, İstanbul, Metis Yayınları, 2014, s.71.

⁸ Akandere, s. 9.

⁹ Hatice Poyraz ve Hale Dere, **Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri**, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık, 2011, s.1.

¹⁰ Abdurrahman Dodurgalı, **İbn Sina Felsefesinde Eğitim**, 1. Baskı, İstanbul: İFAV Yayınları, 1995, s.158.

artırır diyerek oyunun, çocuğa dinçlik ve enerji kazandırdığını belirtmiştir. Çocuğun çalışmalarından bıkmaması için oyunun kullanılması gerektiğini savunmuştur.¹¹

Pedagoji alanında çalışmalar yapan yakın dönem meşhur bilim adamları ve filozoflar da oyunun çocuk eğitimi açısından önemini ortaya koymuşlardır. Her bilim adamı kendi ilgilendiği alan açısından oyunun önemini açıklamıştır. İlk yaşlar için kritik olmasına, sağlıklı bedensel gelişim için gerekliliğine, ruh sağlığı için önemine, ahlaki gelişime katkılarına işaret etmişlerdir.

John Locke (1632-1778), “Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız, çocuğun ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanınız”¹² diyerek oyunun eğitimdeki yerini vurgulamıştır. Jean Jacques Rousseau (1712-1778), “Çocuğun bedenini her zaman işletiniz. Bedenen güçlü ve sağlıklı olan bir çocuk fikren de gelişir ve sağlıklı olur”¹³ diyerek oyunun fiziksel ve zihinsel gelişime etkisine dikkat çekmiştir.

Oyunu çocuğun büyük dünyayı taklit ettiği küçük dünyası olarak gören ve eğitim sistemini bunun üzerine inşa eden pedagoglar vardır. Bu eğitim sisteminde çocukların yaşlarına ve kapasitelerine uygun bir işle meşgul olmaları gerektiği, bu şekilde gelişimlerinin destekleneceği savunulmaktadır. Oyun ise çocuğun işidir. Bu sebeple çocukların eğitiminde oyunlara yer verilmeli ve oyun ortamları, gelişimi destekleyici bir şekilde düzenlenmelidir. Günümüzdeki anaokullarının şekillenmesini de etkilemiş olan Fröbel ve Montessori’nin oyun ile ilgili görüşleri şöyledir:

Friedrich Fröbel (1782-1852)’e göre oyun, çocuğun benliğini kendi iç zorunluluğu ve ihtiyacından dolayı, serbestçe dışarı yansıttığı bir aynadır. Küçük yaşlarda oyun, her türlü iyunin kaynağıdır ve insanın daha sonraki hayatının içyapısını, insanda saklı tabi hayatın bir örneğini ve kopyasını oluşturur. Bu nedenle oyun, mutluluk, özgürlük, sakinlik ve tatmin duygularını beraberinde getirir. Fröbel, kendi zamanına kadar oyunun eğitimdeki önemini bu kadar derinden ele alan ilk pedagoğdur.¹⁴ Maria Montessori (1870-1952), oyunu çocuğun temel işi olarak kabul

¹¹ Hülya Pehlivan, **Oyun ve Öğrenme**, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık, 2014, s.2.

¹²Nebi Özdemir, **Türk Çocuk Oyunları 1. Cilt**, 1. Baskı, Ankara: Akçağ Yayınları, 2006, s.32.

¹³ Özdemir, s.32.

¹⁴ Kemal Aytaç, **Avrupa Eğitim Tarihi**, 1. Baskı, İstanbul: İFAV Yayınları, 1992, s.275.

etmiş ve büyük önem vermiş, kurduğu çocuk evinde çocuğun kendi kendine gelişmesine yardım eden araç ve oyuncaklar kullanmıştır.¹⁵

Psikanalizciler, oyunu tanımlarken çocuğun ruh sağlığı ile ilişkisini açıklamış, oyunun; hem çocuğun gözlemlendiği, sorunlarının tespit edildiği bir alan hem de çocuğun bizzat tedavisi olduğunu savunmuşlardır. Oyun içinde çocuk, günlük hayatta baş edemediği sorunlara çözüm bulur, bazen katarsis (rahatsızlık veren duygu yüklerinden temizlenme) yaşar.

Sigmund Freud (1865-1939) oyunun, düşler ve sinirsel belirtiler gibi anlamı olan, açıklanabilir ve yorumlanabilir olduğunu kabul ederek çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynası olduğunu ifade etmiştir. Böylece çocuğun oyununu gözlemleyerek onu tanımanın ve iyileştirmenin mümkün olacağını savunmuştur.¹⁶

Bilişsel gelişimi inceleyen kuramcılar, oyunu bilişsel gelişimin gerçekleştiği bir süreç olarak görmüş ve bilişsel gelişime katkılarıyla açıklamışlardır.

Piaget (1896-1980)'ye göre oyun bir uyumdur. Oyun deneyimleri, çocukların nesneler, insanlar, hareket ve dil hakkındaki uzamsal, rastlantısal ve geçici bilgiyi özümsemelerini sağlamaktadır. Oyunların kurallarını, adalet, ceza, doğru-yanlış gibi karmaşık sosyal, duygusal ve entelektüel alanları keşfedebilmelerine olanak tanımaktadır.¹⁷ Vygotsky (1896-1934) oyunu çocuğun zihinsel gelişimini destekleyen, olaylar ve durumlar hakkında bilgi edindiği, neden-sonuç ilişkilerini anlamaya imkân tanıyan bir aktivite olarak görmektedir. Oyunu, çocuğun ilgi, merak ve öğrenme isteğinin maksimum düzeye ulaştığı bir öğrenme laboratuvarı gibi değerlendirmektedir.¹⁸

Oyun, çocukların ahlaki kuralları yaşayarak öğrendikleri bir alandır. Oyunda çocuklar bizzat kural koyucudur. Bu durum kuralların varlığını daha iyi kavramalarını sağlar ve kurallara uymalarını kolaylaştırır. Ahlak gelişimini inceleyen kuramcılar, oyunu bu bağlamda incelemiş ve tanımlamışlardır.

¹⁵ Akandere, s.9.

¹⁶ Özdemir, s.32-33.

¹⁷ Pehlivan, s.39.

¹⁸ Pehlivan, s.41.

Kohlberg (1927-1987)'e göre, çocuk rol oyunlarında, başkasının bakış açısından problem çözme yollarını dener, rolünü üstlendiği kişinin problem çözme yolunu bizzat yaparak, yaşayarak öğrenmiş olur.¹⁹

Oyun çocuğun oynarken, her yönden gelişimini tamamladığı bir uğraştır. Çocuk cinsiyet rolünü oyunda öğrenir, dilini geliştirir, sosyalleşir, ilgi ve kabiliyetlerini de oyunda keşfeder. Yetişkinler oyunla çocuğun dünyasına girerek çocuğun kendini tanımasına ve yeteneklerini geliştirmesine yardımcı olabilirler. Çocuğun gelecekteki meslek seçimini, iş hayatını, başarısını ve mutluluğunu etkileyen bu duruma katkıda bulunabilirler.

Oynamayan tay, at olmaz. “Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Duyduklarını, gördüklerini denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır.” Oyun, çocuk için büyüklerin müdahalesinin olmadığı, kurallarını kendi koyduğu, rolleri kendi paylaştığı kısacası, kendi yönettiği bir özgürlük alanıdır.²⁰

“Oyun bir ayağı hayal dünyasında öteki ayağı da gerçekler dünyasında bir köprüdür.”²¹ Çocuk oyun aracılığı ile bu iki dünya arasında bağ kurar ve çevresini kendisi için anlaşılır duruma getirir. Oyun çocuk için kurallarını kendisi koyduğu, yönettiği, istediği rolü seçtiği, oynadığı, kendisini tanıdığı bir özgürlük alanıdır.

Çocuk içinde yaşadığı fakat yabancı olduğu dünyayı oyun ile tanır. Oyunun içinde hayata dair duyguları tecrübe eder, arkadaşlarıyla, aile bireyleriyle ve tanıdığı diğer insanlarla nasıl birlikte yaşayacağını, sosyal rolleri ve rollerin gereklerini öğrenir.

Oyun çocukların anlaşma dilidir. Bir araya gelen çocuklar hemen oyun kurar, oyun içinde tanışır, paylaşır, bencillik duygularını geri plana iterek işbirliğini öğrenir, ben duygusu yerine biz duygusunu geliştirir, sosyalleşir.²²

¹⁹ Berka Özdoğan, **Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım**, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık, 2004, s.121

²⁰ Atalay Yörükoğlu, **Çocuk Ruh Sağlığı**, 1. Baskı, Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978, s. 47.

²¹ Yörükoğlu, s.49.

²² Yörükoğlu, s.49.

Çocuk oyunlarında mutluluğu, sevinci, üzüntüyü, heyecanı, korkuyu, sevgiyi, sevilmemeyi, bağımlılığı, bağımsızlığı, ayrılığı vb. birçok duyguyu yaşar, kendi yaşamındaki duygusal ilişkileri ve tepkileri gözleyebilir, duygusal tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir. Çocuk oyunlarındaki duygusal paylaşımlar çocuğun duygusal gelişimi açısından önem taşıdığı gibi gelecekteki toplumun ruh sağlığı açısından da önem taşır.²³

Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi için oyun sevgi gibi temel bir ihtiyaçtır. Oyun oynayan çocuklar sağlıklı bir gelişim süreci izler. Oyun oynamayan çocuğun ruh sağlığından, gelişiminden şüphe edilir.

Oyunun kendisinin bir terapi olduğunu hatırlatan Winnicott, çocukların oyun oynayabilecek hale gelmelerinin doğrudan ve evrensel geçerliliği olan bir psikoterapi olduğunu söyler.²⁴ Oyun aracılığı ile çocuk birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir şekilde harcama olanağı bulurken saldırganlık dürtüsünü de olumlu yöne kanalize eder.²⁵ Oyunun çocuk üzerinde tedavi edici bir gücünün bulunması, derslerde sağlayacağı katkıyı görmemizi sağlar. Oyunla yapılan bir derse problemli öğrenciler de etkin katılım sağlar ve derse maksimum katılım sağlanmış olur. Ayrıca dersin oyunla işlenmiş olması tüm öğrenciler üzerinde olumlu etkiler bırakarak derse karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlar. Çocukların oyunları sadece kendi öğrenmelerini sağlayan bir alan değil, toplumun kültürünün yaşatıldığı ve nesilden nesle aktarıldığı bir alandır.

Çocuklar, oyunlardaki tutuculukları ile geleneğin taşınmasını sağlar, böylece çocuk oyunları, içinde yaratıldıkları ve icra edildikleri sosyo-kültürel ortamın aynası durumuna gelir. Çocuklar oyunlarında içinde bulundukları toplumun geleneksel ve çağdaş motiflerini yaşatır, bir taraftan sosyalleşirler, diğer taraftan da kültürdeki sürekliliğin sağlanmasına katkıda bulunurlar.²⁶

Yapılan araştırmalar zekâ gelişimi ve öğrenmelerin %60 gibi büyük bir kısmının henüz örgün eğitime başlanmayan 0-6 yaş aralığında gerçekleştiğini göstermektedir. Çocukların bıkmadan, usanmadan, yorulmadan, zevkle öğrenmeyi gerçekleştirdikleri bu dönemde öğretmenleri kendileridir ve kullandıkları yöntem

²³ Akandere, s.3.

²⁴ Winnicott, s.71

²⁵ Pehlivan, s.11.

²⁶ Özdemir, s.17.

oyundur.²⁷ Çocuğun en doğal öğrenme yönetimi olan oyunu planlı olarak eğitimde kullanmak, öğrencinin dikkati dağılmadan, etkili ve kalıcı şekilde öğrenmesini sağlayabilir.

Oyun, çocuğun kendini, ötekini ve eşyayı tanıdığı, kişiliğinin şekillendiği, kendi kendini oyalamayı öğrendiği, öğrenmeyi öğrendiği kendine ait dünyasıdır. Oyunu eğitimde ve tedavide kullanmak yetişkinlerin çocukların dünyasına girmesini sağlayacaktır.²⁸

Oyun ile ilgili yapılan tanımlar ve açıklamalar incelendiğinde görülüyor ki oyunu tanımlayan filozoflar ve eğitimciler, oyunun kendi ilgilendikleri bilimsel alan çerçevesinde sağladığı faydalar üzerinde durmaktadırlar. Buna göre; oyunun, çocuğun bütün gelişim alanlarına olumlu etki ettiği, oyuna eğitimde planlı bir şekilde yer verilmesinin, çocuğa mutlu, sağlıklı bir eğitim ortamı sunacağı ve eğitimin kalitesini artıracığı söylenebilir. Daha mutlu ve huzurlu bir toplum oluşmasına da katkı sağlayabilir.

1.3. Oyunun Tarihçesi

Oyun, tarihin bilinen en eski zamanlarından beri Doğu'dan Batı'ya tüm medeniyetlerde yer almış, kültürün bir parçası olmuş hatta kültürün oluşmasında etkin rol oynamıştır. Huizinga'ya göre oyun kültürden de önce gelmekte bizzat kültürü oluşturmaktadır. İbadet, kutsal oyun içinde serpilmekte; şiir, müzik, dans oyun olarak ortaya çıkmaktadır. Hukuk, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçim üzerinde temellenmiş, kültür ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır.²⁹

Tarihsel araştırmalar ne kadar eskiye giderse gitsin oyunun varlığına her çağda, her kültürde, her yaşta rastlanır. Milletler kendi coğrafyalarının elverdiği ölçüde, ellerinde bulunan malzemelerle oyunlar ve oyuncaklar üretmişlerdir. Bu da oyunun, insanlığın bir parçası olduğunu göstermektedir.

²⁷ Bilal Yorulmaz, **Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar**, 2. Baskı, İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015, s.10.

²⁸ Mücella Uluğ Ormanlıoğlu, **Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi**, 3. Baskı, İstanbul: İdeal Yayıncılık, 2013, s.14-17.

²⁹ Huizinga, s.219.

Eski Mısır duvar resimleri incelendiğinde oyun tahtası üzerinde sıçrama oyunları, eski Yunanlılarda 3000 yıldan fazla geçmişi olan çingirak oyuncağı, eski Hindistan duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar, topaç oyunları, Çin kaynaklarında 3000 yıldan fazla geçmişi olan uçurtma oyunları görülmüştür. Dünyanın birçok yerinde ip oyunlarına ve içi tüy, tohum, mantar gibi malzemelerle doldurulmuş kumaş veya deriden yapılma toplarla oynanan top oyunlarına rastlanmıştır.³⁰

Romalılarda bugünkü futbol ve diğer top oyunlarının atası kabul edilebilecek içi hava veya tüylerle doldurulmuş çeşitli toplarla ve atış teknikleriyle oynanan oyunlara rastlanmaktadır ³¹ İnsanlık tarafından bilinen en eski (4000 yıldan eski) oyun araçlarından bazıları toplar ve “beştaş” oyunudur. Tahiti, Japonya, Yunanistan, Avustralya, İngiltere gibi birçok değişik coğrafyada taşların yerine küçük patatesler, fındık, ceviz, fasulye gibi nesnelerle yüzyıllarca oynanılmıştır.³²

Mısırlıların tapınak ve mezar duvarlarında yapılan araştırmalarda boks, güreş, eskrim gibi spor oyunları, top oyunları, yüzme yarışları, dini törenlerde dramatik danslarla meşgul oldukları tespit edilmiştir. Eski İranlıların da sportif oyunlara önem verdikleri görülür; Tarihçi Herodot ve ozan Firdevsi at binme, ok atma, kılıç oyunları, çöğen denilen atlı top oyunlarında mahir olduklarını anlatır.³³Eski Türklerde kaçma-kovalama karakteri taşıyan gök-börü, kız-börü ve beyge oyunları, çöğen adı verilen atlı hokey (polo) oyunu, cirit, binicilik ve okçuluk gibi oyunlara rastlanmaktadır.³⁴

Oyunlar, tarihe şahitlik etmekte, içinde olduğu kültürün dini, siyasi, sosyal hayatına ayna tutmakta, hatta hangi kültürlerin birbirinden etkilendiği, milletlerin göçleri hakkında da veriler sunmaktadır.

Oyunların eskiliği kadar yaygınlığı da dikkat çekmiş, aynı oyunun birbirine erişemez gibi görünen iki toplumda görülmesi Tylor başta olmak üzere antropologların

³⁰ Akandere, s.4.

³¹ Ruhi Sel, **Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları**, 1. Baskı, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları,1987, s.5.

³² Hatice Poyraz, **Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri**, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık, 2012, s.6.

³³ Sel, s.3.

³⁴ Sel, s.2.

bu alanla ilgilenmesini, kültür yayılmalarını ve göçleri oyunlar üzerinden inceleyip görüşler bildirmelerini sağlamıştır.³⁵

Oyunlar, kültürden izler taşımakla beraber bizzat kültürün oluşmasına da katkı sağlamış, kültürün nesilden nesle aktarılmasının en önemli aracı olmuş, insanların işleri ve uğraşları değiştikçe oyunlar da değişmiş, sonuçta oyun, ne kadar değişse de tüm tarih boyunca insanların hayatında var olmuştur.

1.4. İslam Dininde ve İslam Tarihinde Oyunun Yeri

1.4.1. Kur'an-ı Kerim'de Oyun

Kur'an-ı Kerim'de oyunla ilgili "laib" kökünden türemiş birçok ayet bulunmaktadır. Bu ayetlerin çoğu menfi manada olup dünya hayatının geçiciliğini vurgulamaktadır. *"Dünya hayatı ancak bir oyun ve bir eğlencedir. Elbette ki ahiret yurdu Allah'a karşı gelmekten sakınanlar için daha hayırlıdır. Hâlâ akıllanmayacak mısınız?"*³⁶ ayeti ve benzer manada olan Hadid Suresi, ayet 20; Ankebut Suresi, ayet 64; Muhammed Suresi, ayet 36'da da oyun kelimesi dünya hayatının geçiciliğini anlatmaktadır. Enbiya Suresi, ayet 16'da mahlûkatın yaratılış amacı anlatılmakta, yaratılış amacının oyun olmadığı hatırlatılmaktadır. Maide Suresi, ayet 57, Enam Suresi, ayet 70, Araf Suresi, ayet 51'de "dinlerini oyuncak edenler" ifadesi yer almaktadır. Menfi manada olan ayetler, yetişkinlerin dünyanın aldaticılığına kapılmamalarını, yaratılış amaçlarını unutmamalarını, gerçek hayatın ahiret yurdu olduğunu hatırlatan ayetlerdir. Ayetlerde çocuklar için ya da yetişkinler için de faydalı olan oyunlardan bahsedilmediğini, sadece dünya hayatının geçiciliği ve çekiciliğinin oyuna benzetildiğini söyleyebiliriz.

Çocuklara yönelik Hz. Yusuf (a.s.)'ın hayatını anlatan Yusuf Suresinde bir ayet geçmektedir. Babalarına şöyle dediler: *"Ey babamız! Yûsuf hakkında bize neden güvenmiyorsun? Hâlbuki biz onun iyiliğini isteyen kişileriz. Yarın onu bizimle beraber gönder de gezip oynasın. Şüphesiz biz onu koruruz. Babaları, "Doğrusu onu götürmeniz*

³⁵ Metin And, **Oyun ve Bügü; Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, 3. Baskı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012, s.46.

³⁶ Kur'an-ı Kerim, Enam Suresi, Ayet 32.

beni üzer, siz ondan habersiz iken onu kurt yer, diye korkuyorum."³⁷ Hz. Yusuf (a.s.)'ın kardeşlerinin babalarından izin isterken onun bir çocuk olduğunu ve oyun ihtiyacının olduğunu dile getirerek izin istediklerini görmekteyiz. Hz. Yakub (a.s.)'ın da bu sebebi geçerli bulduğunu, dolayısıyla oyunun çocuğun bir ihtiyacı olduğunu kabul ettiğini anlamaktayız. Yalnız izin verirken güvenlik endişesini dile getirmiştir.³⁸ Buradan da oyun oynanan mekânların ve araçların çocukların güvenliğinin düşünülerek tasarlanması gerektiği sonucuna ulaşabiliriz.

Ayetler incelendiğinde olumsuz anlam taşıyan ayetlerin eğitsel oyunla, çocuk oyunları ya da faydalı oyunlarla alâkalı olmadığı anlaşılmaktadır. Zaten Hz. Peygamber (s.a.v.)'in sünneti incelendiğinde çocuklara oyun konusunda izin verdiği hatta bizzat oyunlarına katıldığı fark edilmektedir. Hz. Peygamber (s.a.v.)'in Kur'an-ı Kerim'e göre yaşadığı bilinmektedir. Bu durumda Kur'an-ı Kerim'de çocuk oyunlarına yönelik menfi ya da yasaklayıcı bir ayet bulunmadığı ortaya çıkmaktadır. Bir peygamber olan Hz. Yakub (a.s.)'ın, yine bir peygamber olan Hz. Yusuf (a.s.)'a çocukluğunda oyun için müsaade ettiği de oyunun çocuklar için bir ihtiyaç olarak görüldüğü ve onaylandığını göstermektedir.³⁹ Kur'an-ı Kerim'i en iyi anlayan ve yaşayan insan peygamberimiz Hz. Muhammed (s.a.v.)'dir. Oyunun dindeki yerini daha doğru anlayabilmek için onun hayatında ve ashabının hayatında oyunun nasıl yer tuttuğunu, oyuna karşı tutumlarını incelemek gerekmektedir.

1.4.2. Sünnet ve Hadislerde Oyun

Hz. Muhammed (s.av.) tüm insanlara bir eğitimci olarak gönderilmiştir. İçinde bulunduğu toplumu nasıl değiştirdiği, ashabı incelendiğinde de anlaşılabacaktır. İnsanlar üzerindeki büyük etkisi O'nun ne kadar iyi bir eğitimci olduğunu göstermektedir. İslam dinini en güzel yaşayan ve öğreten kişidir. Bu sebeple O'nun eğitimciliğine ve oyuna karşı bakışına değinmemiz yerinde olacaktır.

Hz. Muhammed (s.a.v.) insanlara bir şey öğretirken muhatabın gönlüne en çok etki edecek, anlayış kapasitesine en uygun, bilgiyi zihnine yerleştirecek ve meseleyi ona

³⁷ Yusuf Suresi, Ayet 11-13.

³⁸ Dodurgalı, **Ailede Çocuğun Din Eğitimi**, s.63.

³⁹ Müzeyyen Özen, "İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak", **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 1999, s.114.

izah etmeye yardımcı olacak en münasip metodu seçiyor, çocukların da seviyelerine inerek anlayacakları şekilde öğretiyordu.⁴⁰Günümüzde etkili ve kaliteli bir eğitim için yöntem arayışları sürerken O, bugünün eğitim anlayışına ulaşmıştı. Kullandığı yöntemler, dikkat ettiği ilkeler insanların çağlar boyu araştırmalar yaparak geldiği noktaya çok daha eski bir tarihte ulaştığını göstermektedir.

Günümüz şartlarında oyunu bir yöntem olarak kullanan bir eğitimci, Hz. Peygamber (s.a.v.)’in de eğitimciliğinde dikkat ettiği birçok temel ilkeye uygun hareket etmiş olmaktadır. Bu temel esasların başında çocuğu sevindirmek gelir. Oyun kendi içinde sevinç ve heyecan barındırır. Oyun, sünnette yer alan çocukların seviyelerine uygunluk, anlamayı kolaylaştırıcılık, kalıcılık, konuya dikkat çekmek, çocuğu işin içine katmak, bıkmadan, usandırmadan, kolaylaştırarak öğretmek gibi birçok ilkeyi uygulama imkânı verir.

Hz. Peygamber (s.a.v.) son derece şefkatli ve merhametliydi, zorluk çıkarmazdı, kolaylaştırmayı severdi, öğrenenlere karşı son derece müşfikti, öğrenmeleri için çok çaba gösterirdi.⁴¹ Eğitimciliğinde dikkat ettiği ilkeler günümüz eğitim anlayışında da yer almaktadır. “Kolaylaştırın, güçleştirmeyin. Müjdeleyin nefret ettirmeyin”⁴² hadisi ile eğitimde kolaylık ilkesini tüm eğitimcilere tavsiye etmiştir. Eğitsel oyunun yapısında da kolaylık ve müjde vardır. Eğitsel oyunla ders işleneceğini duyan öğrenciler sevinç çığlıkları atmaktadır. Bu durum oyunun müjdeleyici yapısı ile ilgilidir. Ayrıca eğitsel oyunla işlenen derslerde öğrencilerin tümünün derse katılım noktasında istekli oldukları, öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için bile dersin kolaylaştığı gözlemlenmektedir.

Hz. Peygamber (s.a.v.), “Çocuğu olan onunla çocuklaşın”⁴³ hadisi ile çocukların fitratlarının en tabii gereği olan oyuna atıfta bulunmuş, büyükleri çocuklarla oynamaya teşvik etmiştir. Herkesin seviyesine uygun yöntem kullanmak Hz. Peygamber’in sünnetidir. O, çocuklarla ilgilenirken onlarla oyunlar oynamış, şakalaşmış, sevgisini göstermiştir. Çocukların dünyası oyundur. Çocukların dünyasına

⁴⁰ Abdulfettah Ebu Gudde, **Bir Eğitimci Olarak Hz. Muhammed (s.a.v.) ve Öğretim Metodu**, Enbiya Yıldırım (çev.), İstanbul: Yasin Yayınevi, 2001, s.59.

⁴¹ Ebu Gudde, s.25.

⁴² Buhârî, İlim, 11.

⁴³ Camiu’s-sağır, 6/209.

girebilmek, sevgilerini kazanabilmek, ilgilerini çekebilmek oyunla mümkün olabilmektedir. Bu imkânı din eğitiminde kullanmak, çocukların dini algılarını, duygularını, tutumlarını olumlu etkileyebilir.

Hız. Peygamber (s.a.v.) çocukların oyunlarına müsaade etmiş, oyun oynayan çocuklar gördüğünde onlara selam vermiş, çevresinde bulunan çocuklarla oyunlar oynamıştır. Hem çocukları hem büyükleri yaşlarına uygun faydalı oyunlara teşvik ettiği pek çok rivayet bulunmaktadır. Sadece bir kısmına değindiğimiz bu rivayetler incelendiğinde Hız. Peygamber (s.a.v.)'in sünnetinde oyunun önemli bir yeri olduğu anlaşılabacaktır.

Hız. Aişe (radiyallahu anhâ) anlatıyor: "Rasulullah (aleyhissalâtu vesselâm)'ın yanında bebeklerle oynardım. Arkadaşlarım (da oynamak için) yanıma gelirlerdi. Resulullah (aleyhissalâtu vesselâm) (eve gelince, utanarak) saklanırlardı. Ama Aleyhissalâtu vesselâm onları tekrar bana gönderirdi. Beraber oynamaya devam ederdik." ⁴⁴Hız. Peygamber (s.a.v.)'in oyuna izin verdiğini hatta devam etmesi için fırsat verdiğini görmekteyiz. Hız. Aişe (radiyallahu anhâ)'nın genç yaşında da ilerleyen yaşlarında da oyuna ilgisi çeşitli rivayetlerden anlaşılmaktadır. Aşağıdaki Hız. Aişe (radiyallahu anhâ)'dan nakledilen rivayette bu durum ve Hız. Peygamber (s.a.v.)'in onaylayan tavrı görülmektedir.

Hız. Peygamber'in seferden döndüğü bir gün, esen bir rüzgâr, Ayşe'nin oyuncak kızlarının üzerindeki perdeyi almıştı. Resulullah: "Ey Ayşe, bu da ne?" dedi. "Kızlarım" dedim. Bunların arasında parçadan iki kanat eklenmiş bir de at vardı (onu göstererek) "Aralarında gördüğüm şu da ne?" dedi. "Bir at" dedim. "Ya üzerindeki ne?" dedi. "Kanatları" dedim. "Hiç kanatlı at olur mu?" diye takıldı. "Duymadın mı? Hız. Süleyman'ın kanatlı atı vardı" cevabım üzerine Resulullah (s.a.v.), dişleri görününceye kadar güldü. ⁴⁵

Bu rivayette bebek gibi oyuncaklara izin verildiği de anlaşılmaktadır. Zararlı olmayan, gelişimi destekleyen oyuncaklara izin verildiği başka rivayetlerde de mevcuttur. Ashabın tavrını incelerken bu rivayetlere değinilmiştir. Hız. Peygamber

⁴⁴ Buhârî, Edeb, 81.

⁴⁵ Ebu Davud, Edeb, 54.

(s.a.v.)’in oyuna müsaade ettiğini gösteren hadislerin bir kısmı da Habeşlilerin yaptıkları kılıç kalkan gösterileri ile ilgilidir. Karşı çıkanları uyarmış, bunun Habeşlilerin kültürünün bir parçası olduğunu ifade etmiştir. Mescid-i Nebinin avlusunda Hz. Aişe (radıyallahu anhâ)’nın da izlemesini doğal karşıladığı şu rivayetlerden anlaşılmaktadır:

Ebu Hureyre (radıyallahu anh) anlatıyor: "Habeşliler, harbeleriyle, Resulullah (aleyhissalâtu vesselâm)’ın yanında oynarken Ömer İbnu’l-Hattab (radıyallahu anh) içeri girdi. Hemen yere eğilip çakıl alarak onlara fırlattı. Aleyhissalâtu vesselâm: "Ey Ömer! Bırak onları (oynasınlar). Zira onlar Benî Erfide’dirler" buyurdu." ⁴⁶ Hz. Aişe (radıyallahu anhâ) anlatıyor: "Ben mescidde oynayan Habeşlileri seyrederken Resulullah (aleyhissalâtu vesselâm)’ın beni ridası ile örttüğünü hatırlıyorum. Bu hal ben seyretmekten usanıncaya kadar devam etti. Benim gibi, genç yaşında bir kızın eğlenceye ne kadar düşkün olacağını varın siz takdir edin." ⁴⁷

Rivayette geçen oyun savaş tekniği ile ilgilidir. Dolayısıyla oyunlara müsaade ederken içeriğine de dikkat ettiği anlaşılmaktadır. Kumar, fal, şans oyunları gibi oyun ve eğlenceler zaten haramdır. Hadislerde geçen müsaade edilen oyun türü ise faydalı olan oyunlar ya da çocuk oyunlarıdır. Hz. Peygamberin, torunlarına ve çevresinde bulunan diğer çocuklara oyun için müsaade ettiği Enes b. Malik’in şu rivayetinden de anlaşılabacaktır:

Sabit (r.a.) anlatıyor: “Enes (r.a.) şöyle dedi. Allah Rasulü oyun oynayan bir grup çocuğun yanına geldi ve onlara selam verdi.” ⁴⁸ Hz. Peygamber (s.a.v.) çocukların oyunlarına müsaade etmekle kalmamış bizzat oyunlarına katılmıştır. Özellikle torunlarıyla oynadığına dair birçok rivayet vardır. Bir dede olarak torunlarıyla oyun oynadığı şu rivayette görülmektedir:

Cabir (r.a.) şöyle rivayet etmiştir: “Bir gün Peygamberimizle yolda giderken torunu Hüseyin’e rastladık. Hüseyin diğer çocuklarla yolda oynuyordu. Resulullah (s.a.v.), onu görür görmez koşarak gitti ve onu kucaklamak için kollarını açtı. Hüseyin,

⁴⁶ Buhârî, Cihad, 79; Müslim, İydeyn, 22.

⁴⁷ Buhârî, Salât, 69, İydeyn 2, 3, 25, Cihad 81.

⁴⁸ Ebu Davud, Selam, 4; Müslim, Selam, 15.

yakalanmamak için oraya buraya kaçıyor ve bu arada kıkır kıkır gülüyordu. Peygamberimiz de onu güldürmeye çalışıyordu. Sonra onu yakalayıp bir eliyle çenesinden, diğer eliyle kafasının arkasından tutarak kucakladı, öptü ve “Hüseyin bendendir, ben de ondanım. Kim Hüseyin’i severse Allah da onu sevsin”⁴⁹ dedi.

Hz. Peygamber (s.a.v.)’in torunlarıyla yolda karşılaştığında onlarla oyun oynayarak iletişime geçtiği aktarılmaktadır. Çocuklarla her mekânda oyun oynaması, çocuklar için oyunun tabii bir ihtiyaç olduğunu fark ettiğini göstermektedir. Torunlarıyla mescitte de oyunlar oynamıştır. Birçok rivayette bu durumu görmekteyiz. Bu rivayetlerden bazıları şunlardır:

Ebu Katade’den bir rivayette; “Hz. Peygamber, Ümame boynunda namaza geldi. Namaz kılmaya başladı. Rükuya vardığında onu bırakıyor; kalktığında ise onu tekrar boynuna alıyordu.”⁵⁰ Abdullah b. Şeddad babasından rivayet eder: “Resul (s.a.v.) öğle veya ikindi namazının birinde, Hasan ve Hüseyin’i kucağında huzurumuza çıktı. Namaz için onları bir yere koydu. Namaza durdu, secdeye vardı ancak uzattı. Anlatan der ki, başımı kaldırıp baktım ki çocuk, Resul (s.a.v.)’in sırtında, hemen başımı secdeye koydum. Resul (s.a.v.) namazı bitirince, cemaat sordu: Ya Resulullah, namazın ortasında secdeyi uzattın, bir şey oldu veya vahiy geldi sandık. “Hiçbir şey olmadı, ancak oğlum sırtıma bindi, ininceye kadar kalkmak istemedim”⁵¹ buyurdu.

Hz. Peygamber (s.a.v.)’in ibadet mekânında ve ibadet esnasında dahi çocuklara kızmadığı, çocuk bunu oyuna çeviriyorsa anlayışla karşılayıp oyuna katıldığı, böylece sevgiyi esas alan bir din eğitimi yaptığını görmekteyiz. O’nun zamanında çocuklar mescitte rahatlıkla gezip oynayabiliyordu. Böylece dini, yerinde öğrenmiş oluyorlardı. Hz. Peygamber (s.a.v.) bu tavrı da çocuklar için bir duygu eğitimi oluyor, dini severek öğreniyorlardı. Hz. Peygamber (s.a.v.)’in eğitimde dikkat ettiği ilkelerin güncel pedagojik bilgilerle örtüştüğü, çocuğun fitratının en tabii gereği olan oyun konusunda çocuklara gereken fırsatı tanıdığı, hatta çocukların sevilmesinin hoş karşılanmadığı bir kültürde olmasına rağmen onlarla şakalaştığı ve oyunlar oynadığı şu rivayetten de anlaşılmaktadır:

⁴⁹ M. Yusuf Kandehlevi, **Hayatü’s-Sahabe C.3**, Ahmet Meylani (çev.), İstanbul: Hikmet Yayınları, s. 347.

⁵⁰ Buhârî, Edeb, 18.

⁵¹ Ahmed b. Hanbel, 3/493.

Hiz. Ömer, Hasan ve Hüseyin'i Peygamber (s.a.v.)'in omuzları üzerinde görünce "altınızdaki at ne kıymetli attır," der. Bunun üzerine Peygamber (s.a.v.) : "Onlar da ne değerli binicidirler" demiştir.⁵² Yine Cabir'in rivayetine göre Cabir, torunlarını sırtına bindirip dört el üzerinde yürür vaziyette gördüğü Peygambere "Deveniz ne güzel deve, sizler de ne iyi binicilersiniz" demiştir.⁵³

Peygamberimiz sadece kendi torunlarıyla değil ashabın çocuklarıyla da oyunlar oynardı. Çevresindeki çocuklara zaman ayırır, onların dertlerini dinler, sevinçlerine ortak olur, onlarla şakalaşır, oyunlarına katılırdı. Hiz. Peygamber (s.a.v.)'in çocuklarla arasında sıcak bir bağ kurmak ve iletişimi güçlendirmek için oyunu yöntem olarak kullandığını hatta oyunda ödül de kullandığını şu rivayette görüyoruz:

Peygamberimizin amcasının oğlu Abdullah İbni Abbas 13, kardeşi Übeydullah ise 12 yaşındaydı. Resulullah, onları diğer çocuklarla birlikte yarışa sokardı. Hepsini bir sıraya dizer, yarışı kim kazanırsa ona mükâfat vereceğini söylerdi. Çocuklar söz verilen hediyeı almak arzusuyla var güçleriyle koşarlar, yarışı ben kazandım diye kimi kendini efendimizin kucağına atar, kimi arkasına dolanıp sırtına sarılırdı.⁵⁴

Hiz. Peygamber (s.a.v.)'in zararlı oyunları, hayvanlara eziyet vererek oynanan oyunları, bahisli oyunları yasaklayan rivayetleri de mevcuttur. Ancak bu çalışmanın amacı eğitsel oyun yönteminin etkisini araştırmak olduğu için, burada sadece faydalı, sportif, çocuğun gelişimini destekleyen oyun türleriyle ilgili rivayetlere yer verilmiştir.

"Toprak çocuğun ilkbaharıdır"⁵⁵ hadisi ile toprakla oynayan bir grup çocuğu engellemek isteyenleri uyarmış, oyunun çocukluğun bir gereğı olduğunu vurgulamıştır. Bu hadiste ayrıca oynanan oyunun malzemesine de değinilmiştir. Toprak, çocuklar için zararlı kimyasallar içermeyen, kolay şekil alan, vücuttaki elektriğı alarak ruhu ve bedeni sakinleştiren doğal bir malzemedir. Çamurla yapılabilecek şekiller düşünüldüğünde, çocuk eğitiminde materyallerin ve oyuncağın önemi de anlaşılmaktadır.

⁵² İbn Hacer, el-Metalib, 4, 72 Aktaran: Harun Reşit Demirel, "Hadislerde Çocuk Oyun Mizahı", **Çocuk Sorunları ve İslam Sempozyumu**, İstanbul: Ensar Neşriyat, 30 Eylül-2 Ekim 2005, s.464.

⁵³ Heysemi, Mecma', 9, 182.

⁵⁴ İbn Hanbel, Müsned, 1/214.

⁵⁵ Heysemi, 8, 159; Buhârî, Salât 41.

Hız. Peygamber (s.a.v.)'in hem uygulamalarında hem tavsiyelerinde yetişkinler için de oyun sayılabilecek sportif etkinliklere yönlendirdiği görülür. Bizzat kendisinin de katıldığı etkinlikler mevcuttur. Bu rivayetlerden bazıları şöyledir:

Hız. Ayşe ile iki sefer koşu yaptığı, birincide Hız. Ayşe'nin kazandığı, ikinci seferde, şişmanlık sebebiyle Hız. Ayşe'nin kaybettiği ve koşuyu kazanan Hız. Peygamber'in ona: "Bu önceki koşuya bedeldir (ödeştik)" dediği rivayet edilmektedir.⁵⁶

Aile fertleriyle birlikte fırsat bulduğunda koşuya hayatında yer verdiğini, insan sağlığı için gerekli ve faydalı oyunları teşvik ettiğini görmekteyiz. Büyükler için de gerekli olan, çocukların gelişiminin de önemli bir parçası olan koşu ya da hareketlilik çocukların eğitiminde yer almalıdır. Özellikle küçük yaşlarda hareket ihtiyacı daha fazla olduğu için küçük çocukların din eğitimi planlanırken hareket ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalı buna uygun oyunlar tasarlanmalıdır. Başka spor dalları ile ilgili de rivayetler mevcuttur.

Atıcılık savaşıla ilgili olduğundan çok fazla rivayet mevcuttur. Bunlardan biri şöyledir: "Sizden biriniz gam ve sıkıntı bastığı zaman, yayını kuşanıp, kederini onunla dağıtmadan başka bir şey yoktur"⁵⁷

Boş vakit değerlendirilirken de zararlı ya da sadece vakti öldüren eğlenceleri onaylamadığını, bir şekilde insanın yarar göreceği faaliyetleri onayladığını görmekteyiz. Atıcılık Müslümanlar için bir savunma silahı görevi görüyordu. Bu nedenle Hız. Peygamber bu alanda gelişmeyi desteklemek için Müslümanları teşvik etmiştir.

Güreşi de teşvik ettiği İbnu Hişam'ın şu rivayetinden anlaşılmaktadır: Mekke'nin ünlü pehlivanı Rükâne İbnu Abdi Yezit, Müslüman olmak için kendine göstermesi gereken bir mucize olarak, güreşmeyi ve Hız. Peygamber'in güreşte kendisini yenebilmesini şart koşar. Hız. Peygamber teklifi kabul eder ve pazılarından son derece emin olan Rükâne'yi fevkalade şaşırtan bir hadise olur: Güreşi kaybeder.⁵⁸

⁵⁶ Ebu Davud, Cihad, 68.

⁵⁷ İbn Mace, Cihad, 96.

⁵⁸ Ebu Davud, Cihad, 14.

Bizzat kendisinin de greştiđi bu rivayetten anlaşılmaktadır. Sportif faaliyetlerden yzme ve biniciliđi de teŗvik ettiđini gsteren rivayetler mevcuttur. Binicilikle ilgili yarışlar da dzenlemiş ve bunlara katılmıştır. Bir rivayette řyle teŗvik etmektedir:

Hız. Eb Hreyre (radiyallhu anh) anlatıyor: "Reslullah (aleyhissaltu vesselm) buyurdular ki: "ŗu ç řeyde armađan vardır: Deve yarış veya at yarış veya ok yarış."59Grldđ gibi insanlara bir řekilde faydal olacađını dřndđ sporları tavsiye etmiştir. Bu sporların yarış řeklinde yapılması sporu bir řeŗit oyuna dnřtrmektedir.

Hız. Peygamber (s.a.v.)'in snnetinde geliřimi destekleyen oyunlara yer verdiđini ve bizzat katıldıđını grmekteyiz. Ashab da oyun karřısında aynı tavr sergilemiştir. Ashabın oyun ve oyuncacađı onayladıđını řu rivayetlerden anlamaktayız:

Ebu Ukbe řyle demiřtir: "Bir defa İbn mer'le yolda yrdm de, İbn mer Habeřli ocuklara tesadf edip onları oynuyor grd. İki dirhem para ıkarıp onlara verdi."60 Sahabenin de ocukları durdurmak ya da engellemek yerine, para vererek sevindirdiđi, oyun oynamalarını onayladıđı ve teŗvik ettiđi grlmektedir. řu rivayette ise oyuncak yapımına da deđinilmektedir:

Sahabeden Rbeyyi: "Biz oru tutardık, ocuklarımız da tutardı (onlarla mescide giderdik). Orulu ocuklarımıza boyalı yn softan oyuncak yapardık. ocuklardan yemek diye ađlayan olursa, iftar vakti giriřinceye kadar onlara bu oyuncacađı verir, eđlendirirdik."61

Ashabın ocuklara kk yařta ibadet eđitimi verdiđini, ocukların oru tutmalarını desteklediklerini grmekteyiz. İbadet eđitimi yaparken ocukları oyun ile oyalamaları, eđitimde oyuna ve oyuncacađa yer verdiklerinin delilidir. Oyuncacađın da

59 Eb Dvud, Cihad, 67.

60 Edeb'l Mfred, 2/ 627.

61 Buhari, Savm, 47; Mslim, Sıyam, 136.

normal karşılandığı anlaşılmaktadır. Putlarla ilgili yasakların büyükler için olduğu, oyuncağın bu kategoride değerlendirilmediği de anlaşılmaktadır.⁶²

“Bizim ashabımız oyunların hepsine izin verirlerdi.”⁶³ rivayeti ashabın da oyunlara müsaade ettiğini gösterir. Hz. Ömer (r.a.)’in, halifeliği döneminde, çocukların Kur’an ve dini bilgiler öğrendikleri Küttâb isimli okullara gönderdiği öğretmenlere “Çocuklarınıza yüzmeyi, ata binmeyi öğrettiğiniz gibi, darb-ı mesel ve güzel şiirleri de öğretiniz”⁶⁴ demiş olması sportif oyun ve etkinliklere öğretim programında yer verdiğini göstermektedir.

“Hz. Peygamber (s.a.v.)’in ve ashabının hayatında oyunun yeri nedir?” soruna cevap aramak için yaptığımız araştırmalarda oyunun, çocuğun dünyasının doğal bir parçası olarak görüldüğü ve teşvik edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Çocuk için gelişimin ve eğitimin doğal bir unsuru olan oyunun, amaçlı, planlı, sistemli bir şekilde eğitimde kullanılmasının, çocukların dünyasına girerek yapılan eğitimin kalitesini artıracığı düşünülebilir.

1.4.3.İslam Düşünürleri ve Eğitimcilerine Göre Oyun

İslam eğitim tarihinde eğitim ile ilgili görüş bildiren düşünürler ve eğitimciler, tek bir şekle bağlı kalmayan çocuğun ruh ve beden gelişimini birlikte destekleyecek çeşitli yöntemlere yer vermişlerdir.

İlk İslam ahlakçılarından İbn Miskeveyh (932-1030), eğitim ve öğretimde oyunun önemine dikkat çekmiş, verimlilik açısından çocuğun kafa yorgunluğunun oyun ve dinlenme ile giderilmesini tavsiye etmiştir.⁶⁵ Oyunu bir dinlenme aracı olarak gören İbn-i Sina (980-1037) ve Gazâlî (1058-1111) de çocukların sağlıklı ve dengeli gelişimi için oyunun önemine dikkat çekmişlerdir. Çocukların zihnini tazelenmek için oyunun gerekli olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca çocuğun ruh sağlığı ve karakter gelişiminde etkisi olduğunu da tespit etmişlerdir.

⁶² Özen, s.118-121.

⁶³ Edebü’l-Müfred, 2,647.

⁶⁴ Câhız, el-Beyân ve’t-Tebyin, c.2, s.92 Aktaran: Faruk Bayraktar, **İslam Eğitiminde Öğretmen-Öğrenci Münasebetleri**, 6. Baskı, İstanbul: İFAV Yayınları, 2007, s.90.

⁶⁵ Mehmet Dağ ve Hıfzırrahman R. Öymen, **İslam Eğitim Tarihi**, 1. Baskı, Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 1974, s.33.

İbn-i Sina'ya göre, çocuğun hem beden hem ruh gelişimi birlikte olmalıdır; aksi halde çocuklarda korkaklık, uykusuzluk, iç sıkıntısı, öfke nöbetleri gibi sorunlar görülebilir. Beden gelişimi ve ruh gelişimi birlikte olduğunda dengeli bir mizaç gelişir, güzel ahlak yerleşir. Bunu sağlamak için çocuğun istekleri dikkate alınmalı, istemediği hareketler için zorlanmamalı, oyun ihtiyacı karşılanmalıdır. Özellikle çocuk uykudan kalkıp banyosunu yaptıktan sonra oyuncakları ile baş başa bırakılır, bir saat kadar kendi kendine oynadıktan sonra yemek yedirilir ve yeniden kendi halinde oynamaya bırakılır. Çocuğun kabiliyetlerinin gelişimi için oyunda özgür bir ortam sağlanmalıdır. İbn-i Sina, oyuna çocukluk döneminin en tabii ihtiyacı olarak bakmakta, bu dönemde çocuğu oyunsuz bırakmanın kitaplarla baş başa bırakarak çocuğun kitaplardan bıkmaması, bedeni ve zihni gelişiminin engellenmesi ile sonuçlanacağını savunmaktadır. İbn-i Sina'ya göre oyun, çocuğun hayal dünyasını zenginleştirir ve hayallerini gerçekleştirme olanağı sağlar.⁶⁶

İbn-i Sina karakter gelişiminin yanında zihinsel gelişim için de oyunun faydalı olduğunu tespit etmiştir. Çağdaş düşünürlerin üzerinde durduğu ve araştırmalarını yoğunlaştırdığı bu alandaki oyunun etkisini İbn-i Sina'nın çok önceden fark ettiğini söyleyebiliriz. İbn-i Sina, oyunun hayal gücünü geliştirdiğini fark ederek üretkenliğe yönelik etkilerine de dikkat çekmiştir.

Gazâlî'ye göre, çocuk eğitiminde dersten sonra fazla yorucu olmamak şartıyla oyuna yer vermek okul yorgunluğunu giderir, zihni dinlendirir. Çocuğun oyundan tamamen men edilmesi, yalnız öğretimle ilgilenmesinin beklenmesi çocuğun kalbini öldürür, zekâsını iptal eder, derde ve kedere sürükler, bu durumdan kurtulmak isteyen çocuğu hileye sevk eder.⁶⁷

Gazâlî çocukların, okula başlama ve alışma motivasyonu olarak mesleki kaygıların yeterli olmayacağını fark etmiş, çocukları isteklendirmek için oyundan istifade edilmesini tavsiye etmiştir.

⁶⁶ Dodurgalı, *İbn Sina Felsefesinde Eğitim*, s.157-158.

⁶⁷Gazâlî, *İhya-i Ulumi-d-Din*, Ali Arslan (çev.), İstanbul: Yayıncılık Matbaası, 1976, c.6, s.246-249.

Çocuk neticede kadı olmak veya vezir olmak için öğrenim yapar, fakat çocuklukta bunların lezzetini idrak edemez. Daha çok lezzet aldığı şeylerle uğraşır: Mesela serçeyle v.b. oynar. Ona oyun nevilerinden hangisinden hoşlanıyorsa onunla vaat edilir. Bunun için çocuk önce top vb. için mektebe heves eder; sonra güzel elbise giymek için heves eder.⁶⁸

İslam bilginlerinin görüşleri incelendiğinde çocukluk döneminin özelliklerini fark etmiş oldukları görülmektedir. Çocukların gelişim alanları ve bu alanlara oyunun sunmuş olduğu katkıları inceledikleri anlaşılmaktadır. Oyunun, çocuğun okul hayatına alışma, derslere alışma, derslerden ve kitaplardan sıkılmaması için de kullanılması gereken bir motivasyon aracı olduğunu belirtmişlerdir.

Gazâlî'nin görüşlerinden etkilenen eğitimci İbn el-Hacc el-Abderî (ö.1336)'ye göre de derslere oyunlarla ara verilmelidir. Çocuğu bitkin düşürecek kadar yorucu olmamak şartıyla oynanan oyunlar, çocuğu dinlendirir.⁶⁹ “Eğer öğrenci oyundan uzak tutulur ve aralıksız işine çalışmaya zorlanırsa, şevki kırılır, düşünme gücü ve kafa dinçliği yok edilir; çalışmadan nefret eder ve hayatı öylesine çekilmez bir hal alır ki sonunda derslerinden kaçmak için her çareye başvurur.”⁷⁰

Kınalızâde Ali (1510-1572), içinde kötülük ve çirkinlik bulundurmamak şartı ile oyuna müsaade edilmesini uygun görmüştür.⁷¹ Osmanlı döneminde de oyuna yönelik olumlu yaklaşımın devam ettiğini Kınalızade'nin görüşlerinden anlıyoruz.

Oyun ve spor İslam eğitim müfredatlarında yer almakla birlikte Müslüman çocukların dünyasında da önemli bir yer tutmuştur. İslam eğitimcilerinin ve filozoflarının eserleri incelendiğinde, okullarda çocukların oynadığı “et-Tıbn” ve “Seddâr” gibi ismi unutulmuş oyunlar, “es-Salvacân” isminde değneklerle çeşitli nesneleri devirerek oynanan bir oyun, hurma çubuğunu uzağa fırlatarak oynanan “el-Cerit” isimli

⁶⁸ Gazâlî, s.246-249.

⁶⁹ Dağ ve Öymen, s.58.

⁷⁰ İbn El-Hacc El-Abderî, **Kitab el-Medhal**, Kahire, 1902, c.3, s.312 Aktaran: Dağ ve Öymen, s.235

⁷¹ Özdemir, s.34.

oyun, “es-Satrancî” lakabını almış satranç gibi oyunlar dikkat çekmektedir. Ayrıca müzik aleti çalmanın ve yüzmenin de çocukların hayatında yeri vardı.⁷²

İslam eğitim tarihini incelediğimizde genel olarak çocuk eğitiminde gelişim özelliklerine dikkat edildiğini; oyun, spor ve müziğe yer verildiğini görmekteyiz. Çocukluk döneminin özellikleri yapılan araştırmalarla günümüzde daha da belirginleşmiştir. Bu özellikleri bilip çocukların eğitimini buna göre düzenlemek, çocukların sağlıklı ve dengeli gelişimi için katkı sağlayabilir.

1.5. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi

Gelişim doğum öncesi başlayıp yaşam boyu devam eden dinamik bir süreçtir. Gelişimin bedensel, zihinsel, duygusal ve toplumsal yönleri vardır ve bu yönler sürekli birbirini etkiler.⁷³ Çocuğun büyüdüğünde mutlu bir birey olması çocuklukta bilişsel, fiziksel, psikomotor, duygusal, ahlaki ve dil gelişiminin hep birlikte sağlıklı gelişimine bağlıdır. Oyun çocuğun bu gelişim alanlarının hepsine etki eder. Oynayan çocuk her açıdan sağlıklı büyür.

1.5.1. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi

Sağlıklı bir gelişim için sağlıklı bir beden şarttır. En temel hareketlerden yürüme ve yazma gibi davranışları başarabilmek için çocuğun, kas, iskelet ve sinir sisteminin yaşına uygun bir biçimde gelişip olgunlaşmış olması gerekir.⁷⁴ Oyun, çocukların kaba motor kas gelişimini ve ince motor kas gelişimini destekler. Yazmayı başaramayan bir çocuk hamurla oynayarak ince motor kaslarını geliştirir, sonra yazı yazabilir. Çocukların hopladıkları, zıpladıkları hareketli oyunları kaba motor becerilerin gelişimini ve iskelet sistemi gelişimini destekler.

Koşma, zıplama, atlama ve tırmanma gibi fizik gücü gerektiren oyunlar, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim sistemlerinin daha düzenli çalışmasını, vücutta fazla yağın yakılmasını, kasların güçlenmesini, iç salgı bezlerinin düzenli çalışmasını

⁷² Dağ ve Öymen, s.226-227.

⁷³ Banu Yazgan İnanç, Mehmet Bilgin ve Meral Kılıç Atıcı, **Gelişim Psikolojisi**, 7. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2011, s.77.

⁷⁴ Yazgan İnanç, s.77.

sağlar. Çocukların hareketli oyunları çevresini keşfetmesine, algılarının gelişmesine yarar. Bu oyunlar açık havada oynanıyorsa çocuklar, fiziksel gelişimleri için gerekli olan temiz hava ve D vitaminini de farkına varmadan eğlenerek alırlar.⁷⁵

Çocuğun zihinsel, duygusal, ahlaki açıdan sağlıklı gelişebilmesi, toplum tarafından kabul görmesi, kendine ve çevresine karşı olumlu tutum geliştirmesi, hayatını devam ettirebilmek için çalışabilecek gücünün olması en başta bedenen sağlıklı olmasına bağlıdır. İbn-i Sina da bedensel gelişimin önemine ve oyunun bu hususta katkısına dikkat çekmiştir.

İbn-i Sina bedensel gelişim esnasında gıda alma, dinlenme, jimnastik, masaj, banyo gibi hususların yanı sıra oyun oynamaya da yer vermiştir. Özellikle çocuk uykudan uyanıp banyosunu yaptıktan sonra bir saat kadar oyun oynatılır ve yemek yedirilip tekrar oynaması için serbest bırakılır.⁷⁶

Çocuklar bebeklik ve erken çocukluk döneminde evde, parkta ya da sokakta istedikleri gibi koşup oynamaktadırlar. Okul hayatı başladığında çocuk, sıraya mahkûm olmakta, bu durum anaokulunda başlayarak kademeli olarak artmaktadır. Fiziksel açıdan hareket ihtiyacı olan çocuk; derste sürekli kıpırdanmakta, ayağa kalkıp gezinmek için fırsatlar aramakta, dersin düzenini bozmaktadır. Öğretimin her kademesinde, anaokulunda daha çok olacak şekilde, derslerde çocukların yaşlarına ve konunun uygunluğuna göre oyuna yer vermek gerekir. Böylece çocukların fiziksel ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olunur. Dersin düzeni, ahenkli bir biçimde sağlanarak sınıf yönetimi de kolaylaşır.

1.5.2. Oyunun Psiko-Motor Gelişime Etkisi

Oyun, psiko-motor gelişim için de en önemli araçtır. Yaşamın ilk yıllarında bebek için annesi de dâhil çevresindeki her şey oyuncaktır. Bebek, bu oyun araçlarıyla vücudunu kendi istekleri doğrultusunda kullanmayı öğrenir. Büyüdükçe koşma, atlama, atma, tutma, dengede durma esasları üzerine kurulmuş oyunlarla devinsel açıdan

⁷⁵ Akandere, s.16.

⁷⁶ İbni Sina, *El-Kanun fi't-Tıb*, s.150-175 Aktaran:Dodurgalı, *İbn Sina Felsefesinde Eğitim*, s.157-159.

gelişimini sürdürür.⁷⁷ Oyunların çoğunda psiko-motor gelişimi destekleyen bir yön vardır. Çocuklardan beklediğimiz beceriler oyunlarla gelişir.

Psiko-motor gelişim eşgüdüm (koordinasyon), güç, tepki, hız, dikkat, denge, esneklik gibi yeteneklere dayanır.⁷⁸ Oyun, çocuğa bu alanların hepsinde yardımcı olur. Çocuk top atma hareketi yaparken güç kullanır, aynı zamanda el-göz eşgüdümünü sağlar. Koşma, atlama, bir çizgiyi takip ederek yürüme gibi hareketler içeren oyunlarda hız ve denge yeteneklerini geliştirir. Çizme, boyama, kesme gibi hareketler barındıran oyunlarla dikkat ve koordinasyon yeteneklerini geliştirir.

Oyunla bir nesneyi tutma, kavrama, bırakma, dokunma, delme, yoğurma, ilikleme, açma-kapama, delikten ip geçirme, makasla kesme, çizme, boyama, fırça kullanma gibi hareketler yapılır. Bu durum da çocukların küçük kas gelişimini sağlar. Yürüme, koşma, atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama, ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, pedal çevirme gibi çok çeşitli hareketleri içinde barındıran oyun, bu hareketlerle büyük kas gelişimine katkı sağlar. Basketbol, voleybol, futbol gibi oyunlarla büyük kasların motor gelişimi desteklenir.⁷⁹

Oyun çocuğu hayata hazırlamaktadır. Çocuk hayalini kurduğu mesleği başarı ile yapabilmek için gereken devinsel gelişimi oyun yolu ile kazanmaktadır. İyi bir cerrah, iyi bir terzi, iyi bir pilot, iyi bir sürücü v.b. mesleklerde başarıyı sağlamak için çocuklara devinsel yönden gelişebilecekleri oyun ortamları sağlanmalıdır.

1.5.3. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi

Zihinsel gelişim; insanın dış dünyaya uyum sağlama süreci, dış dünyayı anlama kabiliyeti, yaşarken karşılaştığı sorunlara çözüm bulma yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar dünyayı oyunla tanır, oyunun içinde karşılaştıkları yeni durumlara uyum sağlar, problemlerine çözüm bulurlar. Bu durum çocukların özellikle bebeklik ve ilk çocukluk dönemlerinde zihinsel gelişim alanında oyunun ne kadar

⁷⁷ Özdemir, s.440.

⁷⁸ Yazgan, s.96.

⁷⁹ Akandere, s.17.

merkezi bir yer tuttuğunu gösterir. Büyüdükçe oyunun çocuğun dünyasında kapladığı alan azalsa da zihinsel gelişime katkısı devam eder.

Çocuklar oyun oynarken karar verme, bellek, strateji, gözlem, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi çeşitli zihni yetenekleri geliştirme ortamı elde ederler. Yapı kurma, sanat malzemeleriyle oynama, yemek yapma gibi oyunlar yaratıcılığı geliştirir. Kumla, suyla, karla, çamurla oynanan oyunlar, çocukların bunların özelliklerini, diğer maddelerle ilişkilerini kavramalarını sağlar, duyularını geliştirir. Oyunlar çocukları yeni kavramlarla karşılaştırır, çocukların kavram gelişimini sağlar. Çocuklar oyunlarda ilgi ve yeteneklerini fark edip geliştirme olanağı bulur.⁸⁰

Oyun çocuk için yeni nesneler tanıdığı, renklerle karşılaştığı, değişik rollere bürünebildiği, ulaşamadıklarını hayal ettiği bir dünya oluşturur. Bu dünya çocuğa aittir ve çocuk burada özgürdür. İsteddiği nesnelerle oynar, boyutları, şekilleri, renkleri, dokuları, isimleri hakkında bilgi edinir. Nesneleri istediği gibi düzenler, aralarındaki ilişkileri kavrar. Bir sorunla karşılaştığında oyunun içinde değişik çözüm yolları dener, sorunlarına çözüm üretmeyi öğrenir. Çeşitli rollere bürünmek ve ortamda olmayan nesneleri varmış gibi hayal etmek çocukların hayal etme gücünü artırır.

Çocuk büyük-küçük, tatlı-ekşi, sıcak-soğuk, ince-kalın gibi zihinsel gelişimle ilgili birçok kavramı, eşleştirme, sınıflama, analiz-sentez, problem çözme gibi zihinsel işlemleri oyunun içinde öğrenir ve geliştirir. Çocuk oyunda nesneler arasındaki ayrılık ve benzerlikleri kavrar, düşünme, algılama gibi zihinsel yeteneklerini geliştirir, deneyimlerini, davranışlarını ve bilgilerini zenginleştirir.⁸¹

Eğitsel oyunlarda çocuk kurallara uyulup uyulmadığını, rakibinin davranışlarını takip eder, dikkatini toplar ve oyuna yoğunlaştırır. Oyunu kazanma isteği çocuğu düşünmeye, rakibinin davranışını tahmin etmeye, taktik geliştirmeye sevk eder. Böylece oyun çocukta düşünme, gözlem yapma, yorumlama, karar verme, değerlendirme, çözüm bulma gibi zihinsel yetenekleri geliştirir.⁸² Eğitsel oyunlar

⁸⁰ Hasan Mahmut Çamdibi, **Eğitim İlkeleri ve Rehberlik**, 2. Basım, İstanbul: Çamlıca Yayınları, 2007, s.78.

⁸¹ Akandere, s.18.

⁸² Yorulmaz, s.19.

öğrencilerin zihinsel gelişimine katkı sağlarken dikkatlerini de uzun süre derse yoğunlaştırır ve dersin anlaşılmasını da kolaylaştırır.

1.5.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi

Oyun çocuk için gerçek bir yaşantıdır. Oyun sırasında çocuk gerçek hayatta yaşadığı duyguları tekrarlar, yeni duygular da yaşar, tanır, kendini oyunla ifade eder, duygularını düzenler. Çocuk gerçek hayatta baş edemediği sorunlarına oyunda çözümler bulur. Çocuğun özellikle erken yaşlarda dünyası oyun olduğu için duygusal gelişimi oyunun içinde gerçekleşmektedir. Bu durumu fark eden başta Freud olmak üzere psikanalizci düşünürler, oyunu çocuğun tedavisinde de kullanmışlardır.⁸³

Çocuk, oyun aracılığıyla saldırganlık dürtüsünü, birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma imkânı bulur. Hayali oyunlarla günlük yaşamdaki kırılganlıklarını, korkularını, kaygılarını, gerilimlerini giderme olanağı bulur. En derin duygu ve gereksinimlerini ifade imkânı bulur, sorunlarına çözümler üretir. Mesela evcilik oynayan bir çocuk kardeş kıskançlığını, oyunun içinde kardeş rolünü verdiği bebeği cezalandırarak ya da seyahate yollayarak giderir. Oyunlar, uzmanlara çocuğun sorununu teşhis etmek için doğal bir gözlem ortamı sunar.⁸⁴

Çocuklar oyunda duygu dünyalarını zenginleştirir, yeni arkadaşlarla yeni duygular öğrenirler. Çocuk oyunda rolüne büründüğü arkadaşının ya da büyüklerinin yaşadığı duyguları da deneyimler, empati gücü gelişir. Körebe gibi oyunlarla engelli arkadaşlarıyla empati yapar, onların hislerini anlar. Görebilme yeteneğinin varlığıyla mutlu olmayı öğrenir. Engelli olan çocuklar da oyun vasıtasıyla engellerini unuttur, sosyal bir ortamda kabul görmenin mutluluğunu yaşar.

Çocuk, oyunda mutluluk, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, arkadaşlık, düşmanlık, sevgi, sevmeye, sevilme, kin, nefret, güven duyma, bağlılık, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi birçok duygusal tepkiyi yaşayarak öğrenir. Çocuk, oyunda çeşitli roller üstlenerek bu rollerin gerektirdiği ilişki biçimlerini tanır, duygusal tepkilerini yansıtmaya ve kontrol etmeyi öğrenir, ilişkileri ve tepkileri gözleme imkânı bulur.

⁸³ Ormanlıoğlu, s.155-164.

⁸⁴ Yavuzer, s.176-177

duygusal açıdan birçok sorunu kendi başına çözme yeteneğini geliştirir. Çocuğun oyun aracılığı ile kendisi ve başkası için sorumluluk alma duygusu ve dolayısıyla özgüveni artarken, sorunlarını oyuna yansıtması ile ruhsal yönden rahatlaması sağlanır.⁸⁵

Freud ve onu takip eden psikanaliz ekolünü benimseyen psikologlar, oyunu, iyileştirici bir yöntem olarak kullanmışlardır. Oyunla tedavi, uzman kişinin oluşturduğu deneysel ortamda çocuğun oyuncaklarıyla serbestçe oynaması ile sağlanır. Oyun esnasında psikolog çocuğu gözlemler, sorunu tespit eder, ufak yönlendirmelerde bulunur. Çocuk oyun oynarken iyileşir, oyun oynamıyorsa daha ciddi bir sorunun varlığına işaret eder. Oyunun bu iyileştirici özelliğini çocuklar hastalanmadan kullanmak daha akıllıca olur. Erken çocuklukta çocukların oynamasına ortam sağlamak ve gerektiğinde eşlik etmek, okul dönemimde oyunu bir yöntem olarak kullanmak çocukların duygu dünyalarını zenginleştirir ve ruh sağlıklarının sağlıklı gelişimine destek olur.

1.5.5. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi

İnsan sosyal bir varlıktır. Çocuk için ilk sosyal ortamlar oyunun içindedir. Oyunda çocuk arkadaşlar edinir, arkadaşlık ilişkilerini geliştirir, çatışmalar yaşar, çözümler bulur. Rol oyunlarında çocuk büründüğü rolün gereklerini öğrenir buna göre toplumsal ilişkilerini çözümler, düzenler. Evcilik oynarken anne-baba-çocuk, öğretmencilik oynarken öğretmen-öğrenci, doktorculuk oynarken doktor-hasta ilişkilerini tanır, geliştirir. Çiftçilik, itfaiyecilik, pilotculuk, kamyonculuk v.b. iş sahaları ile ilgili oyunlar, çocukların meslekleri tanınmasını, yeteneklerini ve ilgilerini keşfetmesini, belli mesleklere hayallerinde yer vermesini sağlar.

Oyun yoluyla çocuklar sağlıklı bir toplum düzeni oluşturmaya alışkanlık kazanırlar. Rol oyunları ile hayata başkasının gözüyle bakmayı, farklı insanlara, farklı fikirlere karşı hoşgörülü olmayı öğrenirler. Hayata dair fikirlerini tartışma ortamı bulur, demokrasi bilincini geliştirirler. Farklı düşünen, farklı kültürlerden gelen ya da bir engeli olduğu için farklı algılanan arkadaşlarıyla da birlikte yaşamayı öğrenirler.

⁸⁵ Özdemir, s.448.

Oyunda çocuklar, toplumsal kuralları ve gerekliliğini öğrenirler. Kendi kendini disipline etme çabası içinde olan çocuk, tek başına oynadığı oyunlarda bile kurallara bağlı kalmaya çalışır. Bu da çocukta ben duygusunun gelişimini sağlar. Oyun yoluyla çocuklar; iletişim kurmayı, gözlem yapmayı, yardımlaşmayı ve arkadaşları ile işbirliği içinde problem çözmeyi, teşekkür etme ve özür dileme gibi sözlü toplum kurallarını, arkadaşlarını dinleme ve sırasını bekleme gibi sözsüz toplum kurallarını, telefonda konuşma ve toplu taşıma araçlarını kullanma gibi yaşam modelleri ile ilgili kuralları da öğrenirler. Dolayısıyla çocuklar oyun aracılığıyla başkalarına sevgi ve saygı göstermeyi, korumayı ve korunmayı, başkalarının haklarını gözetmeyi, yönetmeyi ve yönetilmeyi, verilen görevi yerine getirmeyi, kararlar vermeyi ve verilen kararı uygulamayı öğrenirler.⁸⁶

Oyun hakkı elinden alınmış ya da uygun oyun ortamı sunulmamış çocuklar, bencilleşirler ve sosyal hayatlarında sıkıntı yaşarlar. Çocuklar hepimizin geleceğidir. Gelecek nesillerin sağlıklı, mutlu, hoşgörülü, birbirine karşı saygılı olması bugün onlara sunacağımız oyun ortamlarında şekillenmektedir. Sağlıklı nesiller inşa etmek için çocukların gelişim ihtiyaçlarına dikkat etmeli, öğrenme ortamlarını hazırlarken de bu ihtiyaçlara uygun ortamlar hazırlamalıyız.

1.5.6. Oyunun Ahlak Gelişimine Etkisi

Din eğitiminin temel unsurlarından biri olan ahlak, çok küçük yaşlarda şekillenmeye başlar. Çocuklarda büyükleri gözlemleyerek başlayan ahlak olgusu, kurallar sistemi olarak zihinlerinde yer etmeye başlar. Kurallar, sadece kural olarak sunulduğunda can sıkıcı olabilirken, oyunun içinde çocuğun bizzat talep ettiği bir hale dönüşür. Çocuk oyunun kurallarla ilerlediğini fark eder ve kuralları kabullenip sahiplenir. Arkadaşları ile iletişimi, saygıyı, hoşgörüyü, empati yapmayı oyunun içinde deneyimler, benimser ve ahlak haline dönüştürür. Oyunun kendi içinde bir sosyal yapısı vardır. Çocuklar bu yapının içinde birbirini denetler ve davranışlarında güzel ahlaklı olmaya sevk ederler.

⁸⁶ Özdemir, s.446.

Oyun çocuğun sosyal gelişimine ve ahlaki değerleri kazanmasına ortam sağlar. Çocuk oyunda bencillikten uzaklaşır, paylaşma, işbirliği, sırasını bekleme, sabırlı olma gibi erdemlere alışır. Oyunlarda oyunun kurallarına uymayan, sırasını beklemeyen çocuklara rehberlik yapılmalı, küçüklükten bazı değerleri kazanmaları sağlanmalıdır. Çocuklukta tamamen serbest bırakılan çocuklar kurallara uymada zorluk gösterirken, oyundan tamamen mahrum bırakılan çocuklar, haklarını aramakta zorlanmakta, pasif kişilik geliştirmekte, sosyal ilişkilerini ayarlamakta uyumsuzluk yaşamaktadırlar.⁸⁷

Oyun, çocuklara karakter eğitimi imkânı da sunar. Bir grup tarafından kabul görme duygusu çocuklarda olumlu karakter özelliklerinin pekişmesine olanak tanır. Çekingen çocuklar oyununa katılma arzusu ile cesaret kazanırlar. Ön planda olmayı çok seven çocuklar, arkadaşlarına da fırsat vermeyi öğrenirler. Birlik, beraberlik içinde bir hedef için gayret gösterme çocuklarda işbirliği ile çalışabilme yetisini geliştirir. Oyun sırasında takım ruhu, ihtiyaç duyan arkadaşlarına yardım etmeyi, desteklemeyi beraberinde getirir. Böylece çocuklarda empati yapabilme yeteneği ve yardımseverlik duygusu gelişir.

Oyunda kurallara bağlı kalmaya gayret eden çocuklar olduğu gibi “mızıkçılık” yapan çocuklar da olur. Grup üyeleri mızıkçılık yapan kişiye küsme, oyuna almama, gruptan dışlama gibi tepkiler verirler. Bu bir kontrol mekanizması oluşturur. Bunun sonucunda çocuklar başkasının sırasını almaya cesaret edemezler. Bu şekilde çocuklarda hakperest olma, haksızlığa karşı çıkma, hakkını çiğnetmeme, bir düzene bağlanma ve toplumsal kurallara itaat etme gibi ahlaki davranışlar gelişir.⁸⁸

Oyunlar çocukların olumlu ve olumsuz ahlaki kavramları fark ettikleri, öğrendikleri ve karakter haline getirdikleri oluşumlardır. İyi yönlendirilen oyun ortamlarında çocuklar gayret, cesaret, yardımseverlik, dayanışma, işbirliği gibi erdemler geliştirir. Mızıkçı, huysuz, içine kapanık, korkak, geçimsiz karakterler geliştirmeye meyilli çocuklar da, doğru yönlendirmelerle bu olumsuz özellikleri olumlu olana çevirebilirler. Oyun ahlak eğitimi ve değerler eğitimi için bir fırsattır.

⁸⁷ Çamdibi, s.79.

⁸⁸ Yorulmaz, s.20.

1.5.7. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi

Dil, çocuğun duygu ve düşüncelerini anlatmasını, dertlerini paylaşmasını, isteklerini ifade etmesini, kısacası kendini ifade etmesini sağlar. Çocuğun dil gelişimi, zihinsel gelişimini de etkiler. Kelime hazinesi fazla olan çocuğun okuduğunu anlama, daha fazla zihinsel bağlantı kurma ve kendini daha iyi anlatma imkânı olur. Oyunlar, çocuklara yeni kelimeler sunarak kelime hazinelerini geliştirir, böylece hem dil hem de zihinsel gelişime katkı sağlar. Oyun vasıtasıyla çocuk dili nerede, nasıl kullanması, gerektiğini, çeşitli olaylar karşısında duygularını nasıl ifade etmesi gerektiğini öğrenir.

Çocuk, başkalarıyla anlaşabilmek, iletişim kurup sosyalleşebilmek için diğerlerinin kullandığı sembol ve işaretlerin anlamlarını bilmek ve bunları kullanmak zorundadır. Sözlü oyunlar aracılığıyla sözlü olarak ifade edilenleri anlar, kelime dağarcığını geliştirir, gramer kurallarını öğrenir ve bunları uygular. Çocuk oyunda soru sormayı ve cevaplamayı, olayları muhakeme etmeyi ve açıklamayı öğrenir; duygu, düşünce ve hayallerini rahat bir şekilde ifade etme, tecrübelerini anlatabilme, olayları ve durumları açıklayabilme ve yorumlayabilme becerisini geliştirir. Çocuklar oyunlarında atasözü, bilmece, deyim, fıkra, tekerleme v.b. ile sözdizimini öğrenir, sözlü belleklerini oluşturlar. Dilin inceliklerini ve ifade gücünü oyunlarla fark ederler.⁸⁹

Çocukların oynadıkları oyunların çoğu dil gelişimini etkilemekte ancak kelime oyunları dil gelişimini daha fazla etkilemektedir. Kelime oyunları ile çocuklar, kavramlara, isimlere ve bunların anlamları üzerine yoğunlaşmakta, daha etkili ve kalıcı şekilde öğrenmektedirler.⁹⁰ Yabancı dil eğitiminde bu oyunlara bolca yer verilebileceği gibi kavramların öğrenimini içeren tüm derslerde kullanılması da derslerin verimliliğini artırabilir.

Oyun yoluyla yeni kavramlar, kavramları doğru yerde kullanma, cümleler kurma, telaffuzu zor kelimeleri söyleyebilme, olaylar karşısında kullanılması gereken söz kalıpları gibi bir toplumun dilini oluşturan unsurlar öğrenilir. Çocuğun sosyalleşebilmesi, kendini doğru ifade edebilmesi, derslerde ve hayatta başarılı olması dil gelişimiyle, dil gelişimi de oyunla sağlanabilir.

⁸⁹ Özdemir, s.440.

⁹⁰ Yorulmaz, s.21.

1.6. Oyun Kuramları

Oyunun tanımı ve önemi eski çağlardan itibaren belirtilmiş olsa da bu konuda gerekli araştırmalar ve sistemli görüşler ancak 19. yy.da yapılmıştır. Oyunla ilgili kuramlar kaynaklarda çeşitli sınıflamalarla yer almıştır. Araştırmamızda ilk ortaya atılan bazı görüşlere değinecek, diğer kuramları da klasik ve modern (çağdaş) kuramlar olarak sınıflayarak inceleyeceğiz.

Oyunla ilgili ilk kuramı 19. yy. sonlarında açıklayan Lazarus (1883), oyunu kendiliğinden meydana gelen, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak tanımlamaktadır. Gross (1899), oyunun insanın olgunlaşma sürecinin ön denemeleri olarak görmektedir. Hall (1906) çocuğun oyunla insanlığın kültürel geçmişini yeniden tekrarladığını savunmaktadır. Ellis (1973) ise oyunu, hem faaliyetin içeriği hem de bireyin ruhsal gelişimine katkısı yönünden açıklar “karmaşık bir insan davranışdır” diyerek neden oyunun tam bir tanımının yapılamadığını izah eder. Oyun, tüm insan davranışları gibi karmaşık bir yapıdır. Bu nedenle oyunu anlamaya çalışan araştırmacılar farklı yönlerden oyuna bakmışlar, ait oldukları kuramsal görüşe göre düşünmüşlerdir. Bühler (1926) ve Piaget (1945) gelişim psikolojisi açısından, Berlyne (1960) ve Heckhausen (1964) motivasyonel açıdan, Murphy (1937) sosyolojik açıdan, Erikson (1943), Axline (1947), Schmitchen (1974) klinik ve terapi açısından ele alarak kuramlarını oluşturmuşlardır.⁹¹

İlk kuramlar oyunu açıklarken daha çok oyunun neden oynandığı ile ilgilenmişlerdir. Oyunun biyolojik nedenlerle yapılan içgüdüsel bir eylem olduğunu ifade etmişlerdir. Bu kuramlar klasik kuramlar olarak sınıflandırılmaktadır. Ancak zekâ gelişimi ve eğitim ile ilgili yönünü modern kuramcılar olarak sınıflandırılan Piaget ve Vygotsky incelemiş ve bu konuda birçok araştırmaya kapı açmışlardır.

1.6.1. Klasik Oyun Kuramları

Bu kuramların ortak noktası biyolojik kökenli olmaları, oyunu daha çok içgüdüsel bir eylem olarak ele almalarıdır. Oyunun çocuğun dünyasındaki yerini

⁹¹ Özdoğan, s.101.

açıklamada yetersiz kalsalar da çocukların oyunlarını ve oyunların nasıl gelişim gösterdiğine dair araştırmaları başlatmış olmaları bakımından önemlidirler.

1.6.1.1. Enerji Fazlalığı Kuramı

Herbert Spencer (19. yy.), küçük çocuklar ve hayvanların hiç durmadan koşup, sıçrayıp, yuvarlanmalarını oyun olarak görmekte ve enerji fazlalığı teorisiyle açıklamaktadır. Daha önce de Schiller tarafından çocukların fazla enerjileri biriktiği zaman oyuna yöneldikleri ifade edilmiş, bu durum fazla basınçtan kurtulmak için buhar çıkaran makinelere benzetilmiş, oyunun taşkın enerjinin bir ifadesi, sanatın kaynağı olduğu belirtilmiştir. Bu kurama göre, her canlı ihtiyaçlarını giderebilmek ve hayatta kalabilmek için enerjiye ihtiyaç duyar. Bunun sonucunda fazla enerji kullanmak durumunda olan türlerde oyun daha az görülürken yaşam için daha az enerji sarf eden türlerde oyuna daha çok rastlanır.⁹²

İnsan en üst tür olduğundan hayatta kalmak için fazla enerji harcamaz. Bu nedenle insan hayatında oyuna daha çok rastlanır. Her toplumun yaşamı sürdürmek için harcadığı çaba aynı değildir. Tarım toplumlarında insan enerjisi işlere harcanırken sanayileşmiş toplumlarda işleri makineler yapmaktadır, böylece sanayileşmiş toplumların fazla enerjileri bulunmaktadır. Yapılan çeşitli araştırmalarda gelişmiş toplumlarda, az gelişmiş toplumlara göre oyuna daha fazla zaman ayrıldığı görülmüştür.

1.6.1.2. Becerilerin Eğitimi, Hayata Hazırlık Kuramı

Karl Gross (1896), oyunun içgüdüsel olduğunu, türlerin hayatlarını sürdürebilmek için yetişkinlikte ihtiyaç duydukları becerileri, çocuklukta oyun aracılığıyla alıştırma yaparak geliştirdiklerini iddia etmiştir. Teorisini hayvanlar için de kullanır. Mesela yün yumağı ile oynayan kedi yavrusu, fare yakalama becerisinin alıştırmasını yapmaktadır. Oyun, taklide ve tekrara dayanarak, deneyim kazanmayı, böylece kalıtsal becerileri öğrenerek kusursuzlaştırmayı ve ihtiyaç duyulduğunda hazır olmayı sağlar. Ancak oyunun yetişkinlikte alıştırma amacıyla değil de daha önceden

⁹² Ormanlıoğlu, s.39.

hoşa gittiği için yapıldığı görüşünü ifade etmesi, kendi görüşü olan ‘oyunun biyolojik amaçlı yapıldığı’ görüşünü zayıflatmaktadır.⁹³

Gross’un görüşleri tüm oyunları açıklamada yeterli olmasa da çocukların yeteneklerini geliştirme fikri, çocukları mesleklere hazırlamak için oyunun kullanılması fikrini akla getirir. Gross, sonra görüşlerini geliştirmiş, çocuğun gelişim aşamalarına göre hangi oyunlara ilgi duyduğunu araştırmıştır. Bu görüşler daha da geliştirilerek çocukların yaşlarına uygun oyun ve oyuncakların seçimini de beraberinde getirecektir.

Gross, çocuk oyunlarının gelişimle birlikte farklılaştığını, ilk dönem oyunlarında duyuşal ve motor alıştırmalar görüldüğünü, sonra oyunların yapı-inşa ve kurallı oyunlara dönüştüğünü ifade eder. Gross, bilincin rolüne de değinmiş, çocuğun eline rastgele çarpan nesneyi yakalama çabasını reflektif bir davranış; bilinçli tekrarlar yakalama davranışını sürdürmesini ve bununla eğlenmesini oyun olarak değerlendirmiştir.⁹⁴

1.6.1.3. Tekrarlama Kuramı

Stanley Hall (19. yy.), evrim kuramından yola çıkarak, çocukluğu, hayvanlarla insanlar arasındaki zincirin bir halkası gibi görür. Hall’un görüşüne göre anne karnından itibaren insanın gelişimi, türlerin gelişimini tekrarlar. Hall, çocukların oyunlarında atalarının deneyimlerini tekrar yaşadığını; su ile oynamalarındaki mutluluğu balık atalarının denizdeki sevinci, ağaçlara tırmanmadaki ısrarlarını maymun atalarının isteği olduğunu iddia eder. Hall’un becerilerin ve kültürün bir kuşaktan diğerine kalıtım yolu ile aktarıldığı tahminine dayanan bu görüşünü, batılı genetikçiler kabul etmemektedirler. Böylece Hall’un verileri geçersiz olmaktadır. Hall’un bu konuda katkısı çocuk davranışlarının ve oyunlarının incelenmesine dikkat çekmiş olmasıdır.⁹⁵

⁹³ Ormanlıoğlu, s.43-44.

⁹⁴Müge Yurtsever Kılıçgün, Oyunla İlgili Kuramlar, 2015, <https://slideplayer.biz.tr/slide/2698584/>, (22 Ocak 2019) , s. 5-6.

⁹⁵ Ormanlıoğlu, s.41-42.

1.6.1.4. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı

Moritz Lazarus (1883)'a göre insan, günlük hayatın geriliminden zihnen ve bedenen yorulmakta, bunun sonucunda dinlenme ve uyku ihtiyacı hissetmektedir. Gerçek dinlenmeyi ise insanın günlük yaşam geriliminden uzaklaşacağı başka etkinliklerle uğraşması sağlar, böylece zihin tazelenir, dinlenme sağlanır. Çocukların oyunlarını da bu şekilde günlük yaşam geriliminden uzaklaşma ile açıklar. Enerji fazlalığı teorisinin aksine enerji azaldığında artırmak için oyuna yönelme olduğunu savunur.⁹⁶

Çocuklara “hadi ödev yapalım” dediğimizde yorgun olduklarını, dinlenmeleri gerektiğini söylerler, “hadi oynayalım” dediğimizde hemen hazır olurlar, sanki bir anda enerji yüklenirler. Sınıf ortamında da “ders işleyelim” dediğimizde isteksiz, yorgun, uykulu görünen çocuklara, “oyun oynayalım” dediğimizde gözlerinin içi parlar, sevinç çığlıkları atarlar. Bu gözlemlerimiz de oyunun enerjiyi tazelediği, zihni dinlendirdiği görüşünü desteklemektedir.

1.6.1.5. Gerginliği Azaltma Kuramı

Hollandalı Eğitimci Herzinger'e göre oyun, bedensel ve ruhsal gerginliği gidermek için oynanır. Eski toplumlarda görünen şölenler, toplumsal gerginliği gidermede, kabileler arası kavgaları gidermede bir araç olarak kullanılmaktaydı. Bu görüş psikanalistler tarafından geliştirilerek, psiko drama gibi değişik şekillerde uygulanmakta, birey ruhsal yönden rahatlığa kavuşmaktadır.⁹⁷

1.6.2. Modern(Çağdaş) Oyun Kuramları

Modern oyun kuramlarının ortak noktası, her birinin kendi incelediği bilim dalı açısından oyun ile çocuk ilişkisini açıklamaya çalışması, oyunun nasıl oluştuğu ve çocuğun dünyasına ne kazandırdığı ile ilgilenmiş olmalarıdır. Bu görüşler çocuğu tanıma ve çocuğun eğitiminde oyuna yer verme konusunda ebeveynlere ve eğitimcilere yol gösterici niteliktedir.

⁹⁶ Kılıçgün, s.11-12.

⁹⁷ Pehlivan, s.35.

1.6.2.1. Helanko'nun Sistem Kuramı

Helanko (1958) oyunu, bireyin öznel kutbu, çevrenin ise nesnel kutbu oluşturduğu bir sistem olarak açıklar. Nesne eşya ise primer sistem, birey ise sosyal sistem olarak değerlendirir. Oyun olabilmesi için dışarıdan zorlama olmadan kişi serbest bir şekilde nesneyi seçebilmeli ve nesne üzerine dikkatini toplayabilmelidir. Çocuk oyun ortamını kurabilme ve bozucu etkenleri azaltabilme yeteneğine sahiptir.⁹⁸

Helanko, oyunu çocuk ile ilgilendiği nesne arasındaki ilişki olarak açıklarken çocuğun kendi seçimi olmasına, serbestliğe vurgu yapmış, aksi halde oyun olarak değerlendirilemeyeceğini belirtmiştir. Çocuğa oyuncağıyla oynamasını annesi söylerse oyun olmaz, çocuk kendi isteyerek seçerse oyun olur, annenin isteği ile başladığında bunu unutup kendi isteği ile oynamaya devam ederse yine oyun olur. Derslerde de çocukları oyun için isteklendirmek önemlidir.

1.6.2.2. Berlyne'nin İçten Uyarılma Kuramı

Helanko oyunu, birey ve çevresi arasındaki ilişki olarak açıklamıştır. Berlyne (1960), bireyin çevresi ile ilişkisinde nelerin etkili olduğunu ve ilgilendiği nesneleri neye göre seçtiğini merak ederek “heyecan arama” kavramını genel bir davranış modeli olarak ortaya koymuştur. Brlyne'e göre organizmanın tabii durumu hareketsiz durma değil, aktif olarak sürekli çevresi ile etkileşim içinde olmaktır.⁹⁹

Berlyne, oyunun nedeni hakkında açıklamalar yapar. Organizmanın merkezi sinir sistemi, en üst düzeyde uyarılmışlık halinde olmayı arar. Bu düzey de zıtlık ve belirsizlik nedeniyle yükseldikçe organizma bilgi kazanım yoluyla bu uyarılmışlık halini azaltır ve dengelenme yaşanır. Organizmanın keşfetme arayışları, heyecan arayışı, nörolojik olarak dikkatini çevreye yönlendirir. Farklı arayışlar refleksi, oyunu ortaya çıkarır, işlem organizma tarafından kontrol edilir ve sonunda haz verici duygu yaşanır.¹⁰⁰

⁹⁸ Özdoğan, s.102.

⁹⁹ Özdoğan, s.102.

¹⁰⁰ Kılıçgün, s.45-49

Berlyne, oyunu sağlayan motivasyonun içten uyarılma ile gerçekleştiğini savunur. Organizmanın genel uyarılmışlık halini dengede tutma isteği, çocuğu oyuna yönlendirir. Çocukların biraz oynadıkları oyuncaktan sıkılmaları, yeni oyun ve oyuncak arayışları, başarılı oldukları oyunu bitirip yeni oyunlar aramalarını bu yaklaşımla açıklar.

Heckhausen (1964), Berlyne'nin genel davranış modelini oyun konusuna aktarır, bireyin korku ve gerginlik yaşadığı durumlarda oyunu seçerek rahatladığını savunur. Seçilen oyuna dikkat etmek gerekir, oyun fazla dikkat ya da yarış içeriyorsa organizma gerginleşir, korku ve heyecan azalacağına artar. Oyun yorgunluk ve bıkkınlık oluşturmada aktif olarak sürdürülebilir. Bu şekilde gerginlik azalır. Oyun terapisinde de gerginliğin azalması ve oyunun katarsis (rahatsızlık veren duygu yüklerinden temizlenme) rolü oynaması istenir.¹⁰¹

1.6.2.3. Freud'un Kişilik Gelişim Kuramı

Freud (1974), sistematik bir oyun kuramı geliştirmemekle birlikte, oyun ile ilgili görüşlerini id-ego-süper ego çatışmasına ve bu çatışmalarla başa çıkma yöntemlerine dayandırmıştır. Freud'a göre oyun, çocukların 6 yaşa kadar kişilik gelişim sürecinde karşılaştıkları çatışma ve engellemeler karşısında duydukları olumsuz duygu ve kaygılarını doğrudan yaşayabilecekleri ortamdır. Sağlıklı çocuklar, savunma mekanizmaları henüz gelişmemiş olduğundan ve id enerjisinin baskısı ile hayali ve dramatik oyunlara yönelirler. Freud, çocuğun gerçek dünyada yaşayamadığı, kabul edilmeyen, tehlikeli ve saldırgan isteklerini oyun yolu ile meşru bir ortamda açığa vurduğunu savunur. Çocuk için oyunun tersi ciddiyet değil, gerçek yaşantıdır. Çocuk oyunda, kaygı veren olayların sarsıcı etkisini, tekrarlanan davranışlarla hafifletir ve kendini duruma hâkim kılar. Oyunla birlikte kişiliğini, olayların olumsuz etkilerinden korumuş olur.¹⁰²

Freud ve diğer psikanaliz ekolünü savunan bilim adamları, oyunu çocuğun ruh sağlığının bir parçası gibi görmektedirler. Evde kendi kendine oynayan bir çocuk adeta kendine terapi uygulamakta, baş edemediği sorunlarını oyunda çözümlemekte, dışa

¹⁰¹ Özdoğan, s.102-103.

¹⁰² Kılıçgün, s.26-29.

vurmak istediđi duygularını dıřa vurmakta, bir yetiřkinin hazmedemediđi sorunlarını sürekli dile getirmesi gibi hazmedemediđi meseleleri oyunda tekrarlayarak rahatlamaktadır. Sıkıntıları daha derin ve yardıma ihtiya duyan ocuklar iin ise, bu dıřuncelerden hareketle ‘oyunla terapi’ yntemini geliřtiren ve uygulayan psikanaliz ekoln benimsemiř uzmanlar, kliniklerde ocuđa bu ortamı sunmaktadırlar. Uzman gzetiminde uygulanan terapide, Freud’un yetiřkinlere uyguladıđı ‘serbest ađrıřım’ metoduna benzer bir yntem izlenir. ocuk oyuncaklarla tamamen serbest bırakılır. Uzman mdahale etmez. Oyun uzman iin bir gzlem alanı oluřturur ve ocuđun sorunlarının tespitini sađlar. ocuk bu esnada oyunun iyileřtirici etkisi ile sorunun stesinden gelebilir. Sorun hl zlmemiř ise terapist, bu kez tedavi amacıyla oyunu kullanır.

Ruh sıkıntısı olan ocuk, oyunda yansıtma yapmaz hatta oyun oynamaya bile yanařmaz. Ruhsal sıkıntısı onu engelleyecek dzeye gelmedike, arzular ve atıřmalar, dođrudan ya da sembolik olarak ocuđun oyununa yansıyacaktır. Baloncuklar yapma, hayal kırıklıđına; kum ve su oyunu tuvalet eđilimine iřaret ediyor olabilir. ocuk bu řekilde duygularını oyuna yansıtır; bazen aıka yansıtır, anlařılır olur, bazen sembolleřtirerek yansıtır, sembolleri zmlmek gerekir. Bu semboller fazla belirsiz de olabilir. Oyunda hořa gidecek řekilde deđiřtirilmiř, hoř olmayan yařantıların sık tekrarlanması ocuđun psikolojik sıkıntıları hakkında mesaj verir. İla almayı sevmeyen bir ocuk, oyunda bebeklerine ve diđer oyuncaklarına ila verir ve bunu sık tekrarlar. Kaza ya da ateř korkusunu da benzer řekilde oyuna yansıtır. Fechner’in 1873’de ‘Enerji Ekonomisi dengesi’ prensibini, yařayan organizmaya uygulayan Freud’a gre, dıř uyarılardan etkilenen organizma, dengeyi sađlamak iin gerilimi dřk seviyede tutmaya alıřır. Hoř olmayan bu duygular oyunda tekrarlanarak heyecan dzeyi azaltılır, haz veren duygular da yařanır, bylece organizmada denge yeniden sađlanır.¹⁰³

Ders ortamında đrencilerin hepsi aynı ruh sađlıđına sahip olmayabilir ya da moral dzeyleri aynı seviyede olmayabilir. ocukların kendi ierinde bazı sıkıntılarla uđrařıyor olması, derse odaklanmalarını engelleyebilir. Derste yntem olarak oyunun kullanılması tm đrencilerin derse aktif katılımını ve bařarı duygusunu tatmalarını

¹⁰³ Ormanlıođlu, s.51-52.

sağlayabilir. Ayrıca oyunla yapılan derste çocuklar sanki terapi görmüş gibi hissederler, dersten mutlu ayrılırlar. Bu da çocukta derse karşı olumlu duygular ve pozitif bir tutum gelişmesine katkı sunar.

1.6.2.4. Piaget'nin Yapı-İnşa Kuramı

Piaget (1945-1962) zekâyı, yeni karşılaşılan her durumda zıt iki eğilim olan 'özümleme' ve 'uyma' arasındaki 'dengelenim' olarak açıklar. Kişi olayları, nesneleri, durumları ve örgütlü zihinsel yapıları, mevcut düşünme biçimlerinin içine alırsa özümleme; mevcut zihinsel yapılar dışsal çevrenin yeni yönleriyle birleştirilmek için yeniden örgütlenirse uyma gerçekleşir. Zekâ eylemiyle kişi, zihinsel yapılarını eksiksiz koruyarak dışsal gerçekliğin gerekliliğine uyum sağlar. Oyun ise tersine, özümlemenin uymaya üstünlüğü ile belirlenir. Kişi olayları ve durumları mevcut zihinsel yapılarının içine almaktadır.¹⁰⁴ Piaget'e göre, uyma özümlemeye üstün gelirse taklit oluşur. Taklit ve oyun zekâ gelişiminin bir parçasıdır.

Piaget, bilişsel gelişim kuramı ile birlikte ilerleyen bir oyun gelişim kuramı geliştirmiştir. Oyunlar, çocukların gelişim ve zekâ düzeyine göre değişim göstermekte, zekâ ve yaşla birlikte daha sosyal ve karmaşık oyunlar oynanabilmektir. Piaget, duyu-motor dönemde oynanan oyunları 'alıştırma oyunları', işlem öncesi dönemde oynanan oyunları 'sembolik oyunlar', işlem dönemi ve soyut işlem döneminde oynanan daha kurallı ve sosyal oyunları da 'kurallı oyunlar' olarak sınıflandırır ve dönemin özellikleriyle birlikte açıklar.

Alıştırma Oyunları: Doğumla başlayıp iki yaşına kadar devam eden dönemde görülür. Bu dönemde oyun, motor faaliyetler ve yinelenmelerden oluşur, fiziksel gelişimi destekler. Yavaş yavaş hareket etmeye başlayan çocuk, çevresini oyunla tanır, doyum sağladığı hareketleri tekrar ettirir, beş duyu organıyla aldığı uyarıları birleştirip sınıflandırır. Çıngırağı sallar, hoşuna gittiği için tekrar eder, sesini ve şeklini algılar ve

¹⁰⁴ Ageliki Nicolopoulou, "Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası", Melike Türkân Bağlı (çev.), *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt 37, Sayı 2, 2004, s.140.

sınıflandırır.¹⁰⁵ Bu dönemde oyun, nesneleri ve çevresini oyunla algılayan çocuk için sözel olmayan zekâ gelişimini sağlar.

Sembolik Oyunlar: İki yaş dolaylarında, çocuğun dil gelişimi ile birlikte sembolleştirme yeteneği gelişir ve oyuna yansır, bu durum bize çocuğun hayal dünyası hakkında fikir verir. Bu dönem çocuk oyunlarında karşımıza; bir faaliyetin bir objeden diğerine aktarılması ve çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesi şeklinde iki tür sembolleştirme çıkar. 2-3 yaş civarlarında çocuk, oyunlarında cansız objelere canlılık verir, bebekleri ile konuşur, objelere hayal dünyasında yer verir ve gerçek hayattaki işlevleri ile ya da işlevleri dışında kullanır. Boş fincandan kahve içer, kesik kâğıt parçalarını yanmakta olan bir alev olarak hayal eder. Çocukta sembolleştirme yeteneğinin zihin gelişimi ile birlikte arttığı görülür. 3 yaşında dramatik oyunlarda artış görülür, çocuk pilot ya da polis rolüne bürünür. 3 yaşından sonra konuşma da dramatik oyunlara dâhil olur, sembolleştirme daha karmaşık bir yapıya bürünür. Örneğin bir hayvanat bahçesi gezisi canlandırılır. Bu da göstermektedir ki çocuk oyunları yaşla birlikte gelişir ve çok yönlü olur. Çocuk, oyunlarda zihinsel faaliyetlerde bulunur ve mantıklı düşünme gelişir.¹⁰⁶ Çocuğun oyunları zekâ gelişimi hakkında da ipucu verir, oyun aşamalarına her çocuk aynı yaşta girmez. İklim ve kültürün etkisiyle ya da bireysel farklılıklardan dolayı çocuklar, sembolik oyun dönemine ya da kurallı oyun dönemine daha geç geçiş yapabilirler.

Kurallı oyunlar: Piaget'e göre, çoğunlukla 7-11 yaş aralığında görülen, en az iki kişi arasındaki toplumsal grubu düzenleyen ve bütünleştiren kurallara sahip, bireyin toplumsal oyuna geçişini belirleyen oyun türüdür. Kurallı oyunlarda ego içerisindeki özümleme ile toplumsal yaşam arasında ince bir dengelenim söz konusudur. Diğerlerine karşı bireysel zafer kazanma şansında zihinsel bir doyum vardır. Bu zihinsel doyum, onur ve adil oyun ilkesini sağlayan oyun kuralları ile meşru kılınmaktadır.¹⁰⁷ Piaget, kurallı oyunlar ile çocuğun zihinsel yapısındaki gelişime dikkat çekerken, sosyal yapısının da, ahlaki yapısının da geliştiğine dikkat çekmektedir. Gerçek dünyaya uyma zor geldiğinde oyun, bu uyumu ve dengelenimi yumuşak bir geçişle sağlar.

¹⁰⁵ Pehlivan, s.38.

¹⁰⁶ Özdoğan, s.108-109.

¹⁰⁷ Nicolopoulou, s.141-142.

1.6.2.5. Vygotsky'nin Sosyokültürel Gelişim Kuramı

Vygotsky (1933-1967), Piaget'den zihinsel yapıyı, toplumun oluşturduğu görüşü ile ayrılır ve oyunla ilgili görüşlerini toplumsal temel üzerine kurar. Vygotsky'nin dayanak noktası; küçük çocukların birçok fizyolojik ve psikolojik eğilimlerle donanmış bir biçimde doğmalarına karşın, yeteneklerinin büyük ölçüde kültürel pratikler ve kendilerini içinde buldukları topluluğun düşünce sistemleri tarafından biçimlendiriliyor olmasıdır. Çocuk, daha bilgili ve yetenekli akranlar ve yetişkinleri içeren toplumsal bir bağlam içinde öğrenir ve gelişir. Dilin ve iletişimin kullanımıyla başlayan bu aktarım, yazılı belgeler, fiziksel, mekanik veya sembolik tasarımlar gibi kültürel olan insani yapımların kullanılmasıyla devam eder. Vygotsky, bu kuramsal bağlamda, oyunun basit bir biçimde bilişsel gelişimi yansıttığını düşünmekten çok bilişsel gelişime önemli bir biçimde katkıda bulunduğunu düşünmektedir. Bu nedenle oyunu temelde toplumsal bir etkinlik olarak görmektedir.¹⁰⁸

Çocuğun çevresindeki nesneler, davranış kalıpları, kullanılan dil, düşünce sistemleri, oyuncakları bile içinde bulunduğu ortam tarafından şekillenir. Piaget bilişsel gelişimi, içsel bir faaliyet olarak yorumlarken Vygotsky sosyal bir faaliyet olarak görmektedir. Oyun kuramını da bu çerçevede oluşturmuştur ki bu durumda, oyunların eğitimciler ve ebeveynler tarafından kullanılması, daha ciddi bir boyut kazanmaktadır. Oyun, çocuğun dünyasına açılan bir pencere olmaktan öteye geçmekte, bizzat çocuğun dünyasını oluşturmasında yapı taşı olmaktadır.

Vygotsky, hem -mış gibi oyunlarda hem de kurallı oyunlarda iki önemli öğenin varlığına işaret eder. Bunlar; imgesel bir durum ve imgesel durumdaki dolaylı kurallardır. Örneğin satranç, kurallı oyun yapısında gözüke de şah, vezir, at gibi belirli aktörlerle doldurulmuş imgesel bir dünya tarafından yapılandırılmaktadır. Kurallar da, sadece kurallı oyunda yer almaz, -mış gibi oyunda da gizliden belirleyici özelliği vardır. Çocukların üstlendikleri roller nedeniyle oluşan kısıtlamaları incelediğimizde, bu kurallar görünür hale gelir. Oyun bile olsa çocuk büründüğü rolün kurallarına uyar; doktorluk, polislik, annelik, babalık neyi gerektiriyorsa, toplumun yüklediği ve çocuğun gözlemlediği davranış kalıpları ile rolünü yerine getirir. Burada gizli bir bilişsel çaba

¹⁰⁸ Nicolopoulou, s.145-148.

vardır, çocuk gerçek hayatta dikkat etmediği davranışları, oyunda bir kural olarak yerine getirir. Vygotsky'ye göre oyun gelişimi; dolaylı kuralların olduğu imgesel bir ortamdan (-mış gibi oyun), doğrudan kuralların olduğu dolaylı imgesel bir ortama (kurallı oyunlar) doğru hareket eder.¹⁰⁹

İmgesel dönemde olan çocuğa oyunla kuralları öğretmek model olmak yoluyla gerçekleşir. Çocuk –mış gibi oyunda gördüğü davranış kalıplarını taklit ederek kuralları öğrenmektedir. Toplum olarak ya da en azından ebeveynler ve eğitimciler olarak olumlu davranış kalıpları sunmak, çocukların ahlâki açıdan daha güzel ve doğru gelişmelerini sağlayacaktır. Kurallı oyunlar da, çocukların ahlâki gelişimini desteklemekte, sosyal normları içselleştirmelerini kolaylaştırmaktadır.

Vygotsky, Freud'dan etkilenmiş ve "Oyun bireyin unutulmayan arzu ve isteklerden ve sosyal çevre tarafından karşılanamayan durumların yarattıkları gerginlikten doğar." ifadesiyle oyunun nedenini açıklamıştır. Bu gerilimden kurtulmak için çocuğun; gerçekleşemeyen arzularını yerine getirmek üzere, hayali, sanki öyleymiş gibi bir dünya oluşturduğunu savunmuştur. Vygotsky, psikanalistlerin belirli oyun içeriklerinin sembolik yorumları ve akılcı açıklamaları konusunda aynı çizgiyi takip etmemiştir. Vygotsky'ye göre oyun keşiftir, yeni bir oluşumdur, başka türlü çözümlenemeyen çatışma ve çelişkilerden meydana gelir. Oyunda önemli olan unsur çocuğun, özgür seçimiyle, önceki yaşantılarından edindiği sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışları üretilip böylece olumsuz dürtülerinden arınmaktır. Oyun gerilimle başlar, özgür bir şekilde bunu kontrol ederek, isteklerin gerçekleşmesiyle mutluluk veren bir duyguyla yer değiştirir, bu nedenle Vygotsky, oyunu yüksek derecede güdümlü bir davranış oluşumu olarak kabul eder.¹¹⁰

Vygotsky'ye göre çocuklar, oyunda kendini denetlemeyi ve o anki içtepilerine karşı eylemde bulunmayı, yani gönüllü olarak kurallara uymayı keşfederler. Böylece çocuklar, kurallı bir evrene gönüllü olarak katılarak güç kazanırlar, dış ortamın sınırlamalarından bağımsızlaşırlar. Bireysel doyumların, kendi seçtikleri kurallara gönüllü olarak uymayı ve işbirliğini gerektirdiğini kavrarlar. Oyun, toplumsal kuralların

¹⁰⁹ Nicolopoulou, s.148-149.

¹¹⁰ Kılıçgün, s.55-56.

kendini güçlü kılacak şekilde içselleştirilmesi için fırsat sağlar. Vygotsky'ye göre çocuk oyun ortamında, yaşının üstündedir, normal davranış düzeyinin üzerine çıkar gibidir, bütün gelişimsel eğilimleri sanki bir merceğin odağında gibi yoğun hissedilir. Oyun, çocuğa dünyasını genişletme fırsatı sunar.¹¹¹

Araştırmanı deney aşamasında işbirliğine dayalı tasarlanmış oyunların dersin verimine daha çok katkı sağladığı görülmüştür. Öğrenciler birbirlerinden öğrenebilmişlerdir. Bu faydası göz önüne alınarak diğer kuramların da görüşlerinden istifade etmekle birlikte deney aşamasında daha çok Vygotsky'nin kuramı bir çatı oluşturmuştur.

1.6.2.6. Huizinga'nın Oyun Kuramı

Huizinga, oyunun kültür ile ilişkisini ele alır ve oyunun kültürden çıkma olmadığını aksine oyunun kültürü oluşturduğunu; hatta savaş, hukuk gibi uygarlığı oluşturan tüm unsurların kaynağının oyun olduğunu savunur. İnsandan önce hayvanların var olduğu ve hayvanların da oyun oynadığı fikrinden yola çıkarak insanın oyunu bulmadığını, oyunun insandan da önce var olduğunu iddia eder. Huizinga'ya göre dini ayinler, geleneksel oyunlar, danslar, sanat vb. oyun yoluyla oluşmaktadır. Huizinga oyunun sadece biyolojik ya da sadece psikolojik yaklaşımlarla açıklanamayacağını, bunları da ihtiva eden daha bütüncül yaklaşımın doğru olacağını savunmuştur. Oyunun sosyolojik açıdan incelenmesinin ihmal edildiğini fark ederek sosyolojik ve kültürel açıdan incelemiştir. Oyunun biyolojik bir içgüdü olmanın ötesinde insanı heyecanlandıran, harekete geçiren, yaratıcılığını açığa çıkaran ve henüz açıklanamayan tinsel bir yönünün olduğunu savunur.¹¹²

Huizinga oyunda bulunması gereken temel özellikleri ortaya koymuştur. Bunların başında gönüllülük, bir emre bağlı olmama gelir. Huizinga bir hareketin oyun olabilmesi için ödev ya da sorumluluk olmaması, keyfe keder olması, istenildiği zaman yapılması gerektiğini belirtmiştir. Böylece özgürlük ve serbestlik özelliklerine dikkat çekmiştir. Oyunun bir özelliği de gerçek hayat olmaması ve gerçek hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici faaliyet alanı oluşturmasıdır. Zaman ve mekân

¹¹¹ Nicolopoulou, s.149-150.

¹¹² Huizinga, s.16-18.

açısından yalıtılmış ve sınırlı olması başka önemli özelliklerindendir. Yarar sağlaması, tekrarlanabilir olması, kendi içinde bir düzene sahip olması ve düzen oluşturması, maddi çıkar beklentisinin olmaması, kurallara bağlı olması, oyuncuyu içine çekme yeteneğine sahip olması ve gerilim oyunu belirleyen diğer önemli özelliklerdir.¹¹³

Huizinga'nın uygarlığa ait her şeyin kaynağını oyun olarak görmesi abartılı bir yaklaşım olsa da oyuna daha geniş bir perspektiften bakması, bütüncül yaklaşımı isabetli bir yaklaşım olmuştur. Oyunun henüz yeteri kadar açıklanamadığını söylemesi, bu alanda yapılan ve yapılacak olan yeni araştırmaların önünü açmıştır.

Klasik ve modern kuramları genel olarak incelediğimizde, her birinin oyuna farklı bir gelişim alanından baktığını, farklı bir yönünü aydınlattığını görmekteyiz. Oyunla ilgili incelenen her bir boyut, çocukluk gibi anlaşılması zor bir dönemi anlamamızı kolaylaştırdığı ve oyunu hangi dönemde nasıl düzenlememiz gerektiği ile ilgili ipucu verdiği için önemlidir. Ancak daha geniş bir bakış açısı, oyunu bir bütün olarak görüp değerlendirme fırsatı vermesi bakımından önemlidir.

1.7. Oyun Sınıflandırmaları

Oyunla ilgili çok çeşitli sınıflandırmalar mevcuttur. Birçok kuramcı kendi görüşleri çerçevesinde oyunları sınıflandırmıştır. Bazı araştırmacılar da oyunun çeşitli özelliklerini temel alarak sınıflandırmalar yapmışlardır. Araştırmamızda en çok kabul gören bazı sınıflandırmaları inceleyeceğiz.

Bühler (1928) oyunu, çocuğun gelişim süreci içinde birbirini izleyerek oluşan beş grupta toplar. Gelişimin ilk aşamasında **işlevsel oyunlar**, çocukların kendi bedenlerini tanıdıkları, ellerini ayaklarını salladıkları, parmaklarıyla oynadıkları oyunlar ve atma, tutma, düşürme gibi oyunlar görülür. Çocuk, iki yaş dolaylarında kalem kâğıt tutmayı başarır, resim yapar, yaptığı resmi isimlendirir. 5-6 yaşlarında yaptığı resmi istediği objeye benzetir. Bu benzerlik düzeyi zekâ gelişimi ile ilgili ipucu verir. İki yaş dolaylarında işlevsel oyunlarla birlikte tahta bir bloğa araba demesi gibi **illüzyon oyunları** da görülür. Illüzyon oyunlarının en üst düzeyi **rol oyunlarıdır**. Çocuk anne, hemşire, hasta, polis, gibi rollere bürünür. Sonra **grup oyunlarına** geçilir.

¹¹³ Huizinga, s.24-29.

Kovboyculuk, saklambaç gibi oyunlar oynanır. Gelişim ilerledikçe birlikte oynanan oyunlar **kurallı oyunlara** dönüşür.¹¹⁴ Bühler'in oyun sınıflandırmasında oyun türleri gelişim aşamalarıyla birebir eşleşmez. Aynı gelişim aşamasında birden fazla oyun türü görülebilir. Bilişsel gelişimle birlikte ilerlese de oyun türleri iç içe geçmiştir.

Kuramlar konusunda daha detaylı incelediğimiz Piaget'nin sınıflandırması, gelişim dönemleriyle örtüşerek oluşturulmuştur. Çocukların zekâ gelişimiyle birlikte oyunların türleri de değişmektedir. Piaget'e göre oyunlar soyut işlem dönemine kadar sürer. Soyut işlem döneminde kurallı oyunlar bir süre görülse de bireyin çevre ile uyumu gerçekleştiği için zamanla kaybolur. Piaget'nin sınıflandırması şu şekildedir¹¹⁵:

- 1) Alistırma oyunları: Duyu motor dönemi oyunlarıdır. Harekete dayalı, daha çok bebeklerin kendilerini ve çevrelerini keşfettikleri oyunlardır.
- 2) Sembolik oyunlar: İşlem öncesi dönemin oyun türüdür. Bir nesneyi amacı dışında hayal etmek, bir sopayı at gibi düşünmek, ya da kişileri hayal etmek, anne-baba, doktor gibi rollere bürünmek bu tür oyunlardandır.
- 3) Kurallı oyunlar: Somut işlem dönemi oyunlarıdır. Sosyal içerikli, bireyde ahlâk gelişimini sağlayan, kuralları öğrenmeyi ve kabul etmeyi sağlayan oyunlardır.

Son zamanlarda en çok kullanılan oyun sınıflandırma modeli Smilansky (1968) ve Parten'in modelidir. Smilansky, Piaget'nin sınıflandırmasına yakın bir sınıflama yapmıştır, bilişsel şemada oyunu düzenli gelişim örüntüsünü izleyen dört temel tipe ayırmıştır¹¹⁶:

- 1) İşlevsel oyun: Nesne ile ya da nesne olmadan basit tekrarlı hareketler.
- 2) İnşa oyunu: Nesneleri kullanarak bir şeyi tasarlama ya da yapılandırma.
- 3) Dramatik oyun: Çocuğun ihtiyaçlarını ve isteklerini doyurmak için imgesel durumun oluşturulması.

¹¹⁴ Özdoğan, s.104.

¹¹⁵ Yavuzer, s.180.

¹¹⁶ Nermin Çelen, “Ana-Babaların Çocuğun ‘Oyun Hakkı’na ilişkin tutumları”, **Cumhuriyet ve Çocuk 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri 1998**, 1. Basım, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 1999, s.124.

4) Kurallı oyun: Var olan kuralları kabul edip bunlara uyma.

Parten'in modeli ise en yaygın kullanılan modeldir. Bu modelde oyun türleri çocukların gelişim aşamalarıyla tamamen uyumlu ilerlemez. İlk yaşlarda ilk oyun türleri, sonraki yaşlarda sonraki oyun türleri görülebilir. Ancak, işbirliğine yönelik bir oyun oynayan çocuk başka bir oyunda seyirci kalabilir. Bu bakımdan oyun türleri birbirlerini dışlamazlar. Çocukların sosyal gelişimlerine göre ilerleyen bu altı oyun türü şöyledir¹¹⁷:

- 1) Uğraşsız davranış: Aslında oyun sayılmayan ancak çocuğa ait bir iş olduğu için oyun grubunda değerlendirilen, etrafı seyretme, merdiven inip çıkma, kendi bedeniyle oynama, oturma, kalkma gibi gündelik işlerdir.
- 2) Seyirci: Çocuğun, bir durumu konuşabilecek bir mesafe uzaklıktan izlediği, gerektiğinde sorular sorup akıl verdiği ama tam katılmadığı, oyunu ya da kişileri aktif bir şekilde seyrettiği oyundur.
- 3) Bağımsız, yalnız oyun: Çocuğun kendi başına, başkaları ile ilgilenmeden, oyuncakları ile oynadığı oyun türüdür.
- 4) Paralel etkinlik: Bu tür oyunda çocuklar hepsi ayrı ayrı oynasa da birlikte oynuyor gibi görünürler. Aslında çocuk bağımsız oynamaktadır ancak yaptığı etkinlik diğer çocuklarla konuşmasını gerektirir. Piaget de işlem öncesi dönemde bu oyunun üzerinde durur.
- 5) Birlikte oyun: Çocukların bir arada ama örgütlenmeden oynadıkları oyundur. Tam bir iş bölümü yoktur. Çocuk herkesin verdiği işi yapabilir, itiraz da edebilir, kendi bildiğini okur. Ben merkezli bir yapı hâkimdir; çocuk şofördür, yolcuya ihtiyacı vardır.
- 6) İşbirliğine yönelik veya örgütlü oyun: Bu tür oyunda tam bir işbirliği vardır. Çocuklar bir grup oluşturur ve bir amaca yönelik birlikte hareket ederler.

Şimdiye kadar gördüğümüz sınıflandırmalarda oyunlar genellikle bilişsel ve sosyal gelişim dönemlerine göre ilerleyen bir yapı oluşturmaktadır. Yaşamın ilk

¹¹⁷ Hasan Bacanlı, **Gelişim ve Öğrenme**, 7. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2003, s.78-79

yıllarında görülen oyunlar; alıştırma oyunu, işlevsel oyun, uğraşsız davranış gibi benzer isimlerle sınıflandırılmaktadır. Okul öncesi dönemi oyunları; sembolik oyun, illüzyon oyunları, dramatik oyun, birlikte oyun gibi farklı isimlerle anılsa da aslında aynı yapıya işaret etmektedir. Okul dönemi oyunları da; kurallı oyun ve birlikte oyun gibi isimlerle sınıflandırmaların son basamağında yerini almaktadır. Genel olarak yapısal açıdan benzerlik gösterecekler de Parten'in evreleri biraz daha detaylandırdığını ve daha çok sosyal gelişimi takip ettiğini görmekteyiz.

Ormanlıoğlu bilişsel kuramcılarının sınıflandırmalarını daha detaylı bir şekilde incelemiştir. Ormanlıoğlu'na göre oyunlar şu şekilde sınıflandırılmaktadır¹¹⁸:

- 1) Keşif hareket oyunları: Bir bebek daha önce görmediği bir nesneyle karşılaştığında, uğraştığı işi bırakıp yeni nesneye bakar. Bu durum keşfetmenin başlangıcıdır. “Bu nedir?” sorusunun cevabıdır. Yeni doğmuş bir bebeğin bile yeniliklere tepki vermesini sağlayacak görsel ve merkezi sinir sistemi organizasyonları vardır. Farklı şiddetteki uyarılara göstereceği tepki farklıdır. 4-5 aylık bebekte, oyun belirgin bir şekilde ortaya çıkar. Bebek el-göz koordinasyonunun gelişmesiyle birlikte nesnelere uzanmaya ve tutmaya başlar. Piaget bu dönemde yapılan hareketleri birbirinden ayırır. Bir nesneye ilk kez dokunma ve sallama keşiftir. Bir amaca hizmet etmeksizin, sadece keyif için yapılan ikinci ve sonraki sallamalar oyundur. Yaş değişimiyle birlikte oyunda artışlar ve azalmalar görülebilir. Çocuğun daha değişik etkinlikler yapabilecek kapasiteye erişmesiyle oyunda artış görülür. Olayların ya da nesnelerin yeni olarak algılanmaması neticesinde oyunda azalma görülür. Bir faaliyette, gelişme, ustalaşma ve tamamen sindirme neticesinde de oyunda azalma görülür. Fröbel'in de belirttiği gibi yeni kazanılmış yeteneklerin kullanılacağı oyunlar, dokunuşa, seste, görüntüde değişiklikler içeren oyunlar, bebeklerin dikkatini çeker ve hoşuna gider. Bir yeteneğin iyi olması değişime neden olabilir; atlama, sıçrama gibi faaliyetler on iki yaşından sonra tercih edilmezler. Bir taraftan da büyük yetenek gerektiren

¹¹⁸ Ormanlıoğlu, s.69-130.

oyunlara yönelim olur. Yetişkinlerde ağaca çıkma etkinliğini göremesek de, daha zorlu olan dağa tırmanma etkinliğini görebiliriz.

- 2) Hayal kurma, hissetme ve kandırma oyunları: Çocuğun aynı işi iş olarak görmeyip başka şekilde hayal ettiği zaman başlayan oyun türüdür. Bölük pörçük yalan kırıntılarının bütünleşmesi ve içsel olarak birbirini tutan bir kandırma silsilesine dönüşmesi ile oluşan oyundur. 18 aylıken başlayıp 8 yaşına kadar devam eder. Dili kullanma, olmayan nesneleri var sayma ve sembolik davranışlar göstermenin görüldüğü döneme rastlar.
- 3) Sosyal oyun: Oyuncakların ve etkinliklerin paylaşıldığı, kurala bağlı oyunlardır. Çocukların sosyal oyuna katılabilmeleri yaşla bağlantılıdır. Üç yaşındaki bir çocuk en fazla 2-3 kişilik sosyal oyun oynayabilmekte, beş yaşında 5-6 kişilik gruplar oluşturabilmekte ve daha başarılı olmaktadır. Benmerkezciliğin azalmasıyla birlikte sosyal oyunda artış görünür. Sosyal oyunlarda birlikte yapma duygusu, örnek alma duygusu gibi duyguların yanı sıra yarışma duygusu da vardır. Paylaşma gibi birçok olumlu davranış ve alışkanlıklar oyunda özenme ve sosyal baskı yoluyla öğrenilebilir.
- 4) Grup ve çete oyunları: 6-8 yaş çocukları grup oyunları için geçiş dönemindedir. Bu çocuklar grupla oynamayı dener. 8-12 yaş çocukları ise tek başına oynamaktan hoşlanmaz. Takım başarısını, işbirliği ve yardımlaşmayı, bireysel başarıdan üstün tutarlar. Çocukların grupları gençlikte de devam ettirme isteği sosyal, kültürel, ekonomik çevre tarafından kısıtlananınca aile baskısından kurtulma isteği, büyüklere karşıt cephede birleşme arzusu doğurur. Böylece çeteleşmeler başlar, gruplar arası çatışmalar, grup içi dayanışmayı artırır. Fakirlik, işsizlik ve bunların getirileri çeteleri suça itebilir.
- 5) Yarışmaya dayanan oyunlar: Kuralları olan, kişilere belli roller ve görevler verdiği için oyundaki her bireyin başarıya katkı sunduğu ve alkışlandığı, grubun başarısında rolü olduğu için gururlandığı oyun türüdür.

Çocukların gelişim düzeylerine göre yapılan sınıflandırmalar ebeveynler ve eğitimciler açısından önemlidir. Çocuğun oyunda nasıl bir gelişim izlediğini bilmek, çocuklara yaşlarına uygun oyunlar üretme ve oyuncaklar sunma, oyun ortamları

düzenleme, gerektiğinde nasıl yönlendireceğini bilme hususlarında yetişkinlere yol gösterir. Çocukların gelişim düzeyine değil de oyunun yapısına göre yapılan sınıflandırmalar da mevcuttur.

Örneğin Avedon ve Smith, oyunları hangi faktörün şekillendirdiğine bakarak üç grupta sınıflandırmışlardır¹¹⁹:

- 1) Fiziksel beceri oyunları: Bu tür oyunlarda kazananı belirleyen faktör fiziksel yeteneklerdir. Bu tür oyunlarda oyun içi değişimler, rakip takımın avantajları ve dezavantajları, ani ve doğru karar verebilme de sonucu etkiler. Koşu oyunları, stafet yarışları gibi oyunlar bu türe örnektir.
- 2) Strateji oyunları: Oyunda sonucu etkileyen faktörün, oyuncunun becerisi, zekâsı ve doğru karar verebilme yeteneğine bağlı olduğu, satranç ve dama gibi oyunlardır.
- 3) Şans oyunları: Oyunun sonucunu talih ve tesadüflerin belirlediği, tombala ve rulet gibi oyunlardır.

Yapılan başka sınıflamalarda yer alan bazı önemli oyun türleri de şunlardır:

Bilgisayar oyunları: Teknolojik ilerlemelerle birlikte hayatımıza girmiş olan bilgisayar oyunları, dikkat, algı, el-göz koordinasyonu ve muhakeme gibi bazı zihinsel işlevlerin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Ancak bilgisayar oyunları, gelişim çağında olan çocuğun dar bir mekâna sıkışıp kalmasına neden olmakta, gerçek oyun faaliyetini ve sosyal gelişimini olumsuz bir biçimde etkilemektedir. Bu olumsuzluklarına rağmen, hayal gücünü geliştirmesi ve zihinsel gelişimi olumlu yönde etkilemesi bakımından eğitici bir işleve sahiptir. Bu sebeple bilgisayar oyununu sürekli ve sınırlı kullanan çocuklar yarar sağlayabilirler. İlköğretim çağında bu süre günde bir saati geçmemelidir.¹²⁰ Teknolojik imkânlarla ulaşım kolaylaştıkça, bilgisayar, cep telefonu gibi cihazlar ve dolayısıyla dijital oyunlar tüm çocukların hayatında yer almaya başlamıştır. Bazen çocukların bu oyunları kullanımı tehlikeli boyutlara

¹¹⁹ E. M. Avedon ve B. Sutton Smith, **The Study of Games**, New York: John Wiley and Sons, 1971 Aktaran: Akandere, s.20.

¹²⁰ Yavuzer, s.183-184.

ulaşabilmektedir. Ailelerin ve eğitimcilerin bu konuda dikkatli olmaları gerekmektedir. Evde oynanıyorsa, ebeveynlerin gözetimi altında ve kısa süreli olmalıdır. Okulda ise önceden seçilmiş planlanmış, oyunlar tercih edilmelidir. Çocukların bilgisayar oyunlarına ilgisi fark edilince birçok ders için bilgisayar oyunları geliştirilmiştir. MEB'in yürüttüğü FATİH projesi sayesinde sınıflarda akıllı tahtalar bulunmaktadır. Bu durum da dijital ortamda düzenlenmiş oyunların sınıf ortamında kullanılmasına imkân sağlamaktadır. Daha çok matematik dersinde kullanıldığı gözlemlenmekle birlikte Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi için de dijital oyunlar mevcuttur. Oyun kullanımı ile ilgili genel ilkelere bağlı kalmak şartı ile derslerde kullanılabilir. Ancak bu araştırmada eğitsel sınıf oyunlarını incelediğimiz için uygulamada bilgisayar oyunlarına yer verilmemiştir.

Geleneksel çocuk oyunları: Çocuk folkloru da diyebileceğimiz bu oyun türü, yetişkinlerin çocukla ilgili maddi ve manevi yaratmaları ile çocukların her türlü sözlü, sözsüz ve yarı sözlü yaratmalarını içerir. Çocuk oyunlarındaki dil, inanç, gelenek ve görenekler, ezgiler, değerler, tutum ve davranış biçimleri gibi unsurlar çocuk oyunlarına ulusal kimlik kazandırır. Çocuk oyunları içinde bulundukları kültüre ayna tutarak kültürdeki sürekliliğin sağlanmasına katkıda bulunurlar.¹²¹ Daha çok sokakta oynanan, seksek, saklambaç, körebe, birdirbir, elim sende gibi oyunlardır. Bu oyun türü çocukların sosyalleşmesine, gerçek ilişkiler geliştirmesine, kendini tanımasına ve ifade etmesine yarar sağlar. Ancak hem gözlemlerimiz hem yapılan araştırmalar göstermektedir ki modernleşme ile birlikte bu oyun türü azalmaktadır. Modernleşmenin fazla olduğu toplumlarda çok daha az görülmektedir. Bu durum, modernleşen toplumlarda çocukların sosyal oyunlardan uzak, bilgisayar oyunları gibi daha çok bireyselleştiren oyunlarla büyüdüğünü göstermektedir.

Eğitsel Oyunlar: İnsanların bedeni ve zihni yeteneklerini geliştiren, dikkat ve beceri gerektiren, dersi daha eğlenceli hale getiren araçlardır. Sınıfta bir yarışma havası oluşturarak derse heyecan katarlar. Oyunda başarılı olmanın yolu dersi iyi bilmekten geçtiği için çocuklar öğrenmeye motive olurlar. Yarışma havasının verdiği dikkat

¹²¹ Özdemir, s.17.

öğrenmeyi kolaylaştırır.¹²² Eğitsel oyunlar; eğitimciler tarafından eğitim verilecek konuya göre tasarlanan, bir kazanım hedefleyen, öğrenme ortamının buna göre düzenlendiği oyunlardır. Araştırmamız daha detaylı inceleyeceğimiz bu oyun türüne yöneliktir. Deneysel araştırmamızda eğitsel oyun yöntemi ile işlenen dersler lehine anlamlı bir fark oluşmuştur. Başka dersler için yapılan araştırmalarda da eğitsel oyunla işlenen dersler lehine anlamlı farklar olduğu görülmüştür. Bu araştırmaların sonuçları oyunun eğitsel değerini ortaya koymaktadır. Çocukların dersleri daha etkili, verimli öğrenmeleri ve derslere karşı pozitif tutum geliştirmeleri açısından eğitsel oyunları daha aktif kullanmanın gerekliliği açığa çıkmaktadır.

Okul ortamında oynanan tüm eğitsel oyunlar şu şekilde sınıflandırılmıştır¹²³:

- 1) Oyun karakterine göre eğitsel oyunlar
 - a. Taklit oyunları: Bir mesleği ya da hayvanı taklit etmek
 - b. Mücadele oyunları: Fiziki yetenek yarışları
 - c. Sportif oyunlara hazırlayıcı basit oyunlar: Herhangi bir oyun dalından alıntılar içeren oyunlar, yakan top gibi.
- 2) Oyunun uygulanış özelliklerine göre sınıflandırılması
 - a. Yaş gruplarına göre
 - Okul öncesi dönemi (0-6 yaş)
 - Temel eğitim dönemi (6-14 yaş)
 - Lise dönemi (14-18 yaş)
 - Yetişkinlik dönemi (18 yaş ve üstü)
 - Yaşlılık dönemi
 - b. Oynanan alana göre
 - Sınıf oyunları
 - Salon oyunları
 - Bahçe açık alan oyunları
 - Kış oyunları
 - Su oyunları
 - c. Oyuncu sayısına göre

¹²² Yorulmaz, s.13.

¹²³ Muhsin Hazar, **Oyunla Eğitim**, Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları, 1996 Aktaran: Akandere, s.21-22.

- Ferdi oynanan oyunlar
 - İkili oynanan oyunlar
 - Grup halinde oynanan oyunlar
- d. Oyun düzenine göre
- Çizgide oynanan oyunlar
 - Daire formunda oynanan oyunlar
 - Dağınık halde oynanan oyunlar
- e. Kullanılan araç ve gereçlere göre
- Bir araç ve alet yardımı ile oynanan oyunlar
 - Bir araç yardımı olmadan oynanan oyunlar
- f. Amaca göre
- Eğlence ve boş zaman faaliyeti olarak oynanan oyunlar
 - Bir eğitim amacı ile oynanan oyunlar

Yapılan tüm bu sınıflandırmalar bir eğitimci olarak, çocukları ve oyunları daha iyi tanımamızı ve doğru yerde, doğru zamanda doğru oyunu seçmemizi kolaylaştıracaktır. Uygularken de çocukların hazır bulunuşluklarını ve oyunun özelliklerini bilmek eğitsel oyunları daha verimli uygulamamızı sağlayacaktır. Araştırmamızın deney aşamasında oyunlar seçilirken bu sınıflandırmalardan eğitim amacı ile oynanan oyunlar seçilmeye dikkat edilmiştir. Çocukların yaşları göz önünde bulundurularak daha çok kurallı oyunlar, grup oyunları, işbirliğine yönelik oyun, sosyal oyunlar olarak sınıflandırmalarda yer alan takım çalışmasını gerektiren oyunlar hazırlanmıştır. Oyunlar sınıfta oynanacağı için sınıf oyunları tercih edilmiştir.

Verimli bir ders için tabii ki sadece bunları bilmek yeterli değildir. Bu sebeple derslerde kullanacağımız eğitsel oyunları hangi ilkelere göre kullanacağımızı, eğitsel oyunların avantajlı ve dezavantajlı yanlarını, oyunları uygularken nelere dikkat etmemiz gerektiğini daha detaylı inceleyeceğiz.

1.8. Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretim ve Din Eğitiminde Kullanımı

İnsanlar her yaşta oynama güdüsünü tatmak ister. Çocukta daha baskın olan bu güdüyü eğitsel amaçlara ulaşmak için araç olarak kullanmak konuları ve etkinlikleri

daha ilgi çekici hale getirir. Eğitsel oyun yoluyla öğretim, diğer yöntemlere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirir. Oyun yöntemi, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlar. Oyun sırasında çocuğun gerçek kişiliği ortaya çıkar. Öğretmen bu sayede öğrencileri tanıma ve kişiliklerini geliştirme fırsatı bulur. Zevkli bir yöntem olan oyunu derslerde kullanmak, sınıf içi çalışmaları daha güdüleyici ve anlamlı bir duruma getirebilir.¹²⁴

Öğretim esnasında öğrencilerin dikkatini uzun süre açık tutmak gerekir. Sadece anlatımın olduğu bir derste yaşları küçük olan çocukların bunu uzun süre başaramaları güçtür. Öğretimde oyunun bir yöntem olarak kullanılması dikkati dağınık çocukların bile uzun süre dikkatlerini derse vermelerini sağlayabilir. Her fırsatta ayağa kalkmaya bahane arayan çocukların oyundan kopamadıkları görülür. Böylece hem dersin verimi açısından dikkat sorununun çözümüne hem de disiplin sorunlarını en aza indirmede oyun yardımcı olabilir.

Oyun yöntemi öğrenci merkezli birçok öğrenme yaklaşımına uygun bir yöntemdir. Oyun yoluyla öğretim başlı başına bir yaklaşımdır. Ancak diğer öğrenme yaklaşımları (modelleri) ile de birlikte tasarlanıp bir yöntem olarak kullanılabilir. Oyun çocuğun birçok duyusuna hitap ettiği için çok yönlü gelişimini sağlar. Farklı zekâ yapısına sahip öğrencilerin hepsinin ilgisini çekmeyi başarır ve öğrenmelerini kolaylaştırır. Bu yönüyle çoklu zekâ kuramına uygun bir yöntem olarak uygulanabilir.

Tam öğrenme modelinde “hızlı öğrenebilen” ve “hızlı öğrenemeyen” öğrenciler vardır. Tüm öğrencilerin hedeflenen öğrenme seviyesine ulaşması için bazı unsurlarda düzenlemelere ihtiyaç vardır. Oyun yöntemi ise bu unsurlardan öğretim hizmetlerinin niteliğini etkilemektedir. Bu sayede tüm öğrencilerin istenilen seviyede, okulda öğrenmeleri gerçekleşir. Örneğin, sure ezberi eğitsel oyunla sınıf ortamında yapıldığında tüm öğrencilerin katıldığı ve geç öğrenen öğrencilerin de oyun atmosferinde öğrenmelerinin gerçekleştiği görülür.

¹²⁴ Aydın, s.48.

Birçok oyun türü grup oyunu şeklindedir. Grup oyunlarında amaç bireysel başarı değil tüm grubun başarısıdır. Öğrenciler ekip çalışması halinde arkadaşlarının da öğrenmelerini sağlarlar. Böylece oyunda başarıya giden yol birlikte öğrenmekten geçer. Bu açıdan oyunla öğretim, işbirlikli öğrenme modeli için ideal yöntemdir. Oyunun öğrenciyi öğrenme sürecinde aktif kılan yapısı ve öğrenmelerin etkili gerçekleşmesini sağlaması, öğrenci merkezli birçok yaklaşımla birlikte kullanılmasına olanak tanır.

İnsanlar okuduklarının % 10'unu,

İşittiklerinin % 20'sini,

Gördüklerinin % 30'unu,

Görüp işittiklerinin % 50'sini,

Söylediklerinin % 70'ini,

Yapıp söylediklerinin % 90'ını hatırlarlar.¹²⁵ Öğrenme sırasında ne kadar çok duyu işin içine katılırsa öğrenmelerin kalıcı olma oranı da o ölçüde artar. Eğitsel oyunla öğretimde birçok duyu organı aktiftir. Oyunun çeşidine göre öğrencinin öğrendiklerini bizzat uygulaması da gerekebilir. Çocuklar ilk elden tecrübeler edinirler. Yaparak yaşayarak öğrenirler. Bu da öğrenmelerini kolaylaştırdığı kadar öğrenilenlerin kalıcılığını da artırır. Öğrenme ve hatırlama konusunda bu araştırmanın ve birçok araştırmanın sonucunda, oyunla öğretim ile takrir (anlatım) yoluyla öğretim arasında oyun lehine anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Oyun sırasında çocukların duyguları da aktiftir. Çocuklar oyunda heyecanlanırlar, genel uyarılmışlık halleri artar, kaybetmeme telaşı yaşarlar, kazanma sevinci yaşarlar dersin sonunda mutlu olurlar. Durağan bir derste çocukların dersi öğrenme ve hatırlama oranları düşük kalır. Duyguların bu kadar yoğun yaşandığı, mutlu bir ders ortamında çocukların öğrenme ve hatırlama düzeylerinde artış gerçekleşir. Araştırmamızın bulguları ve oyun ile ilgili yapılan diğer araştırmaların sonuçları ve gözlemler, bu durumu doğrulamaktadır.

¹²⁵ Çilenti, 1988: 36 Aktaran: Aydın, s.408.

Derslerin verimini etkileyen bir husus da sınıf yönetimidir. Disiplin sorunlarının çok olduğu bir ortamda öğrenme güçleşir. Bu durumda olumlu ve öğrenmeye uygun bir ortam sağlamak için demokratik sınıf ortamı oluşturulması çözüm olabilir. Demokratik sınıf ortamı seçeneklerin açık, disiplinin mantıklı, öğrencilerin kendi davranışlarının kontrolünü kendisinin yaptığı ortamdır. Böyle bir ortamda çocuklarda “ben” yerine “biz” duygusu gelişir. Çocuklar, paylaşmayı öğrenirler, birbirlerine karşı saygılıdır, birbirlerine destek olurlar. Arkadaşlarının öğrenmelerine katkıda bulunurlar. Etkinliklere aktif katılırlar. Sevgiyi öğrenirler. Bir gruba ait olma duygusu geliştirir ve sınıfın bir üyesi olmaktan gurur duyarlar. Bunun sonucunda öğretmenler de öğrenciler de daha yaratıcı ve başarılı olurlar.¹²⁶Oyun demokratik bir ortam oluşturarak bunları sağlamış olur. Oyun, öğrencilerde demokratik, toplumsal ve evrensel ahlaki değerlerin yerleşmesini kolaylaştırır.

Öğretim; başkasının öğrenmesine yardım etme sanatıdır. Öğretim, süreçlerin amaçlı, planlı ve düzenli olarak uygun koşul durumları hazırlayarak yapılma sanatıdır. Oyunla öğretim üç aşamada gerçekleşir¹²⁷:

- a) Oyunun tanıtılması: Oyunun adı söylenir. Çocuklar oyun için isteklendirilir.
- b) Oyunun kurallarının açıklanması: Oyunun nasıl oynanacağı açıklanır. Oyuncular ve varsa ebe belirlenir. Araç-gereçler tanıtılır. Her çocuğa görev verilmesine dikkat edilir. İsteksiz öğrenciler teşvik edilir.
- c) Oyunun uygulanması: Oyunun oynandığı aşamadır. Esas oyuna geçmeden bir kez deneme yapılmalıdır. Oyunun sonunda ödül olması öğrencileri daha çok teşvik eder. Oyun alanı da kontrol edilmeli, çocuklar kazalara karşı uyarılmalıdır.

1.8.1. Eğitsel Oyunla Eğitimin Üstün Yönleri

Eğitsel oyun yöntemi, çocuğun kendi tabiatının gerektirdiği bir yöntemdir. Bu sebeple diğer yöntemlere nazaran daha çok öğrenciye dönük ve öğrenci merkezlidir. Tüm öğrencilerin aktif katılımını ve başarı duygusunu tatmasını sağlar. Sınıfta

¹²⁶ Semra Ünal ve Sefer Ada, **Sınıf Yönetimi**, 4. Baskı, İstanbul: 2011, s.206-208.

¹²⁷ Akandere, s.18-19.

dayanışmanın ve heyecanın arttığı olumlu ve verimli bir öğrenme ortamı oluşturur. Hem öğrencilerin hem öğretmenlerin motivasyonlarını yükseltir.

Eğitsel oyunların da, diğer öğretim yöntemlerinde olduğu gibi etkili yönleri de sınırlı yönleri de bulunmaktadır. Oyunla eğitimin üstün yönlerinden bazıları şunlardır¹²⁸:

- ✓ Eğitsel oyunlar öğrenci katılımını ve ilgisini canlı tutmada etkilidir.
- ✓ Oyunlar, sınıfta güdülenmeyi ve ikili ilişkileri büyük ölçüde geliştirir.
- ✓ Oyunlar öğrencilerin dikkatini bir kavram grubu ya da konu üzerinde yoğunlaştırmada başarılı sonuç verir.
- ✓ Oyunlarla sağlanan anında geri bildirim, öğrencilerin kendi performansları hakkında karar vermelerine yardım eder.
- ✓ Oyunlar etkinliklere katılmış olan en hızlı ve en yavaş öğrenen öğrenciler açısından çok yönlüdür.
- ✓ Eğitim programında canlandırılması mümkün olmayan pek çok konu oyunlar aracılığıyla sınıfta sunulabilir.

Başka çalışmalarda eğitsel oyunların üstün yönlerine ilave olarak şu hususlara yer verilmiştir¹²⁹:

- Gerçeğe dayalı bilgi elde etmeye ve hatırd tutmaya yardımcı olur.
- Gerçek iş problemlerine benzer.
- Bilginin özetlenmesine ve sentezlenmesine yardım eder.
- Öğrenciler arasında etkileşimi sağlar
- Öğrenciler sentezledikleri bilgileri değerlendirebilir.
- Uzun bir programdaki aşamaların değişmesini sağlar.
- Öğrencilerin birbirinden öğrenmelerine fırsat sağlar.

Belirtilen bu faydalı yönlere ilave olarak Yorulmaz çalışmasında şu yararlarla da değinmiştir¹³⁰:

¹²⁸ Hollingsworth ve Hoover, 1999, s.317 Aktaran: Aydın, s.349.

¹²⁹Debra Lee Gruending ve diğerleri, "Fun and Games in Nursing Staff Development", **The Journal of Continuing Education in Nursing**. Vol.22. No.6 Aktaran: Pehlivan, s.74.

- ✓ Eğitsel oyun, çocuğun fiziksel, dilsel, zihinsel ve ahlaki gelişimini olumlu yönde etkiler, duygu dünyasını zenginleştirir ve çocuğa yaşadığı bunalımlardan kurtulması için yardımcı olur.
- ✓ Çocuk oyun sayesinde öğrenmeyi sever. Derse, konuya, öğretmene de bu sevgisini aktararak onlara karşı olumlu tutum ve davranışlar geliştirir.
- ✓ Çocuklar oyun sırasında heyecanlanır. Bu heyecanla birlikte dikkatlerini daha uzun süre canlı tutarlar. Bu sayede daha etkin bir öğrenme gerçekleşir.
- ✓ Oyun dersin sıkıcı olmasını önler. Eğitsel oyunlarla ders eğlenceli bir hal alır. Derse karşı çocuklarda istek uyandırır.
- ✓ Öğrencinin aktif katılımını sağladığı için daha etkili bir öğrenme gerçekleşir. Oyunun her aşamasına aktif katılım gerektiği için öğrenciler dersten kopmamış olurlar.
- ✓ Oyun sayesinde çocuklar yeteneklerini keşfederler. Yetenekleri olan konuya da ilgileri artar. İlgi duyduğu konuları da öğrenmesi kolaylaşır.

Karatekin, eğitsel oyunun avantajlarına şunları da eklemiştir¹³¹:

- Birden fazla duyuyu öğrenme sürecine katılır.
- Öğrenciler hislerini ve tutumlarını açıklama imkânına sahip olur.
- Öğrencilerin yaratıcı tutum ve davranışları gelişir.
- Öğrencilere durumu yalnızca kavrama yerine hissetme imkânı sağlar.
- Öğrenciler bizzat katıldıkları ve hoşlandıkları eylemlerden daha fazla tecrübe edinirler.
- Öğrenciler arasında gruplaşmalar azalır.
- Çekingem ve güvensiz öğrenciler oyun grubu içinde kendilerini daha rahat hissederler.

¹³⁰ Yorulmaz, s.21-22.

¹³¹ Neriman Gökçeğöz Karatekin, “Öğretim Yöntemleri”, Hatice Işılak ve Alparslan Durmuş (Ed.), **Kara Tahtayı Aşmak** içinde(29-103), İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2004, s.78-79.

- Öğrenciler oyunla birikmiş enerjilerini yerinde ve zamanında kullanmayı öğrenirler.
- Öğrenciler oyunda farklı şekillerde kendilerini ifade edebildikleri ve zaten sahip oldukları dili eğitim sürecine katarlar.
- Çocuklar oyun aracılığıyla karar verme, kurallara uyma, başkalarına karşı saygılı ve dürüst olma, grup içinde davranışlarını denetleme, başkaları ile iş yapabilme özelliklerini geliştirirler. Dolayısıyla eğitsel oyunlar değerler eğitime de katkı sağlar.

Ayrıca oyunla öğretimin, ders başarısı ve öğrencinin derse karşı tutumu, disiplin ve öğretmen başarısı yönünden şu faydalı yönleri de bulunmaktadır:

- ✓ Oyun tüm sınıfın derse aktif katılımını sağladığı için derste sınıf yönetimi kolaylaşır, disiplin sorunları daha az görülür.
- ✓ Eğitsel oyunlarla öğretmenler de derse karşı daha istekli olur ve öğrencilerle pozitif ilişkiler geliştirir, öğrencileri daha iyi tanıma imkânı bulurlar. Sınıftan mutlu ayrılır, mesleki doyum yaşarlar.
- ✓ Öğrenilen konuların pekiştirilmesini sağlar ve eksik kalan kısımların ya da tam anlaşılamamış konuların tespitini kolaylaştırır.
- ✓ Öğrenciler sevildiklerini, değer gördüklerini hissederek.

1.8.2. Eğitsel Oyunla Eğitimin Sınırlılıkları

Her yöntemin olduğu gibi eğitsel oyunlarında sınırlı yönleri bulunmaktadır. Bu sınırlılıkların başında öğretmen tutumları gelir. Öğretmenlerin oyunu bir yöntem olarak kullanmaya yetenekli ve istekli olmamaları halinde derslerden istenen verim alınamayacaktır. Oyunun faydalı yönleri de açığa çıkamayacaktır. Oyun yönteminin bir boş zaman etkinliği gibi düşünülmesi ve hazırlıksız kullanımı da eğitsel oyunlardan beklenen faydaların tam oluşmamasına sebebiyet verebilir. Ancak, istenildiği takdirde oyunla eğitimin sınırlılıklarının çoğu telafi edilebilecek sınırlılıklardır. Örneğin hep aynı grubun başarılı olması durumunda, yeni oyunlarda gruplar değiştirilerek tüm grupların başarıyı tadabileceği bir ortam düzenlenebilir. Kurallar da buna göre şekillendirilebilir. Öğretmenler oyun için gerekli olan hazırlık aşamasını yük görebilirler. Bu durumda

öğretmenlere, aslında oyunun hazırlık gerektirse bile derslerdeki avantajının daha fazla olduğu anlatılabilirse öğretmenlerin de yaklaşımı değişecektir. Eğitsel oyun kalabalık sınıflar için dezavantaj olabilir. Bu durumda ders ortamı iyi organize edilirse eğitsel oyun avantaja dönüşür.

Eğitsel oyunların diğer öğretim yöntemlerine göre sınırlılıkları şu şekildedir¹³²:

- Oyunun gerçekten ne öğrettiğini ölçmek üzere ölçütler geliştirmek zordur.
- Oyunla öğrenilenlerin süregelen sınıf etkinliklerine transferini yapmak zor olabilir.
- Oyundaki kavramların öğrenilmesi yerine “kim kazanacak” yarışı etkin olabilir.
- Birçok oyunun ortaya çıkardığı yarışma düşüncesi, yavaş öğrenen çocukları kötü etkileyebilir.

Başka araştırmalarda yer alan bazı sınırlılıklar da şöyledir¹³³:

- Tüm öğrenme biçimleri için uygun değildir.
- Öğrenciler birbiri ile endişe verecek düzeyde etkileşime girebilirler.
- Daha çok zaman gerektirir.
- Geliştirmek de satın almak da pahalıya mal olabilir.
- Oyunun içeriği bilineceği için aynı oyunun aynı grupla oynanması uygun olmayabilir.
- Oyun takım çalışması içeriyorsa tüm katılımcıların bilgi düzeyi kesin olarak değerlendirilemez.

Belirtilenlere ilave olarak şu durumlar da eğitsel oyunun sınırlılıklarındandır¹³⁴:

¹³² Hollingsworth ve Hoover, 1999, s.317 Aktaran: Aydın, s.349.

¹³³Debra Lee Gruending ve diğerleri Aktaran: Pehlivan, s.74.

¹³⁴ Yorulmaz, s.22-23.

- Oyunun derslerde gereğinden fazla kullanımı sonucu oyun cazibesini yitirir.
- Öğretmen oyunu yönetirken dikkatli ve adil davranmazsa öğretmene karşı olumsuz tutum ve davranışlar gözlenebilir.
- Grup oyunlarında gruplar bilgi-beceri bakımından dengeli kurulmadığında sürekli yenilen taraf derse karşı olumsuz tutum ve davranış geliştirebilir.

Eğitsel oyunlar için dezavantaj olabilecek bazı durumlar da şunlardır¹³⁵:

- Her plana uygun oyun bulmak zordur.
- Öğretmenler oyun oynamaktan hoşlanmayabilirler.
- Oyun yöntemi sonuç almayı gerektirir. Öğrenciler zorlanırlarsa özgürlükleri kısıtlanmış hissedebilirler.
- Oyuna katılıp katılmamaya çocuk karar verir. Eğitim ortamında bu hakkın öğrencilere verilmesi amaca ulaşmanın önünde engel oluşturabilir.
- Küçük grup gerektiren etkinliklerde sınıfın tamamı görev alamayacağından katılım düşer.
- Oyun yetenekli çocukların tekelinde kalabilir.
- Katılan her öğrencinin biraz yaratıcı olmasını gerektirir.

1.8.3. Eğitsel Oyunların Planlanmasında ve Uygulamasında Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Eğitsel oyunlardan üst seviyede verim alınabilmesi için oyunun hazırlık aşamasında şu hususlara dikkat edilmelidir¹³⁶:

- a) Oyunun amacı: Hangi amaca yönelik olduğu önceden belirlenerek bu amaç doğrultusunda oyunlar hazırlanmalıdır.

¹³⁵Karatekin, s.79-80.

¹³⁶ Akandere, s.22.

- b) Oyunun seviyesi: Oyun, grubun yaş, cinsiyet, başarı düzeyi gibi özellikleri göz önünde bulundurularak seçilmelidir.
- c) Oyun yeri: Oyunlar mevsim şartlarına ve fiziki imkânlarla dikkat edilerek belirlenmelidir.
- d) Araç ve gereç: Oyun planlanırken oyunun amacına, konusuna ve karakterine uygun araç ve gereç seçilmelidir.
- e) Oyun süresi: Oyuncuların yaşları, fiziki ve bilişsel kapasiteleri dikkate alınmalı, oyunun kaç tekrar yapılacağı ya da süresi belirlenmelidir.

Eğitici oyunların istenen etkiyi gösterebilmesi için sınıf içinde nasıl uygulandığı önemlidir. Öğretmen, öğrencilere özgür bir ortam sunarak onları isteklendirir. Maddi ve manevi oluşabilecek sorunlara yönelik tedbirler alır. Sonra oyun oynamaya geçilir. Oyunun nasıl yönetildiği de çocukların derse karşı tutumları açısından önemlidir. Oyunun eğitsel değerini artıracak ilkeleri kısaca şöyle sıralayabiliriz.¹³⁷

- ✓ Öğretmenin oyunun öğretim amacına ve gruba uygun olup olmadığına karar vermesi, oyunu grubun ihtiyaçlarına göre değişebilecek esneklikte planlamada bulunması gerekir.
- ✓ Dersten önce oyunun ayrıntısıyla planlanması gerekir.
- ✓ Grubu oyun için motive etmek, heyecanlandırmak önemlidir.
- ✓ Öğretmenin de yeri gelince oyunun bir üyesi olması dersi hareketlendirir.
- ✓ Karmaşaya meydan vermeden eğitici oyun düzenini kurmak gerekir.
- ✓ Eğitici oyun içinde rolleri belirlerken öğrenci karakterleri göz önüne alınmalıdır.
- ✓ Oyun alanının iyi seçilmesi ve gerekiyorsa araçların önceden temin edilmesi gerekir.
- ✓ Eğitici oyun etkinliği sırasında öğretmen taraf tutmamalı, adaletli olmalıdır.
- ✓ Sınıfta serbest ve güvenli bir atmosfer oluşturulmalıdır.

¹³⁷ Karatekin, s.80-81.

- ✓ Öğrencilerin hoşlanmayacağı oyun formatına karşın aynı ders için mutlaka bir alternatif geliştirilmelidir.
- ✓ Zaman zaman oyun geliştirmek ya da oyunu hareketli hale getirmek için öğrencilerin oyuna yenilikler katması istenebilir.

Çocuklar bir etkinliğe uzun süre dikkat yoğunlaştıramayabilirler. Öğretmen bunu bilmeli, ilgisi azalan çocuğu başka etkinliğe yönlendirmeli ya da oyunu değiştirmelidir. Oyunu seçerken çocuğun ahlaki ve kişilik gelişimine katkı sağlayacak oyunlar tercih edilmelidir. Eğitsel oyunlar öğretilirken ve oynanırken yukarıdakilere ilave olarak şu hususlara da dikkat edilmelidir¹³⁸:

- Oyun önce iyice öğrenilmeli sonra öğretilmelidir.
- Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir dille anlatılmalıdır. Kuralları yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
- Oyunda avantaj sağlayan hususlar belirtilmelidir. Oyunu başlatan ve bitiren komutun önemi anlatılmalıdır.
- Oyunun yapısına göre varsa grup lideri, grup sözcüsü ya da ebinin görevleri açıklanmalıdır. Ebe ve liderler sık sık değiştirilmelidir.
- Oyun öğretiminde mutlaka deneme yapılmalıdır.
- Başlangıç olarak kolay oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyunda gruplar ve çiftler oluşturulurken başarı düzeyi bakımından denklik sağlanmalıdır.
- Oyunun amacına ve yapısına göre uygun dizilişler oluşturulmalıdır.
- Oyuna bilenlerle başlanması oyunun daha iyi kavranmasını sağlar.
- Grupların ayırt edilebilmesi için forma vb. çeşitli işaretler kullanılabilir.
- Oyunda kural dışı davranışlara göz yumulmamalıdır.
- Oyunda ceza varsa ödül de olmalıdır. En iyi ödül alkıştır.
- Oyuncuların teşvik amacıyla yaptığı bağrışmalar ve gülüşmeler kontrol edilmelidir.
- Fazla rekabetten kaçınılmalıdır.

¹³⁸ Akandere, s.23.

- Oyunda mümkünse eleme yöntemi seçilmemeli, hata yapan oyuncuya ceza puanı vererek oyuna devamı sağlanmalıdır.
- Hiçbir çocuğun zavallı duruma düşmesine müsaade edilmemelidir.
- Oyunda eleme yapılması gerekiyorsa bir kişi değil birkaç kişi kalıncaya kadar devam edilmelidir.
- Oyuncu sayısı fazla ise oyuncular dönüşümlü olarak oyuna katılmalıdır.

Eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için emek ve çabaya ihtiyaç vardır. Oyunlar ilk defa denendiğinde sınıfı idare etmek zorlaşabilir ve disiplin sorunları oluşabilir. Eğitimci böyle bir durumda oyunu kullanmaktan vazgeçmemelidir. Oyununun kurallarını değiştirmek, yeni kurallar eklemek, oyunu geliştirmek daha uygun bir tavır olacaktır. Eğitimci yeni sorunlar oluştuğça yeni kurallar ekleyerek sorunların üstesinden gelmelidir. Bir oyunun kusursuz bir şekilde uygulanabilmesi birkaç ay sürebilir. Eğitiminin oyunu ustaca kullanmaya başlaması da zaman alabilmektedir. Böyle durumlarda eğitimciler kendilerine zaman tanımalı, oyunu kullanmada ısrarcı olmalıdır. Oyunlar, nihai kurallarına ulaştıklarında ve eğitimciler oyunu kullanmada ustalaştıklarında, disiplin problemlerinin çözümünde araç haline geldiği ve verimli ders işlemenin anahtarı olduğu görülecektir.¹³⁹

1.8.4. Eğitsel Oyunların Değerlendirme Aşaması

Tüm ders içi etkinlik süreçlerinde olduğu gibi oyunla öğretimde de değerlendirme yapmak gerekir. Dersin başarısı, tekrara ihtiyacı olan konular gibi oyunun da değerlendirilme gereksinimi vardır. Oyunu değerlendirmek, ileriye dönük olarak hangi oyunun çocuklar tarafından daha çok sevildiği, hangisinin sınıf ortamında daha iyi uygulandığı, hangisinden daha çok verim alındığı gibi birçok hususun tespitinde yardımcı olur. Oyunları seçerken ya da yeniden düzenlerken nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda ipucu verir. Öğrencilerin geri dönütleri çok önemlidir. Özellikle öğrencilerin süreçle ilgili değerlendirmeleri dikkate alınmalıdır. Oyunlar sırasında yapılan gözlem de hangi oyunun daha iyi uygulanabildiği hakkında fikir verir.

¹³⁹ Yorulmaz, s.10.

Oyunun amacına ulaşp ulaşmadığı, çocukların seviyelerine ve yaşlarına uygun olup olmadığı, zamanının ya da tekrar sayısının yeterli olup olmadığı, araç ve gereçlerin oyunun yapısına uygunluğu gibi hususlar oyunun değerlendirilmesi sonucu açığa çıkar. Oyunun sonunda yapılan değerlendirme, uygulanan eğitimde başarısızlıkların giderilmesine, bunların başarıya dönüştürülmesine, başarılı yönlerin daha çok geliştirilebilmesine katkı sunacaktır. Eğitsel oyunla yapılan bir derste öğrencilerin başarısının değerlendirilmesi için kullanılabilecek olan alternatif teknikler şunlardır: Performans değerlendirmesi, öğrenci ürün dosyası, kavram haritaları, öz değerlendirme.¹⁴⁰

Oyunları değerlendirmek de geliştirmek de özverili bir iştir. Ancak bunlara vakit ayrıldığında dersten alınan verim artmaktadır. Öğrenciler gibi öğretmenler de derslerden keyif almaya başlamakta ve mesleki doyum yaşamaktadır. Zamanla öğretmenlerin, dersin konularına ve öğrencilerin seviyelerine uygun, denenmiş, geliştirilmiş oyun repertuarları oluşmaktadır. Böylece oyun hazırlama işi de kolaylaşmaktadır.

1.8.5. Din Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Kullanımı

Din eğitimi öncelikle bir duygu eğitimidir. Din eğitiminde, çocukların bilgi öğrenmelerinden ziyade, derse karşı geliştirdikleri ilgi, duygu ve tutum önemlidir. Derse karşı olumlu duygular taşıyan öğrenciler zaten bilgi edinmek için hevesli olurlar ve bilgiye bir şekilde ulaşırlar. Din eğitiminde ağırlık kazanan nokta dersin sevdirmesidir. Aksi halde oluşan tablo çok vahimdir. Dine karşı negatif duygular geliştirmiş, dini yaşamak ya da ahlak haline getirmek gibi kaygıları olmayan fakat dini çok iyi bilen bir nesil yetişebilir. Oysa din eğitiminde amaç dini, bir yaşayış tarzı ve ahlak haline getirmektir. Bu noktada eğitsel oyunla öğretim din dersleri için daha özel bir konuma sahiptir. Oyunla yapılan bir derste öğretmen daha sempatik algılanır. Derste mutlu olan öğrenci hem öğretmene hem de derse – ki bu ders bütün hayatlarına yön verecek olan din dersidir- karşı olumlu duygu ve tavır geliştirir.

¹⁴⁰ Akandere, s.26-27.

Oyun yoluyla öğretme yönteminin din öğretiminde kullanılması gereklidir. Dersler, öğrencilere çok resmi ve biçimsel sunulduğunda öğrenciler dersten soğumaktadırlar. Din eğitiminde önemli olan dersin davranışlarının öğrenciye kazandırılmasıdır. Bunu sağlamak için din derslerinde eğitsel oyunlara yer verilmelidir.¹⁴¹

Eğitsel oyun yöntemi din eğitiminin ilkeleri ile uyum içerisindedir. Sevgi, otorite, hürriyet, demokratiklik, kişiye görelilik ve aktiflik ilkelerine uygun bir yöntemdir. Eğitsel oyunlar öğrencilere özgür bir ortam sunar. Yapısı gereği demokratiktir ve öğrencilerin bu yönde gelişimini destekler. Bilgileri öğrencilerin seviyesine uygun hale getirir, somutlaştırır. Öğrenciyi aktif kılarak yaparak yaşayarak öğrenmelerine olanak tanır. Oluşturduğu olumlu atmosfer ile öğrencilerin birbirlerini, öğretmenlerini ve dersi sevmelerini sağlar.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde “ahlâk” önemli bir öğrenme alanıdır. Eğitsel oyun yöntemi işbirliği ile çalışma ortamı sunarak çocuklara dayanışmayı, yardımlaşmayı öğretir. Oyunda kurallara uyma, başkalarının haklarına saygılı olma, sabırlı olma çocuklarda bir davranış haline gelir. Eğitsel oyun, ahlaki ilkelerin davranışa dönüşebilmesi için bir uygulama laboratuvarı oluşturur. Çocuklar oyun sırasında ahlâki ilkeleri yaşayarak öğrendikleri için içselleştirir, karakter haline getirirler.

Din eğitiminde yer alan önemli bir alan da dua ve surelerin öğrenimidir. Eğitsel oyunla yapılan bir sure öğrenimi dersinde, sureleri ezberleme çocuk için bir görev ya da ödev olmaktan çıkar. Çocuk zaten derste arkadaşları ile birlikte bir oyunun içinde sureyi öğrenir. Oyunla yapılan sure öğrenimi dersine öğrenci katılımı da yüksek olur.

Sorgulama, değerlendirme, sonuç çıkarma Kur'an-ı Kerim'de sıkça tavsiye edilen zihinsel etkinliklerdir. Eğitsel oyun yöntemi ile öğrencilerde sorgulama, analiz etme, sentezleme, değerlendirme gibi bilişsel basamaklar aktif olarak kullanır ve gelişir.

Eğitsel oyunlar din eğitimde bilişsel alan, duyuşsal alan ve devinimsel alan kazanımları için uygun bir yöntemdir. Bilgi, kavrama, uygulama, analiz yapma, sentez yapma ve değerlendirme düzeyinde bulunan kazanımların tümünde kullanılabilir.

¹⁴¹ Doğan ve Tosun, 2002:355 Aktaran: Aydın, s.49.

Alibekiroğlu araştırmasında İlkokul DKAB dersi inanç, ibadet, ahlâk öğrenme alanlarına yönelik eğitsel oyunların bu alanlara etkisini gözlem formları ile inceleyerek tespit edip değerlendirmiştir. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyunların bilişsel alanda kavramların öğreniminde soyut kavramları somutlaştırdığı için anlaşılmasını, öğrenilmesini ve öneminin fark edilmesini kolaylaştırdığı gözlenmiştir. Duyuşsal açıdan öğrencileri derse ve etkinliklere katılmaya istekli hale getirdiği, öğrenilenleri davranışa dönüştürme ve günlük hayatta kullanma konusunda etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Devinimsel açıdan da öğrencilerin hareket ihtiyacını karşıladığı, güzel davranışlar sergileme noktasında olumlu gelişmeler sağladığı gözlenmiştir.¹⁴²

Din eğitiminde oyunla ilgili yapılan eğitsel oyunların derslerde kullanıldığı araştırmaların tümünde, öğrencilerin derse karşı ilgi ve isteklerinde artış olduğu gözlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin derse ve dersin öğretmenine karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin öğrendiklerini davranışa dönüştürme ve günlük hayatta kullanma konusunda daha istekli oldukları tespit edilmiştir. Yapılan çalışmaların bulguları ve sonuçları birbirini desteklemektedir. DKAB derslerinde eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının derslerin kalitesini artırdığı, öğrencilerin motivasyonunu yükselttiği ve başarısını artırdığı, öğrenilenlerin daha etkili ve kalıcı olduğu sonucuna varılmıştır. Ancak yapılan bu çalışmaların çoğu literatür tarama şeklindedir. Sadece bir deneysel çalışma bulunmaktadır. Bu da yeterli değildir, alanda daha çok deneysel çalışmaya ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Bu ihtiyaç ve merakla oluşan araştırmanın problemine deneysel yöntemle cevap aranmaya çalışılmıştır.

1.9. Problem Cümlesi

Araştırmanın problem cümlesini; “Eğitsel oyun ve takrir(anlatım) yöntemlerinin kullanıldığı grupların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersindeki başarıları ve öğrenmelerinin kalıcılığı arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu oluşturmaktadır.

¹⁴²Zehra Alibekiroğlu, “İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi SBE, 2017), s.54-55.

1.10. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın problem cümlesine cevap bulabilmek için deneysel yöntem kullanılarak istatistiksel sonuçlar elde etmek amaçlanmıştır. Bu amaçla iki sınıfta “eğitsel oyun” yöntemi, iki sınıfta “takrir(anlatım)” yöntemi kullanılarak dersler işlenmiş, öntest-sontest-kalıcılık testi uygulanarak elde edilen veriler SPSS programı ile çözümlenmiş, hipotezler sınanmıştır. Araştırmanın hipotezleri, sınırlılıkları, sayıltıları, tanımları ve yöntemle ilgili detaylı bilgiler “Yöntem” bölümünde verilmiştir.

1.11. Amaç

Din, çocuğun fitrî olarak merak ettiği, ilgi duyduğu bir alandır. Çocuğun gelişim özelliklerine uygun yöntemlerle, zamanında, yaşına göre yapılan din eğitimi, dini anlamasında ve yaşamasında etkili olacaktır. Dini öğretirken takınılacak yanlış tavırlar, çocuğun yaşına uygun olmayan bilgi yüklemeleri ya da ilgisini çekmede yetersiz kalan yöntemler, çocuğun içindeki dine karşı merak duygusunu beslemek yerine köreltecektir. Oyun, çocuğun en doğal öğrenme yoludur. Çocuğun en doğal uğraşı olan oyunu din eğitiminde bir yöntem olarak kullanmak, çocuğun dine karşı ilgi ve merak duygusunu besleyebilir, olumlu tutum geliştirmesini sağlayabilir, aynı zamanda din derslerindeki başarısını artırabilir. Bu araştırmanın amacı eğitsel oyunun din eğitiminde başarı ve kalıcılığa etkisinin olup olmadığını deneysel yöntemle araştırmaktır.

1.12. Önem

İlgili yayın ve araştırmalar başlığında yer verdiğimiz bu alanla ilgili çalışmalar incelendiğinde “din eğitiminde oyunun yeri” ile ilgili literatür taraması yöntemi kullanılan bir çok çalışma bulunmakla birlikte sadece bir araştırmada deneysel yöntem kullanılmıştır. Deneysel yöntem kullanılan bu çalışma 4. sınıf düzeyinde olup bu alanda farklı kademelerde, farklı konularda da deneysel çalışmalara ihtiyaç olduğu fark edilmiştir. Bu araştırma Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanımına yönelik ülkemizde yapılan ikinci; 6. sınıf düzeyinde yapılan ilk deneysel çalışma olduğu için önem taşımaktadır. Bu alanda yapılabilecek diğer çalışmalar için de bir basamak niteliğindedir.

2. İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

Ülkemizde ve dünyada çeşitli dersler açısından eğitsel oyun yönteminin başarıya ve kalıcılığa etkisini araştıran birçok çalışma bulunmaktadır. Bu bölümde sadece din eğitimi alanındaki oyunla ilgili çalışmalar değerlendirilecektir. Din eğitiminde eğitsel oyunların kullanımıyla ilgili 1 doktora, 9 yüksek lisans tezi, 1'i tezsiz yüksek lisans dönem projesi olan 3 kitap, 1 kitap bölümü ile 6 makale ve bildiri bulunmaktadır. Bu araştırmalardan sadece biri deneysel desen kullanılarak yapılmıştır. İlgili araştırmalar şunlardır:

1. Mustafa Kalender, “Din Eğitiminde Oyun”, **(Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 1999).**

Mustafa Kalender'in çalışması bu alandaki tek doktora tezidir. Çalışma literatür taraması şeklindedir. Daha çok oyun kavramının felsefe, kültür, sanat, psikoloji gibi alanlardaki yerini ortaya koymaktadır. Giriş bölümü ile birlikte dört bölümden oluşan çalışmanın giriş bölümünü ‘kültür, felsefe ve oyun’ oluşturmaktadır. Bu bölümde oyun kavramı kültür, savaş ve sanat ile ilişkisi yönünden ele alınmış, filozofların ve pedagogların görüşleri ile açıklanmıştır. Birinci bölümde ‘oyun ve oyuncak’ başlığı ile oyunun mahiyeti incelenmiş, oyuncak seçiminde dikkat edilecek hususlara değinilmiştir. İkinci bölümde ‘cinsiyet, yaş ve oyun’ konuları ele alınmıştır. Üçüncü bölümde ise ‘din, eğitim, oyun’ başlığı ile dinde, eğitimde ve tedavide oyun incelenmiştir. Sonuç kısmında oyun kavramı tartışılmıştır.

2. Müzeyyen Özen, “İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak”, **(Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 1999).**

Çalışma literatür taraması şeklindedir. Beş bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde oyun ve oyuncağın tarihsel gelişimi ve kuramlarından bahsedilmiş, İslam eğitimcilerinin görüşlerine bu bölümde yer verilmiştir. İkinci bölümde okul öncesi eğitimde oyunun yeri ve önemi, üçüncü bölümde oyuncağın eğitsel değeri ve oyuncak seçimi, dördüncü bölümde oyun evreleri ve oyunu etkileyen faktörler yer almıştır. Beşinci bölümde ilgili ayet ve hadisler incelenerek “Sünnette oyunun yeri nedir?” sorusuna cevap aranmış, oyunun sünnetteki yeri ortaya konmuştur.

3. Halise Kader Zengin, “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Ankara Üniversitesi SBE, 2002).

Zengin, çalışmasında oyuna dair literatür taramasına ve bazı oyunların din dersine uyarlanmasına yer vermiştir. Üç bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde araştırmanın probleminden ve yönteminden bahsedilmiştir. İkinci bölümde oyun, oyunla ilgili kuramlar ve eğitsel oyunlara yer verilmiştir. Üçüncü bölümde ise ezber oyunları, yazılı oyunlar, tartışma oyunları, drama oyunları, rol oynama, iletişim oyunları şeklinde gruplara ayrılmış olarak Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde oynanabilecek bazı oyunlar tanıtılmıştır.

4. Afife Turhan, “Hz. Peygamber’in Hadisleri Işığında Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2004).

Bu tezde de literatür tarama metoduyla çalışılmıştır. Beş bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde oyunun tanımı, tarihçesi ve oyun teorileri yer almaktadır. İkinci bölümde çocuğun gelişimine oyunun etkileri, üçüncü bölümde çocuğun eğitimi ve öğretiminde oyunun yeri incelenmiştir. Dördüncü bölümde oyunu etkileyen faktörler ve oyun çeşitleri yer almaktadır. Beşinci bölümde ise, Hz. Peygamberin sünnetinde oyunun yeri açıklanmıştır.

5. Metin Çangır, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Yeditepe Üniversitesi SBE, 2008).

Bu çalışma, din eğitiminde oyunla ilgili yapılan çalışmalar arasında ilk tarama (survey) çalışmasıdır. Araştırma İstanbul ilinin Tuzla ilçesinde görev yapan 30 Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenleri ile 500 öğrencinin örneklemini oluşturduğu anket çalışması ve değerlendirmesi ile yapılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre Din Kültürü ve Ahlak dersi öğretmenleri arasında zaman yetersizliği, müfredat yoğunluğu, disiplin problemleri, sınıfların kalabalık oluşu gibi nedenlerle eğitsel oyun yönteminin tercih edilmediği görülmektedir. Öğretmenlerin kıdem durumu da oyun yöntemini

kullanma durumunu etkilemektedir. Kıdemi az olan öğretmenlerin derslerinde oyuna daha çok yer verdiği, kıdemi fazla öğretmenlerin yer vermediği tespit edilmiştir. Bunun ilahiyat fakültesi programlarında pedagojik formasyon derslerinin bulunup bulunmaması ve öğretmenin oyun konusunda eğitim alma durumundan kaynaklandığı tespit edilmiştir. Oyunu kullanan öğretmenlerin tekrar kullanma konusunda daha istekli olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Bu bulgu da oyun yönteminin uygulamada etkili ve başarılı olduğunu göstermektedir. Çangır, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde öğretmenlerin eğitsel oyun yöntemini çoğunlukla uygulamadıkları, bunun asıl sebebinin öğretmenlerdeki bilgi eksikliği olduğu sonucuna varmıştır. Eğitsel oyunun öğretmenler tarafından daha aktif kullanılması için öğretmenlere oyunla ilgili hizmet içi kurslar verilmesini ve öğretmen yetiştiren kurumların programında eğitsel oyun derslerine yer verilmesini önermiştir.

6. Elif Karasan, “4. ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi SBE, 2013).

Karasan’ın tezi literatür taraması ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilecek oyun örneklerinden oluşmaktadır. Giriş bölümünde araştırmanın problemi ve yöntemi tanıtılmıştır. İki bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünü oyun, oyunun çocuğun hayatındaki yeri, gelişimine etkisi, eğitimde oyunun kullanılması gibi konular yer almaktadır. İkinci bölümde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilecek oyun örneklerine ve bu oyunların derslerdeki uygulanaşına yer verilmiştir.

7. Safiye Nuran Göktepe, “Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Cumhuriyet Üniversitesi SBE, 2015).

Çalışma literatür tarama ve etkinlik tasarlama şeklindedir. Giriş ve sonuçla birlikte dört bölümden oluşmakta, giriş bölümünde araştırma tanıtılmaktadır. İkinci bölümde oyun, oyuncak ve görsel sanat etkinliği kavramları, önemi, tarihsel gelişimi, çeşitleri, seçerken ve uygularken dikkat edilmesi gereken hususlar, Hz. Peygamber’in

sünnetinde oyun ve oyuncak, okul öncesi din eğitiminde oyun, oyuncak, görsel sanat etkinlikleri gibi konular yer almaktadır. Üçüncü bölümde okul öncesi din eğitiminde kullanılabilecek 25 oyun, 15 oyuncak ve 27 görsel sanat etkinliği tasarımı yer almaktadır. Sonuç bölümünde değerlendirmeler ve öneriler yer almaktadır. Ülkemizde okul öncesi din eğitimine yönelik program ve materyal ihtiyacı dikkate alındığında, bu çalışma resimlerle de tanıtılan oyun, oyuncak ve etkinliklerle alana katkı sunmuş görülmektedir. Diyanet İşleri Başkanlığı'na bağlı 4-6 yaş Kur'an Kursları ülkemizde yeni bir eğitim alanı olduğu için bu alanda benzer çalışmalara daha çok ihtiyaç vardır.

8. Şevket Mert, “Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Hitit Üniversitesi SBE, 2015).

Mert, literatür taraması yaptığı tezin birinci bölümünde dini gelişimle ilgili evre kuramlarını incelemiştir. İkinci bölümünde okul öncesi dönemde din eğitimi ve bilgisayar oyunları çeşitlerine yer vermiştir. Üçüncü bölümünde meşhur olan bilgisayar oyunlarındaki dini semboller ve içerikleri incelemiş, tespit ettiği dini sembolleri resimleri ile birlikte sunmuştur. Dördüncü bölümünde okul öncesi dönem için dini bilgisayar oyunu örnekleri geliştirerek resimleri ile birlikte oyunları tanıtmıştır.

9. Nursel Arslan, “4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim”,(**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Marmara Üniversitesi SBE, 2017).

Arslan'ın çalışması deneysel bir çalışmadır. 2016-2017 yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesi Teletaş İlkokulunda gerçekleştirilen çalışma, deney grubu ve kontrol grubunu oluşturan 76 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda eğitsel oyun yöntemi ile kontrol grubunda öğretmen merkezli yöntem ile 3 hafta süreyle çalışma yürütülmüştür. Öncesinde ve sonrasında başarı testi uygulanarak ilkökul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin öğrenci başarısı ve derse karşı tutuma etkisi araştırılmıştır. SPSS bulgularında anlamlı bir farklılık elde edilmese de öntest-sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubundaki artış kontrol grubundaki artıştan açık bir şekilde fazladır. Çalışma eğitsel oyun yönteminin ilkökul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde başarıyı olumlu etkilediğini göstermektedir.

Çalışmada tutum ölçeği, öz değerlendirme formu ve veli gözlem formu da kullanılmıştır. İstatistiksel sonuçlara göre kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarında anlamlı bir farklılık oluşmazken, deney grubu öğrencilerinin tutumlarında anlamlı bir farklılık oluşmuştur. Öz değerlendirme formlarına göre oyunla eğitim yapan öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine yönelik olumlu tutum geliştirdikleri gözlemlenmiştir.

10. Zehra Alibekiroğlu, “İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı”, (**Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**, Çukurova Üniversitesi SBE, 2017).

Tez dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi belirtilmiştir. İkinci bölümde kuramsal çerçeve sunulmuştur. Üçüncü bölümde araştırmada kullanılan 5 adet oyunun uygulanışı açıklanmıştır. Bu oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, psikomotor gelişimine etkilerini inceleyen gözlem formları sonuçları sunulmuş ve değerlendirilmiştir. Dördüncü bölümde oyunların somut işlem döneminde bulunan ilkokul 4. sınıf öğrencileri için soyut kavramları öğrenmede ve davranışa dönüştürmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Görülmektedir ki yapılan araştırmaların biri tarama deseninde, biri deneysel desende olmak üzere 2 tezde nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Diğer 8 tez literatür tarama (alan yazın derleme) şeklindedir. Literatür tarama şeklindeki tezlerin dördünde literatür tarama ile birlikte oyun ve etkinlik örnekleri geliştirilmiş, birinde de gözlem formları ile oyun süreci değerlendirilmiştir. Deneysel çalışmanın sadece bir tane ve 4. sınıflara yönelik olduğu tespit edilmiştir. Oysa matematik, İngilizce gibi diğer bilim dallarında onlarca deneysel çalışma mevcuttur. Bu çalışmalar her kademe yapılmıştır. Din eğitimi alanında da, eğitsel oyunun eğitimin her kademesindeki etkisinin araştırılması önem arz etmektedir.

Din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyunları içeren 3 kitap ve bir kitap bölümü bulunmaktadır. Bu kitaplar aşağıda kısaca tanıtılmıştır. Bu kitaplar dışında din eğitiminde oyun yöntemi ile ilgili müstakil bir eser bulunmamaktadır. Din eğitiminde

eğitsel oyunla öğretim, din öğretiminde kullanılan yöntem kitapları içinde bir bölüm olarak yer almaktadır.

1. Bahar Sevim Kuzu, **Din Öğretiminde Oyun Örnekleri**, 3. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2015.

Kuzu'nun kitabı tezsiz yüksek lisans dönem projesinden uyarlanmıştır. Bu çalışma iki bölümden oluşmakta, birinci bölümde oyun ve eğitsel oyun yöntemi yer almaktadır. İkinci bölümde ise eğitsel oyun örnekleri yer almaktadır.

2. Bilal Yorulmaz, **Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar**, 2. Baskı, İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015.

Yorulmaz'ın kitabı iki bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi, oyunun çeşitli gelişim aşamalarına etkisi, eğitimde oyun kullanımının yarar ve sınırlılıkları incelenmiştir. Çalışmanın ikinci kısmını din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyunlar oluşturmaktadır. Çalışmadaki oyunlar, birçok din eğitimcisinin tecrübesine dayanan oyunlar olduğu için uygulamada kolaylık sağlamaktadır.

3. Mahmut Zengin, Nursel Arslan, Sevim Uçar, Selma Aydoğdu, **Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar**, 3. Baskı, İstanbul: DEM Yayınları, 2018.

Bu kitap din ve değerler eğitiminde kullanılmak üzere tasarlanmış 87 adet oyun tasarımıyla oluşmaktadır.

4. Bilal Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları", Mete Çamdereli ve diğerleri (ed.), **Dijitalleşen Din** içinde (365-410), İstanbul: Köprü Kitapları, 2015.

Yorulmaz'ın kaleme aldığı bu kitap bölümü üç ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dijital oyunlar hakkında genel bilgiler yer almaktadır. İkinci bölüm olan dijital oyunlar ve din bölümünde dinlerin oyunlara karşı tavrı tartışılmış ve üç başlık halinde din ve dijital oyunlar incelenmiştir. Dini oyunlar başlığında konusu açıkça din olan, dini ilke ve ritüelleri öğretmeyi amaçlayan oyunlar incelenmiştir.

Oyunlardaki din başlığında, dini içerikli görünmese de dini sembollere (haç işareti gibi) yer veren oyunlar incelenmiştir. Din olarak oyun oynama tecrübesi başlığında, bireylerin bir ibadet vecdi ile oynadıkları oyunlarla ilgili bilgi verilmiştir. Üçüncü bölümde dijital oyunlar ve din eğitimi başlığı altında dijital oyunların din eğitimi açısından avantajları ve dezavantajları incelenmiş, dijital oyunların din eğitimi bir imkân olarak görülmesi değerlendirilmiştir. Sonuç bölümünde dijital yerli olan günümüz çocukları için dijital oyunlar bir imkân olarak görülmüş ve uzmanlarla birlikte bu alanda çalışmalar yapılması önerilmiştir.

Din eğitiminde oyuna yönelik makale ve bildiriler şunlardır;

1. Ahmet Karadut, “Çocuk Terbiyesinde Oyunun Önemi ve Yeri”, **Diyanet İlmî Dergi**, Cilt 19, Sayı 4, 1983.

Karadut, makalesinde çocuk terbiyesini Hz. Peygamberin hayatından örneklerle incelemiştir.

2. Abbas Çelik “Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi”, **Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi**, Sayı: 9, 2004.

Çelik, makalesinde oyunu ve İslam’da oyunun yerini açıklayarak din eğitiminde oyunun kullanılmasının yararlı olacağı sonucuna ulaşmıştır.

3. Mehmet Faruk Bayraktar ve Bilal Yorulmaz, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı”, Recep Kaymakcan ve diğerleri (ed.), **Türkiye’de Okullarda Din Öğretimi** içinde, İstanbul: Dem Yayınları, 2011, ss.705-721.

Bayraktar ve Yorulmaz’ın bu bildirisinde, çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi, oyunun çeşitli gelişim alanlarına etkisi, eğitimde oyun kullanımının yararları ve sınırlılıkları konuları incelenmiştir. 2008-2009 eğitim-öğretim yılında Kanuni Sultan Süleyman İlköğretim Okulunda öğrenim gören 360 öğrenci ile oynanan ve etkileri incelenen din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyun örnekleri ve uygulamaları verilmiştir.

4. Tuğba Güler Bozkaya, “Yaz Kur’an Kurslarında, Camilerde Kullanılabilecek Oyun Yönteminin Önemi ve Uygulanış Şekilleri”, **Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri**, İstanbul: Yecder Kitapları, 13 Mayıs 2012.

Bu bildiride öğretimde oyun ya da eğitsel oyun, eğitsel oyunların bazı üstün yönleri ve sınırlılıkları konuları incelenmiş ve din eğitiminde kullanılabilecek oyun örnekleri sunulmuştur.

5. Kemal Aslan, “Öğretimde Eğitsel Oyunlar”, **Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri**, İstanbul: Yecder Kitapları, 13 Mayıs 2012.

Aslan bildirisinde oyun, oyunun gelişim aşamalarına etkisi, öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyun konularını araştırmış, çocuğun öğrenmesinde ve dini değerleri sevmesinde oyunun etkili olacağını savunmuştur.

6. Bilal Yorulmaz, “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”, **Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)**, 1(2), Aralık 2018.

Bu makalede batılı oyun üreticilerinin oyunlarında Müslümanların temsili ile Müslüman oyun üreticilerinin oyunlarında Müslümanların temsili karşılaştırılarak incelenmiştir. Sonuç bölümünde batılı üreticilerin oyunlarında Müslümanların terörist, öldürülmesi gereken düşman olarak gösterildiği belirtilmiştir. Müslüman üreticilerin oyunlarında ise tepkisel olarak tam tersi bir temsil görülmüştür. Sadece olumlu Müslüman temsiline yönelen oyunlar da tespit edilmiştir. Dijital oyunlardaki bu temsillerin, oyunu oynayan Müslüman ve gayr-ı Müslimleri nasıl etkilediği birçok yönden aydınlatılması gereken bir husus olarak görülmüş, konuyla ilgili araştırmaların yapılması önerilmiştir.

Din eğitimi alanında eğitsel oyunla ilgili yapılan çalışmalar ve bu çalışmaların sonuçları oyun yöntemini kullanmanın öğrencilerin başarı ve derse karşı tutumlarını pozitif etkilediğini düşündürmektedir. Yapılan çalışmalar eğitsel oyun yönteminin DKAB derslerinde bir yöntem olarak kullanıldığını, olumlu sonuçlar alındığını, din eğitiminde kullanım durumunu göstererek alana katkı sağlamış gözükmektedir. Ancak bu konuda yapılan araştırmaların yeterli olmadığı da anlaşılmaktadır. Deneysel desende

sadece bir alıřmanın bulunması, oyunun etkisini lmek iin daha fazla deneysel alıřmaya ihtiya olduğunu gstermektedir. Bu alandaki bořluęu doldurmaya katkı saęlayacağını dřnerek ve “Eęitsel oyunun din eęitiminde bařarı ve kalıcılıęa etkisi nedir?” sorusuna cevap bulabilmek iin yneldięimiz bu arařtırmanın yapılabilecek dięer alıřmalar iin bir dayanak olacağı kanaatindeyiz.



3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, hipotezler, sayıtlar, sınırlılıklar, tanımlar, evren ve örneklem, deneklerin seçimi, veri toplama araçları, araştırmanın uygulanması, verilen toplanması ve verilerin çözümlemesi ile ilgili kısımlar yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada eğitsel oyun yönteminin başarı ve kalıcılığa etkisini test etmek amacıyla deneysel desenlerden “öntest-sontest kontrol gruplu desen” kullanılmıştır. Bu modelde bağımsız değişken, bağımlı değişken, deney grubu ve kontrol grubu bulunur. Değişkenlerin değerlerinin kontrol imkânı olan durumlarda yapılır. Önce belirlenen denek havuzundan seçkisiz atama ile iki grup oluşturulur. Gruplardan biri deney biri kontrol grubu olarak seçkisiz bir şekilde belirlenir. Deney uygulanmadan önce iki grubun da bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri alınır. Deney süresince etkisi test edilen deneysel işlem deney grubuna verilirken kontrol grubuna verilmez. Deney uygulandıktan sonra iki grubun bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı araç ya da eş formu kullanılarak tekrar elde edilir. Deney ve kontrol gruplarının bağımlı değişkene ait ölçme sonuçları uygun teknikler kullanılarak karşılaştırılır.¹⁴³

Bu araştırmada;

Bağımsız değişken: Eğitsel oyunla öğretim,

Bağımlı değişken: Öğrenci başarısı ve kalıcılık,

Deney grubu: Eğitsel oyunla öğretim yapılan grup,

Kontrol grubu: Takrir(anlatım) yöntemi ile öğretim yapılan gruptur.

3.2. Hipotezler

1. Öntest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.

¹⁴³ Şener Büyüköztürk, **Deneysel Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu Desen ve Veri Analizi**, 1. Baskı, Ankara: Pegem A Yayıncılık, 2001, s.146.

2. Öğretim sonrasında uygulanan son test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır.
3. Deney grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.
4. Kontrol grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.
5. Deney grubuna uygulanan son test ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.
6. Kontrol grubuna uygulanan son test ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.
7. “Uygulama” düzeyine yönelik ön test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.
8. “Uygulama” düzeyi son test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.
9. “Uygulama” düzeyine yönelik deney grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.
10. “Uygulama” düzeyine yönelik kontrol grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

3.3. Sayıtlar

Araştırmanın yapıldığı okulda sınıflar oluşturulurken ilköğretim başarıları dikkate alınarak birbirine denk sınıflar oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu avantaj çalışmada kullanılarak sınıfların denk olduğu varsayılmış, uygulanan ön test sonuçları ile bu sayıtlı doğrulanmıştır. Araştırmacı okul idaresi ile görüşerek hem deney hem kontrol grubunun derslerinin öğretmenleri olmuştur. Böylece dışsal değişkenlerden öğretmen etkisi kontrol altına alınarak sayıtlara eklenmiştir. Teneffüs sürelerinin kısa oluşu deney ve kontrol grubunun etkileşimde bulunmasını engellemiştir. Ölçme araçları tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlanmış, okuldaki DKAB öğretmenleri ve tez danışmanı tarafından incelenmiştir. Araştırmada ölçülmesi zaman kaybına sebep olacağı için doğruluğu kabul edilen sayıtlar şöyledir:

1. Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin zekâ ve başarı düzeyleri birbirine yakın seviyededir.
2. Ders dışı değişkenler deney ve gözlem grubunu eşit oranda etkilemiştir.
3. Deney ve kontrol grubundaki öğrenciler araştırmanın sonucunu etkileyecek bir etkileşimde bulunmamışlardır.
4. Uygulanan yöntemler üzerinde öğretmen etkisi olmamıştır.
5. Araştırmada kullanılan ölçme-değerlendirme araçları ölçmek istenen nicelikleri doğru ölçecek niteliktedir.
6. Uygulanan testi geliştiren ve görüşlerine başvurulmuş uzmanlar alanlarında uzmandır.

3.4. Sınırlılıklar

1. Araştırma 2015-2016 eğitim-öğretim yılı ve deney yönteminin uygulandığı 10 hafta ile sınırlıdır.
2. Araştırma, denekler açısından Gaziantep ili Şahinbey ilçesi İstiklal Ortaokulu 6-A, 6-B, 6-C, 6-D sınıflarında okuyan 94 öğrenci ile sınırlıdır.
3. Araştırma amaçları açısından 6. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi “Namaz İbadeti” ünitesi, “İbadet” öğrenme alanı ile sınırlıdır.
4. Araştırma eğitsel oyun yöntemi ve takrir (anlatım) yöntemi ile sınırlıdır.

3.5. Tanımlar

Araştırmada sıklıkla kullanılan terimler bu araştırmaya özel ifade ettiği anlam bakımından aşağıda tanımlanmıştır.

Deney Grubu: Deney aşamasında öğrenme sürecinin, eğitsel oyunla öğretim yönteminin ilkelerine göre hazırlanmış planlarla yürütüldüğü gruptur.

Kontrol Grubu: Deney aşamasında öğrenme sürecinin, takrir(anlatım) yönteminin ilkelerine göre hazırlanmış planlarla yürütüldüğü gruptur.

Kalıcılık: Deney ve kontrol grubunun son testten aldıkları başarı puanları ile iki ay sonra uygulanan kalıcılık testinden aldıkları başarı puanları arasında fark oluşmamasıdır.

Öntest: Deney yöntemini uygulamadan önce deney ve kontrol grubunun ön bilgilerini ölçmek için kullanılan 30 soruluk başarı testidir.

Sontest: Öğretim sürecinin ardından hangi grupta ne kadar öğrenme gerçekleştiğini ölçmek amacıyla uygulanan başarı testidir. Öntestin aynısıdır.

Kalıcılık Testi: Öğrenmelerin ne kadarının hatırlandığını ölçmek amacıyla son test uygulandıktan iki ay sonra uygulanan başarı testidir. Sontestin aynısıdır.

Uygulama Düzeyi Öntest: Namaz ibadetinin kılınışını öğrencilerin uygulamalarını izleyerek değerlendirdiğimiz bir puanlama anahtarıdır. Bu araştırma için geliştirdiğimiz ölçek öntest ve sontest olarak kullanılmış, başarı testi ile karıştırılmaması için “uygulama düzeyi öntest ve sontest” olarak isimlendirilmiştir.

Uygulama Düzeyi Sontest: Öğretim sürecinden sonra öğrencilerin namaz ibadetine yönelik uygulama düzeyindeki başarılarını ölçen puanlama anahtarıdır. Uygulama düzeyi öntestin aynısıdır.

3.6. Evren ve Örneklem

Araştırmada deneysel yöntem kullanıldığı için bir evren tayin edilmemiştir. Araştırmanın deneklerini Gaziantep ili Şahinbey ilçesi İstiklal Ortaokulu 2015-2016 eğitim-öğretim yılı 6. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Toplam 94 öğrenci çalışmaya katılmıştır.

3.7. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın yapılacağı kurum belirlenirken deneysel çalışmanın yürütülebilmesi amacıyla araştırmacının görev yaptığı kurum seçilmiştir. Araştırmacı kurumdaki tüm 6. sınıfların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenidir. 6-A, 6-B, 6-C, 6-D olmak üzere tüm 6. sınıflar çalışmaya katılmıştır. Çalışma öncesi şube bazında öğrencilerin derslerdeki başarı durumu, cinsiyet, sosyal ve kültürel özellikler bakımından birbirine benzer olduğu gözlenmiştir. Seçkisiz atama yoluyla 6-A ve 6-B şubelerindeki öğrenciler deney grubu, 6-C ve 6-D şubelerindeki öğrenciler kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubu ve kontrol grubuna öntest uygulanarak seçilen

grupların ön bilgileri ölçülmüş ve betimsel analizleri yapılmıştır. Öntest için yapılan normallik testi ve Levene testi sonuçlarına ait özetleyici veriler tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1 :
Grupların Normal Dağılım ve Denkliği

	N	Ortalama X	Ortanca	Tepe Değer	Çarpıklık	Basıklık	Levene Testi p (anamlılık seviyesi)
Deney Grubu	47	44,29	45	41	0,301	0,550	0,075
Kontrol Grubu	47	44,85	46	53	-,305	-,544	0,075

Betimsel istatistiklere göre iki grubun da merkezi eğilim ölçülerinin kendi arasında önemli farklar olmadığı görülmektedir. İki grubun da çarpıklık ve basıklık katsayılarının 1’den küçük olması dağılımların normale yakın olduğunu göstermektedir. Levene testinin p değeri 0,05’ten büyük olduğu için grupların varyansları arasında anlamlı bir fark yoktur. Bu bulgular grupların birbirine denk olduğunu ve deneysel yöntem çalışması için uygun koşullarda olduğunu göstermektedir. Normallik varsayımını sağlamaktadır.

Çalışma grubunun sınıflara ve cinsiyete göre dağılımı ve sayıları tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2 :

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıflara ve Cinsiyete Göre Dağılımı

Gruplar	Sınıf	Kız	Erkek	Toplam
Deney Grubu	6/A, 6/B	19	28	47
Kontrol Grubu	6/C, 6/D	25	22	47
Toplam		44	50	94

3.8. Veri Toplama Araçları

Araştırmada bilişsel alana yönelik kazanımları ölçen başarı testi ve uygulama düzeyindeki kazanımları ölçen uygulama değerlendirme ölçeği olmak üzere iki adet veri toplama aracı geliştirilmiştir.

3.8.1. Başarı testi

Bilişsel alana yönelik öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak kullanılmak üzere hedef kazanımlara yönelik hazırlanmış çoktan seçmeli 30 sorudan oluşan başarı testidir. Testin hazırlanmasında ilk aşama olarak hedef kazanımlar belirlenmiş ve sorular kapsam geçerliliğini sağlayacak şekilde geliştirilmiştir. Tez danışmanının ve araştırmanın yapıldığı okuldaki diğer Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda biçimlendirilmiştir. Öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak kullanılan başarı testi EK 1’de; cevap anahtarı ise EK 2’de verilmiştir.

3.8.2. Uygulama Değerlendirme Ölçeği

Namaz ibadetinin kılınışını öğrencilerin uygulamalarını izleyerek değerlendirmeyi amaçlayan, bu araştırma için geliştirdiğimiz, “uygulama” düzeyi

kazanımlara yönelik öntest ve sontest olarak kullanılmak üzere hazırlanmış puanlama anahtarıdır. Ölçeğin hazırlanmasında ilk aşama olarak hedef kazanımlar belirlenmiş ve puanlanacak kriterler kazanımları ölçecek şekilde geliştirilmiştir. Tez danışmanının ve araştırmanın yapıldığı okuldaki diğer Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda biçimlendirilmiştir. Uygulama öntest ve uygulama sontest olarak kullanılan uygulama değerlendirme ölçeği EK 3'te verilmiştir.

3.9. Araştırmanın Uygulanması ve Verilerin Toplanması

Araştırmanın uygulama aşamasında takip edilen işlem basamakları şunlardır:

1. Araştırmacı görev yapmakta olduğu İstiklal Ortaokulunda deney grubu ve kontrol grubu sınıflarının hepsinin ders öğretmenidir. İki grupta da öğretim araştırmacı tarafından yürütülerek dışsal değişkenlerden öğretmen etkisi kontrol altına alınmıştır. İstiklal Ortaokulunda araştırmanın yürütüleceği eğitim-öğretim yılının başında (uygulamadan 5 ay önce) okul müdürüne bildirilmiştir.

2. İlgili literatür taraması yapılarak eğitsel oyunla öğretim yönteminin ilkeleri ve uygulanışında dikkat edilmesi gereken hususlar tespit edilmiştir. Derslerde kullanılabilecek, kazanımlara uygun oyunlar bulunmuştur. Bazı kazanımlar için yeni oyunlar geliştirilmiştir.

3. Uygulamadan önce diğer ünitelerde, tüm sınıflarda oyunla öğretime yer verilmiştir. Öğrencilerin ve araştırmacının oyunlara alışması, oyunların denenmesi ve geliştirilmesi sağlanmıştır.

4. Veri toplama araçlarından başarı testi geliştirilmiştir. Öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak kullanılmak üzere yeterli sayıda çoğaltılarak hazırlanmıştır. Uygulama değerlendirme ölçeği de geliştirilerek öntest, sontest olarak kullanılmak üzere hazırlanmıştır.

5. Seçkisiz atama yolu ile A ve B şubeleri deney grubu; C ve D şubeleri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Uygulamaya başlanmadan önce başarı testi 'öntest' olarak uygulanmış ve uygulama değerlendirme ölçeği de 'uygulama öntesti' olarak uygulanmıştır. Öğrencilerin ön bilgileri ölçülerek gerekli istatistiksel analizler yapılmıştır. Grupların birbirine denk olduğu görülmüştür.

6. Ders planları deney grubu için eğitsel oyunla öğretim ilkelerine, kontrol grubu için takrir(anlatım) yöntemiyle öğretim ilkelerine uygun şekilde hazırlanmıştır. Deney grubu ders planı örneği EK 4'te, kontrol grubu ders planı örneği EK 5'te verilmiştir. Öğrenme ortamları bu planlara göre düzenlenmiştir. Gerekli materyaller hazırlanmıştır. Eğitsel oyun materyallerinden birinin örneği EK 6'da sunulmuştur. Öğretim sürecinde deney grubunda önce dersler özetlenmiş, sonra oyunlar oynatılmıştır. Araştırmacı tarafından oyunlar açıklanmış, oyun materyalleri tanıtılmıştır. Oyunlar sınıfta, öğrencilerin aktif katılımı sağlanarak gerektiğinde gruplar oluşturularak oynanmıştır. Bu süreçte kontrol grubunda da aynı kazanımlara uygun dersler, takrir (anlatım) yöntemiyle işlenmiştir.

7. Uygulama planlı bir şekilde 10 hafta yürütülmüştür.

8. Uygulama tamamlanınca hazırlanan sontest ve uygulama düzeyi sontest uygulanmış ve istatistiksel analiz için gerekli veriler toplanmıştır.

9. Sontest uygulamasının ardından 8 hafta sonra aynı test kalıcılık testi olarak uygulanmış, öğrenmelerin kalıcılığıyla ilgili veriler elde edilmiştir.

3.9.1. Çalışmada Kullanılan Oyunlar ve Öğretim Süreci

Kontrol grubunda öğretim süreci takrir(anlatım) yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda eğitsel oyunlar kullanılmıştır. Bu kısımda sadece oyunla ilgili olan süreçten ve oyunlardan bahsedilecektir.

10 hafta sürecek çalışma için araştırmacı literatür taraması yapmış, kazanımlara uygun olabilecek oyunları belirlemiş ve kazanımlara göre düzenlemiştir. Araştırmacı tarafından bazı kazanımlar için yeni oyunlar üretilmiştir. Oyunların birçoğu Yorulmaz'ın "**Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar**" isimli kitabından alınmış, öğrencilerin durumuna göre değişiklikler yapılarak düzenlenmiştir. Yap-Boz oyunu için de Yorulmaz'ın "**Bilmeceli-Bulmacalı-Oyunlu Namaz Kitabım**" isimli kitabından faydalanılmıştır. Kullanılan oyunlar Tablo 3'te verilmiş, Yorulmaz'ın "Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar" isimli kitabından alınan oyunlar * işareti ile gösterilmiştir.

Tablo 3 :
Çalışmada Kullanılan Oyunlar

Haftalar	Konular	Oyunlar
1. Hafta	1. Namaz Nedir ve Niçin Kılınır?	Sessiz sinema *
2. Hafta	2. Namazın Şartları 2.1.Namaza Hazırlık Şartları 2.1.1 Abdest, Boy Abdesti ve Teyemmüm	Sek sek Şaşırtmaca Boşluk doldurma
3. Hafta	2.1.2. Namaza Hazırlığın Diğer Şartları	Kardeşimi bul * Kartları eşleştirme
4. Hafta	2.2. Namazın Kılınış Şartları	Kartları eşleştirme Farklı olana dikkat*
5. Hafta	3. Namaza Çağrı: Ezan ve Kamet 4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)	Sıradaki Ne * Boşluk doldurma
6. Hafta	4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)	Yapboz
7. Hafta	5.Cemaatle Namaz 6. Cuma Namazı 7. Bayram Namazı	Bilse bilse *
8. Hafta	8. Cenaze Namazı 9. Teravih Namazı 10. Namazı Bozan Durumlar	Ben bilmem arkadaşım bilir * Koş yaz koş *
9. Hafta	11. Namazın İnsana Kazandırdıkları 12. Kunut Duaları ve Anlamı	Koş yaz koş * Silme *
10. Hafta	Ünite Değerlendirme	Tabu* Koz*

Aşağıda deney çalışmasında oynanan oyunlar ve uygulandığı haftalara ve kazanımlara göre açıklanmıştır. Oyunlar, kazanımlara ve öğrencilerin durumuna göre uyarlanmış halidir. Oyunlar sınıf ortamında, 40 dakikalık ders saati içinde, 20-25 öğrenci ile oynanmıştır.

1. Hafta:

Kazanım: Namaz ibadetinin anlamını ve namazın niçin kılınması gerektiğini açıklar.

Oyun: Sessiz Sinema.

Materyal ve Hazırlık: Kazanım ile ilgili hadisler çalışma kâğıdı şeklinde hazırlanır. Çalışma kâğıdı öğrencilere önceden verilir ve hadislerle ilgili oyun oynanacağı söylenir.

Oyun ve Uygulaması: Bireysel de oynanabilir, gruba da oynanabilir. Deney uygulamasında gruba oynanması tercih edilmiştir. Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan bir öğrenci sırası ile öğretmenin seçtiği bir hadisi konuşmadan sadece hareketlerle grup arkadaşlarına anlatır. Grup arkadaşları kendilerine verilen süre içerisinde hadisi doğru bilirse 10 puan kazanır. Her hadiste başka öğrenci seçmeye dikkat edilir. Öğrenciler sırası ile de anlatabilir. Oyunun sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır.

Değerlendirmesi: Oyun deney grubunda başarı ile uygulanmıştır. Öğrencilerin dersi dikkatle ve ilgiyle takip ettikleri gözlenmiştir. Tüm öğrencilerin derse katılmaya istekli oldukları görülmüştür. Dersin kazanımlarına tüm öğrencilerin ulaşması sağlanmıştır.

2. Hafta

Kazanımlar: Namazın hazırlık şartlarından olan abdestin, boy abdestinin (gusül) ve teyemmümün hangi durumlarda ve nasıl yapıldığını açıklar.

Oyunlar: Sek sek, şaşırtmaca, boşluk doldurma.

Materyal ve Hazırlık: Tahta kalem, tahta ve zemin hazırlanır. Öğrencilerden konuyu kitaptan okuyup gelmeleri istenir.

Oyunlar ve Uygulamaları: Sek sek oyunu ve şaşırtmaca oyunu bir ders saatinde uygulanır. Konuyla ilgili 5 dakika bilgi verilerek oyuna geçilir. Sek sek oyunu abdestin alınışına yöneliktir. Yerdeki taşlara her kutunun içine bir sayı gelecek şekilde numaralar yazılır. Her numara abdestin alınış aşamalarından birini temsil eder. Grupla oynanması tercih edilmiştir. Her gruptan bir öğrenci seçilir. Öğrencileri seçerken istekli olanlardan başlamak diğer öğrencilerin birbirinden öğrenmelerini sağlar. Seçilen öğrenci geleneksel sek sek oyunundaki gibi zıplayarak kutuları geçer. Her bir kutuda abdestin aşamalarını sırası ile uygular. Öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine de olanak sağlar. Turu sırası ile tamamlayan öğrencinin grubuna 10 puan verilir.

Teyemmüm için şaşırtmaca oyunu oynanır. Dersin süresi kısıtlı ise önceki oyunun grubuyla yeni oyuna devam edilir. Önceki oyunda seçilmeyen öğrencileri seçmeye dikkat edilir. Farklı gruplardan seçilen iki öğrenci, karşılıklı olarak teyemmüm hareketlerini hızlanarak tekrarlarlar. İlk şaşıran öğrencinin grubu puan alamaz, şaşırmayan öğrencinin grubuna 10 puan verilir. Toplamda en çok puan alan grup oyunu kazanır.

Boşluk doldurma oyunu da bir ders saatinde oynanır. Öncelikle tahtaya abdestin, teyemmümün, guslün farzları tablolar halinde yazılır. Ön bilgilendirme yapılır, öğrenciler 5 dakika tabloları incelerler. Sonra öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruptan bir öğrenci sırası ile tahtaya yaklaşır ve tahtaya sırtını döner. Öğretmen tahtadaki bazı bilgileri siler. Öğrenci tahtaya doğru döner ve silinen bilgileri doldurur. Oyunun sonunda en çok puan toplayan grup kazanır.

Değerlendirmesi: Oyunlar başarı ile uygulanmıştır. Tüm öğrencilerin derse katılmak için istekli oldukları gözlenmiştir. Kazanımlara ulaşılmıştır.

3. Hafta

Kazanım: Namaza hazırlık şartlarını belirtir.

Oyunlar: Kardeşimi bul, kartları eşleştirme.

Materyal ve Hazırlık: Namaza hazırlık şartları hecelere bölünür. Tahtaya asılacak şekilde kartona yazılabilir ya da akıllı tahtaya yansıtılacak şekilde hazırlanabilir. Öğrencilerden konuyu okuyup gelmeleri istenir. Kartları eşleştirme oyunu için namazın hazırlık şartları bir karta, açıklamaları başka bir karta yazılır. Kartlar iki grup için ayrı ayrı hazırlanır.

Oyunlar ve Uygulamaları: 5 dakika konu anlatılır. Haftanın birinci ders saatinde kardeşimi bul oyunu için öğrenciler 3 ya da 4 kişilik gruplara ayrılır. Gruplar kelime yazacakları kâğıtları hazırlarlar. Öğretmen tahtaya karışık heceleri yansıtır. Öğrencilerden konuyla ilgili anlamlı kelimeler türetmeleri istenir. Öğrencilere joker hece hakkı verilebilir. Süre dolduğunda kâğıtları havaya kaldırmaları istenir. En çok kelime türeten grup kazanır. Berabere kalınması halinde cevap kâğıdını ilk kaldıran grup kazanır. Daha az süre verilerek tekrarlanır.

Haftanın ikinci ders saatinde kartları eşleştirme oyunu oynanır. İki sıra karşılıklı olacak şekilde tahtanın önüne alınır. Öğrenciler iki gruba ayrılır. Her gruptan 3 öğrenci seçilir. Sıraların üstünde kartlar karıştırılır. Öğrencilerden kavramlarla açıklamalarını eşleştirerek sıralamaları istenir. İlk tamamlayan grup doğru olmak şartıyla puan alır. İlk bitiren grubun eşleştirmesi yanlış ise diğer grubun eşleştirmesi doğru ise puan diğer gruba yazılır. Grupların tüm üyeleri katıldığında oyun tamamlanır. En çok puan alan grup oyunu kazanır.

Değerlendirmesi: Oyunlar başarıyla uygulanmıştır. Öğrencilerin oyun motivasyonu ile çok hızlı bir şekilde namazın şartların öğrendikleri, eğlendikleri ve dersten mutlu ayrıldıkları gözlenmiştir.

4. Hafta

Kazanım: Namazın kılınış şartlarını açıklar.

Oyunlar: Kartları eşleştirme, farklı olana dikkat.

Materyal ve Hazırlık: Kartları eşleştirme oyunu için namazın hazırlık ve kılınış şartları bir karta, açıklamaları başka bir karta yazılır. Kartlar iki grup için ayrı ayrı hazırlanır.

Oyunlar ve Uygulamaları: İlk 5 dakika konuya ait özet bilgiler verilir. Birinci ders saatinde kartları eşleştirme oyunu önceki hafta oynandığı şekilde namazın kılınışı şartları için oynanır. İkinci ders saatinde “farklı olana dikkat” oyunu oynanır. Sınıf iki ya da üç gruba ayrılır. Bir öğrenci süre tutmak için bir öğrenci puanları yazmak için görevlendirilir. Öğretmen 1. Grubun 1. öğrencisine altı kavram sayar. Bu kavramlardan biri başka konuyla ilgilidir. Öğrenci konuya ait beş kavramı kendine verilen süre içinde sayabilirse açıklaması istenir. Sayabildiği için bir puan, açıklayabildiği için bir puan alır. Farklı olanı da söyleyip açıklayabilirse 1 puan daha alır. Kavramları sayar, açıklayamazsa grup arkadaşları açıklayabilir. Sırası ile her gruptan bir öğrenciye kavramlar okunarak devam edilir. Oyunun sonunda en çok puan toplayan grup oyunu kazanır.

Değerlendirme: Öğrencilerin oyun heyecanı ile çok hızlı öğrendikleri ve eşleştirme yaparken arkadaşlarından da öğrendikleri gözlemlenmiştir. Klasik yöntemle ders işlenen sınıflara kıyasla, deney grubunda sınıfın tamamının kazanımlara erişme konusunda başarılı olduğu fark edilmiştir. İki oyunda da öğrencilerin sosyal gelişiminin olumlu etkilendiği gözlenmiştir. Oyunlar dini kavramların yazılışı, okunuş, anlam ve birbiri ile ilişkilerini kalıcı bir şekilde öğrenmede etkili olmuştur.

5. Hafta

Kazanımlar: Ezan ve kametin namazla ilişkisinin farkında olur. Namazın kılınışını açıklar.

Oyunlar: Sıradaki ne, boşluk doldurma.

Materyal ve Hazırlık: Tahta kalem, akıllı tahta varsa tahtaya yansıtılacak şekilde ezan, kamet sözleri ve namaz rekât tablosu hazırlanır.

Oyunlar ve Uygulamaları: Birinci ders saatinde ezan ve kamet konusu sıradaki ne oyunu ile işlenir. Öncelikle öğrencilerden 5 dakika ezan ve kameti okumaları istenir, bununla ilgili oyun oynanacağı söylenir. Sonra oyuna geçilir. Sınıf üç gruba ayrılır. Birinci gruptaki ilk öğrenci ezanın ilk cümlesini okur ve yanındaki arkadaşına sıradaki ne diye sorar. İkinci öğrenci sıradaki cümleyi okur ve üçüncü

öğrenciye sıra geçer. Böylece tüm grup üyeleri bitene kadar devam eder. Tamamlayabilirlerse 10 puan alırlar. Sonra sırası ile ikinci ve üçüncü grup da yarışır. Oyunun sonunda en çok puan alan grup kazanır. Oyun aynı şekilde kamet için de oynanır.

İkinci ders saatinde namazların kaç rekât olduğu boşluk doldurma oyunu ile işlenir. Sınıf üç gruba ayrılır. Her gruptan bir öğrenci sırası ile tahtanın önüne gelerek sırtını tahtaya döner. Öğretmen tahtadaki namaz rekât tablosundan bazı sayıları siler. Öğrenci tahtaya döner ve silinen sayıları bulup doğrusunu yazar. Başarılı olan her öğrenci için 10 puan verilir. Sınıftaki tüm öğrencilerin katılması sağlanır. Toplamda en yüksek puanı alan grup kazanır.

Değerlendirme: Oyunlar başarı ile uygulanmıştır. Kontrol grubunda da dersler takrir(anlatım) yöntemiyle işlenmiştir. Deney grubunda öğrencilerin tamamının derse karşı istekli oldukları ve dersten mutlu ayrıldıkları gözlenmiştir. Ayrıca deney grubu öğrencilerinin kazanımlara ulaşma seviyesi daha yüksek düzeyde gerçekleşmiştir.

6. Hafta

Kazanım: Namazın kılınışını açıklar.

Oyun: Yap-boz.

Materyal ve Hazırlık: Namazların kılınışını anlatan resimli tablo öğrenci sayısı kadar çoğaltılır.

Oyun ve Uygulaması: Dersin başında 2 rekâtlık namazın kılınışı ve diğer namazlardaki farklılıklar anlatılır. Sonra tüm öğrencilere yap-boz şeklinde kesilmiş kartlar ve bu kartları yerleştirecekleri platform dağıtılır. Sınıf sıra düzenine göre üç gruba ayrılır. Öğrencilerden ellerindeki kartları sıra arkadaşları ile birlikte, ikinci namazının sünneti gibi namaz bölümlerini kılınış aşamalarına uygun olarak yerleştirmeleri istenir. Gruplar doğru yapan öğrenci sayısına göre puan kazanır. Tüm namaz bölümleri ile ilgili yap-bozlar yapıldıkça devam edilir. En çok puan toplayan grup oyunu kazanır.

Değerlendirme: Oyun iki ders saati boyunca başarı ile uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerinin kazanımları kavrama konusunda kontrol grubu öğrencilerinden daha başarılı oldukları gözlenmiştir. Özellikle tüm sınıfın katılımı ve öğrenmesi konusunda oyun yöntemi daha etkili olmuştur. Yap-boz oyunu ile öğrenciler, namazın bölümlerini, hangi bölümde hangi sıra ile duaların okunacağını, namazın kılınıp aşamalarını kalıcı bir şekilde öğrenmişlerdir. Her aşamayı bizzat öğrencinin bulup yerleştirmesi öğrenmelerini kolaylaştırmıştır.

7. Hafta

Kazanım: Vakit, cuma, bayram cenaze ve teravih namazlarının ne zaman ve nasıl kılındığını bilir.

Oyun: Bilse bilse.

Materyaller ve Hazırlık: Öğrencilerden konuyu okumaları ve üçer tane soru hazırlamaları istenir. Küçük kâğıt parçalarına yazılan sorular bir kutuya konulur.

Oyun ve Uygulaması: İlk 5 dakika konuya ilişkin özet bilgiler verilir. Tüm sınıf tek grup olarak oyuna katılır. İlk sıradaki öğrenci kutunun içinden bir soru çeker ve soruyu içinden okur. Sonra “bilse bilse bilir” diyerek bir arkadaşının ismini söyler. Sonra soruyu sesli okur. Arkadaşı soruyu bilirse iki öğrenci de oyunda kalır, bilemezse ikisi de elenir. Öğrencilere oyunun başında kurtarma hakkı isteyip istemedikleri sorulur. Kurtarma hakkı, arkadaşını bilemediğinde soruyu soran öğrenciye cevap hakkı verilmesidir. Soruyu soran öğrenci doğru cevaplarsa oyunda kalır. Her öğrenciye soru sorma hakkı gelecek şekilde oyuna devam edilir. Cevap için bir kere seçilen öğrenci bir daha seçilemez. Ders bittiğinde elenmeyen tüm öğrenciler kazanmış olur.

Değerlendirmesi: Öğrencilerin eğlendikleri, arkadaşları ile daha iyi iletişime geçtikleri, kazanımlara ulaştıkları gözlenmiştir.

8. Hafta

Kazanımlar: Vakit, cuma, bayram cenaze ve teravih namazlarının ne zaman ve nasıl kılındığını bilir. Namazı bozan durumları örneklendirir.

Oyunlar: Ben bilmem arkadaşım bilir, koş yaz koş.

Materyal ve Hazırlık: Birinci oyun için öğretmen tarafından konuya ilişkin sorular küçük kâğıtlara yazılır ve bir kutuya konulur. Öğrencilerden konuyu okuyup gelmeleri istenir. İkinci oyun için tahta kalemi hazırlanır.

Oyunlar ve Uygulamaları: İlk 5 dakika öğrencilere konuya ilişkin özet bilgiler verilir. Birinci ders saatinde ben bilmem arkadaşım bilir oyunu oynanır. Önceden hazırlanan soru kutusundan ilk sıradaki öğrenci bir soru çeker ve okur. 5 saniye süre içinde cevaplayabilirse oyunda kalır. Cevaplayamazsa arkadaşına sorma hakkı verilir. Ben bilmem arkadaşım bilir diyerek seçtiği bir arkadaşına soruyu yöneltir. Arkadaşı bilirse arkadaşını oyunda kalır, kendisi elenir. Arkadaşı bilemezse arkadaşını elenir, kendisi oyunda kalır. Oyun sırası ile tüm öğrencilere soru çektirilerek devam eder. Dersin sonunda elenmeyen öğrenciler kazanmış olur.

İkinci derste yaz koş yaz oyunu oynanır. İlk 5 dakika konuya ilişkin özet bilgiler anlatılır. Sonra oyuna geçilir. Öğrenciler sıra düzenine göre üç gruba ayrılır. Yazı tahtası da üç bölüme ayrılır. Her gruba bir konu verilir. Her grubun ilk öğrencisinin eline tahta kalemi ya da tebeşir verilir. Kalemi alan öğrenci tahtaya koşar, grubunun konusu ile ilgili bir cümle yazar, koşarak geri döner. Arkadaşının eline vurarak kalemi arkadaşına verir. Kalemi alan öğrenci tahtaya koşar. 5 dakika süre sonunda oyun tamamlanır ve en çok cümle yazan grup kazanır. Aynı cümlelerden sadece biri kabul edilir.

Değerlendirmesi: Oyunlar başarı ile uygulanmıştır. Öğrenciler dersten kopmadan dersi takip etmiş ve kazanımlara erişmiştir. Koş yaz koş oyununda hareket ettikleri ve öğrendiklerini yazarak ifade ettikleri için mutlu oldukları gözlenmiştir. Koş yaz koş oyununun uygulanışı sırasında çekilen bir fotoğraf EK 7’de sunulmuştur.

9. Hafta

Kazanımlar: Namazın bireysel ve toplumsal katkılarının farkında olur. Namazın, kişinin duygu dünyası, davranışları, temizlik bilinci ve zamanı iyi kullanma alışkanlığı üzerindeki etkisini açıklar. Kunut dualarını ezbere okur ve anlamını söyler.

Oyunlar: Koş yaz koş, silme.

Materyal ve Hazırlık: Tahta kalem ya da tebeşir hazırlanır.

Oyunlar ve Uygulamaları: Birinci ders saatinde öğrencilerden biri namazın insana kazandırdıklarını sesli okur. Ardından koş yaz koş oyunu önceki hafta oynandığı gibi oynanır. İkinci ders saatinde Kunut duaları ders başlamadan önce tahtaya yazılır. Koro halinde parça parça önce öğretmen, sonra tüm sınıf tarafından birkaç kere okunur. Sonra sınıf sıra düzenine göre 3 gruba ayrılır. Önce birinci grup, sonra ikinci ve üçüncü grup koro halinde okur. Sonra öğretmen bir kelime siler ve rastgele seçtiği gruptan koro halinde okumalarını ister. Öğrenciler duayı okuyabilirlerse 10 puan alırlar. Her turda bir kelime silinir ve üç grup da rastgele seçilerek okur. Tüm kelimeler silindiğinde okuyabilirlerse oyun tamamlanır. En çok puan alan grup oyunu kazanır.

Değerlendirme: Oyunlar başarı ile oynanmıştır. Silme oyunu ile öğrencilerin çok hızlı ve etkili bir şekilde sure ezberledikleri gözlenmiştir.

10. Hafta

Kazanım: Ünite de öğrendiklerini değerlendirir.

Oyunlar: Tabu, koz

Materyal ve Hazırlık: Tabu oyunu için ünite de geçen kavramları içeren kartlar hazırlanır. Koz oyunu için kolay, orta, zor olmak üzere üç seviyede sorular hazırlanır. Öğrencilere ünite ile ilgili oyun oynanacağı söylenir.

Oyunlar ve Uygulamaları: Birinci derste tabu oynanır. Hazırlanan kartların her birinde üniteye ait bir kavram ve bu kavramı çağrıştıracak yasak kelimeler bulunur. Sınıf iki ya da üç gruba ayrılır. Sırası ile her gruptan bir öğrenci seçilir ve öğrenciye bir

kart verilir. Öğrenci grup arkadaşlarına verilen süre içerisinde elinde bulunan karttaki kavramı, yasak kelimeleri kullanmadan anlatmaya çalışır. Grup arkadaşları kelimeyi bilirlerse 10 puan kazanırlar. Bilemezlerse puan alamazlar. Anlatan öğrenci yasak kelime kullanırsa diğer grupların puanına 5'er puan eklenir. Tüm öğrenciler anlatınca oyun tamamlanır. En çok puan alan grup oyunu kazanır.

İkinci derste koz (kolay, orta, zor) oyunu oynanır. Sınıf sıra düzenine göre üç gruba ayrılır. Her gruptan sıra ile bir öğrenci öne gelerek bir zorluk derecesi seçer. Kolay soru 10, orta soru 20, zor soru 30 puan kazandırır. Öğrenci soruyu bilirse grup öğrencinin seçtiği sorunun zorluk derecesine göre puan kazanır. Tüm öğrenciler katıldığında oyun tamamlanır ve en çok puan alan grup oyunu kazanır.

Değerlendirme: Öğrencilerin ünite kazanımlarını öğrendikleri ve pekiştirdikleri gözlemlenmiştir. Öğrenciler sıkılmadan, eğlenerek, istekle derse katılmışlardır.

3.10. Verilerin Çözümlemesi

Araştırmada deney grubu ve kontrol grubuna uygulanan öntest, sontest ve kalıcılık testi cevap anahtarına göre puanlanmıştır. Uygulama öntest ve uygulama sontesti puanlarıyla birlikte tablolastırılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler “SPSS 23” programı kullanılarak çözümlenmiştir. Bulgular hipotezlerle birlikte bir sonraki bölümde özet tablolar halinde verilmiş ve açıklanmıştır.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırma hipotezlerini test etmek üzere hazırlanmış veri toplama araçlarıyla elde edilen veriler, uygun istatistiksel teknikler ve yöntemler kullanılarak analiz edilmiş, sonuçlar tablolar halinde açıklanarak sunulmuş ve yorumlanmıştır. Her bir hipotezle ilgili olarak elde edilen verilere sırası ile yer verilmiştir. Oluşturulan bu hipotezlerin test istatistiği ilişkisiz grup t-testi için 0,05, ilişkili grup t-testi için 0,01 önem seviyesinde hesaplanmış ve yorumlanmıştır.

Deney ve kontrol grubunun ölçme araçlarından elde edilen sonuçların, istatistiksel açıdan t-testi ile değerlendirme şartlarını taşıyıp taşımadığı normallik testi ve Levene testi ile ölçülmüştür. İlişkisiz örneklem için t-testinin şartları şunlardır¹⁴⁴:

1. Ortalamaları kıyaslanacak (en az aralık ölçeğinde olan) verilerin her biri normal dağılım özelliklerini taşımalıdır.
2. Grupların varyansları eşittir.
3. Her bir veri diğerinden bağımsızdır. Örneklem grubu evrenden rastgele seçilmiştir.

Normallik testleri ve Levene Testi öntest ve “uygulama düzeyi” önteste uygulanmıştır. Bulguları ve yorumları Tablo 4 ve 5’te verilmiştir.

¹⁴⁴ Abdullah Can, *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*, 3. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları, s.116.

Tablo 4 :
Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları

	N	Ortalama X	Ortanca	Tepe Değer	Çarpıklık	Basıklık	Levene Testi p (anlamlılık seviyesi)
Deney Grubu	47	44,29	45	41	0,301	0,550	0,075
Kontrol Grubu	47	44,85	46	53	-,305	-,544	0,075

47 kişilik 1. grup (deney grubu) ile 47 kişilik 2. gruba (kontrol grubu) ait “Namaz Ünitesi” öntest puanlarının betimsel istatistiklerine göre; her iki grubun da merkezi eğilim ölçülerinin (ortalama, ortanca ve tepedeğer) kendi arasında önemli farklar olmadığı görülmektedir. Her iki grubun da çarpıklık ve basıklık katsayılarının 1’den küçük olması, dağılımların normale yakın olduğunu düşündürmektedir.¹⁴⁵ Levene testinin p değeri 0,075 bulunmuştur. Levene testinin sonucunda p değeri 0,05’ten büyük olduğu için grupların varyansları arasında anlamlı bir fark yoktur. Grupların varyansları da eşit sayılır.¹⁴⁶ Bu bulgular grupların t-testi için gerekli şartları taşıdığını göstermektedir.

¹⁴⁵ Can, s.117.

¹⁴⁶ Can, s.118.

Tablo 5 :

Deney ve Kontrol Gruplarının "Uygulama" Düzeyi Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları

	N	Ortalama X	Ortanca	Tepe Değer	Çarpıklık	Basıklık	Levene Testi p (anlamlılık seviyesi)
Deney Grubu	47	37,51	40	0,00	0,338	0,868	0,037
Kontrol Grubu	47	33,29	30	0,00	-,314	-1,093	0,037

47 kişilik 1. grup (deney grubu) ile 47 kişilik 2. gruba (kontrol grubu) ait “Namaz Ünitesi Uygulama Düzeyi” öntest puanlarının betimsel istatistiklerine göre; her iki grubun da merkezi eğilim ölçülerinin (ortalama, ortanca ve tepedeğer) kendi arasında önemli farklar olmadığı görülmektedir. Her iki grubun da çarpıklık ve basıklık katsayılarının 1’den küçük olması, dağılımların normale yakın olduğunu düşündürmektedir.¹⁴⁷ Levene testinin p değeri 0,037 bulunmuştur. Levene testinin p değeri 0,05’ten küçük olduğu için grupların varyansları eşit değildir. Bu nedenle değerlendirme yapılırken varyansların eşit olmadığı durumdaki (Equal variances not assumed) veriler dikkate alınacaktır.

¹⁴⁷ Can, s.117.

4.1. Birinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın birinci hipotezi “Öntest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.” şeklindedir. Deney ve kontrol grubunun öntest puanlarına ilişkin özetleyici veriler Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6 :

Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t -Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	44,29	11,66	92	-,202	0,840
Kontrol Grubu	47	44,85	14,72			

Tablo 6 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,840 olarak bulunmuştur. Grupların öntest ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,05’ten büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest ortalaması ($x=44,29$) ile kontrol grubu öntest ortalaması ($44,85$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,008$) de grup ortalamalarının eşit sayılabilecek düzeyde olduğunu düşündürmektedir.

Deney ve kontrol gruplarının öntest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaması ve $d=0,008$ bulunması ile araştırma öncesinde deney ve kontrol gruplarının ön bilgilerinin denk olduğu söylenebilir.

4.2. İkinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın ikinci hipotezi “Öğretim sonrasında uygulanan sontest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. İki grubun sontest başarı puanları, ilişkisiz örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7 :

Deney ve Kontrol Gruplarının Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t- Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	70,38	14,43	92	2,188	0,031
Kontrol Grubu	47	63,17	17,38			

Tablo 7 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,031 olarak bulunmuştur. Hipotez, p değeri 0,05’ten küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu sontest ortalamaları ile kontrol grubu sontest ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,451$) de grup ortalamalarının farkının orta düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunun öntest puan ortalaması ($x= 44,29$) ile sontest puan ortalaması ($x=70,38$) arasında 26,08 puan artış olmuştur. Kontrol grubunun öntest puan ortalaması ($x=44,85$) ile sontest puan ortalaması ($x=63,17$) arasında 18,31 puan artış olmuştur.

Deney ve kontrol gruplarının sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunması, farkın etki büyüklüğünün orta düzeyde olması ve deney grubundaki x değeri artışının daha fazla olması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işleyen sınıfların takrir(anlatım) yöntemiyle ders işleyen sınıflara göre daha başarılı olduğu hipotezini doğrulamaktadır.

4.3. Üçüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın üçüncü hipotezi “Deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Deney grubunun öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8 :

Deney Grubunun Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	-26,08	15,39	46	-11,613	0,000

Tablo 8 incelendiğinde deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sıyanan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Deney grubunun öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest puan ortalamaları $x=44,29$ ve sontest puan ortalamaları $x=70,38$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,694$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunda öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 26,08 puanlık fark, bu farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün çok büyük düzeyde çıkması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin çok etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

4.4. Dördüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dördüncü hipotezi “Kontrol grubuna uygulanan öntest ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Kontrol grubunun öntest-son test başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9 :

Kontrol Grubunun Öntest-Son test Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Kontrol Grubu	47	-18,31	11,31	46	-11,100	0,000

Tablo 9 incelendiğinde kontrol grubunun öntest-son test puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sıyan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun öntest ve son test sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Kontrol grubu öntest puan ortalamaları $x=44,85$ ve son test puan ortalamaları $x=63,17$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,619$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubunda öntest ve son test puan ortalamaları arasında oluşan 18,31 puanlık fark ve diğer istatistiksel bulgular “takrir(anlatım) yöntemi” ile ders işlenen sınıflarda da öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

Tablo 8 ve 9 birlikte incelendiğinde her iki grupta da derslerin verimli işlendiği ve etkili bir şekilde öğrenmenin gerçekleştiği görülmektedir. Ancak deney grubunda oluşan farkın daha yüksek olması ve hesaplanan d değerinin daha fazla olması “eğitsel oyun yönteminin başarıyı artırmada takrir(anlatım) yönteminden daha etkili olduğu” hipotezini doğrulamaktadır.

4.5. Beşinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın beşinci hipotezi “Deney grubuna uygulanan sontest ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.” şeklindedir. Deney grubunun sontest-kalıcılık testi başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklemeler için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10 :

Deney Grubu Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	2,872	7,825	46	2,516	0,015

Tablo 10 incelendiğinde deney grubunun sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklemeler için t-testinin p değeri 0,015 olarak bulunmuştur. Deney grubunun sontest-kalıcılık testi sınavlarının ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,01’den büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu sontest puan ortalamaları $x=70,38$ ve kalıcılık testi puan ortalamaları $x=67,51$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,367$) de az bulunmuştur.

Deney grubunda sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında oluşan 2,872 puanlık farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunmaması ve etki büyüklüğünün de az bulunması “eğitsel oyun yöntemi” ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin kalıcı bir şekilde gerçekleştiğini söyleyebiliriz.

4.6. Altıncı Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın altıncı hipotezi “Kontrol grubuna uygulanan son test ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklemeler için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11 :

Kontrol Grubunun Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	3,148	5,229	46	4,128	0,000

Tablo 11 incelendiğinde kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklemeler için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi sınavlarının ortalamaları arasında fark vardır hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Kontrol grubu sontest puan ortalamaları $x=63,170$ ve kalıcılık testi puan ortalamaları $x=60,021$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,602$) de orta düzeyde bulunmuştur.

Kontrol grubunda sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında oluşan 3,148 puanlık farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün de orta düzeyde çıkması neticesinde takrir (anlatım) yönteminin kalıcılık üzerinde etkili olmadığı söylenebilir. Sontest ile kalıcılık testi arasında geçen sürenin fazla olması sonucu etkilemiş olabilir.

Beşinci ve altıncı hipoteze ilişkin bulgular 0,01 önem seviyesinde yorumlandığı için sonuç böyledir. 0,05 önem seviyesinde yorumlanırsa her iki yöntem içinde kalıcılıktan söz edemeyiz. Sontest-kalıcılık testi arasındaki sürenin fazla olması sonucu etkilemiş olabilir. Bu sebeple bu konuda daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

4.7. Yedinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın yedinci hipotezi “ ‘Uygulama’ düzeyine yönelik ön test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.” şeklindedir. Deney ve kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest puanlarına ilişkin özetleyici veriler Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12 :

Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	37,51	21,95	92	0,815	0,417
Kontrol Grubu	47	33,29	27,80			

Tablo 12 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının uygulama düzeyi öntest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,417 olarak bulunmuştur. Grupların uygulama düzeyi öntest ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,05’ten büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest ortalaması ($x=37,51$) ile kontrol grubu öntest ortalaması (33,29) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,167$) de grup ortalamalarının eşit sayılabilecek düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney ve kontrol gruplarının öntest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaması ve $d=0,167$ bulunması ile araştırma öncesinde deney ve kontrol gruplarının “uygulama” düzeyinde ön bilgilerinin denk olduğu söylenebilir.

4.8. Sekizinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın sekizinci hipotezi “ ‘Uygulama’ düzeyi son test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır.” şeklindedir. İki grubun sontest başarı puanları, ilişkisiz örneklemeler için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Elde edilen özetleyici veriler Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13 :

Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	75,00	21,03	92	2,327	0,022
Kontrol Grubu	47	64,14	24,07			

Tablo 13 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının uygulama düzeyi sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklemeler için t-testinin p değeri 0,022 olarak bulunmuştur. Hipotez, p değeri 0,05’ten küçük olduğu için kabul edilmiştir. Uygulama düzeyinde deney grubu sontest ortalamaları ile kontrol grubu sontest ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,479$) de grup ortalamalarının farkının orta düzeyde olduğunu göstermektedir. Uygulama düzeyinde deney grubunun öntest puan ortalaması ($x= 37,51$) ile sontest puan ortalaması ($x=75,00$) arasında 37,48 puan artış olmuştur. Kontrol grubunun öntest puan ortalaması ($x=33,29$) ile sontest puan ortalaması ($x=64,14$) arasında 30,85 puan artış olmuştur.

Deney ve kontrol gruplarının uygulama düzeyi sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunması, farkın etki büyüklüğünün orta düzeyde olması ve deney grubundaki x değeri artışının daha fazla olması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işleyen sınıfların takrir(anlatım) yöntemiyle ders işleyen sınıflara göre daha başarılı olduğu hipotezini uygulama düzeyinde de doğrulamaktadır.

4.9. Dokuzuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dokuzuncu hipotezi “‘Uygulama’ düzeyine yönelik deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Deney grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklemeler için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14 :

Deney Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Son-test Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	-37,48	21,74	46	-11,818	0,000

Tablo 14 incelendiğinde deney grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklemeler için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Deney grubunun uygulama düzeyi öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu uygulama düzeyi öntest puan ortalamaları $x=37,51$ ve sontest puan ortalamaları $x=75,00$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,723$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunda uygulama düzeyi öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 37,48 puanlık fark, bu farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün çok büyük düzeyde çıkması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin uygulama düzeyinde de çok etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

4.10. Onuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın onuncu hipotezi “ ‘Uygulama’ düzeyine yönelik kontrol grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15 :

Kontrol Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Kontrol Grubu	47	-30,85	20,93	46	-10,102	0,000

Tablo 15 incelendiğinde kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sıyan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Uygulama düzeyine yönelik kontrol grubu öntest puan ortalamaları $x=33,29$ ve sontest puan ortalamaları $x=64,14$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,473$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubunda uygulama düzeyi öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 30,85 puanlık fark ve diğer istatistiksel bulgular “takrir(anlatım) yöntemi” ile ders işlenen sınıflarda da öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

Tablo 14 ve 15 birlikte incelendiğinde her iki grupta da etkili bir şekilde öğrenmenin gerçekleştiği görülmektedir. Ancak deney grubunda oluşan farkın ve d değerinin daha fazla olması “eğitsel oyun yönteminin başarıyı artırmada takrir(anlatım) yönteminden daha etkili olduğu” hipotezini uygulama düzeyinde de doğrulamaktadır.

Arslan'ın tezinde de deneysel yöntem kullanılmıştır. Arslan'ın araştırmasında her iki grubun ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı düzeyde farklılaşma meydana gelmesine rağmen, deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. Buna rağmen deney grubunun başarı ortalamasının kontrol grubundan yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca öntest-sontest puan ortalamaları incelendiğinde deney grubundaki artış daha fazladır. Öntestte kontrol grubu başarı ortalaması daha yüksek çıkmıştır. Bu durumda deney grubu başarı olarak önce kontrol grubuyla arasındaki farkı kapatmış, sonra kontrol grubundan daha yüksek bir puan ortalamasına ulaşmıştır. Bundan hareketle akademik başarıya ulaşmada öğretmen merkezli yöneme göre eğitsel oyun yönteminin daha etkili ve kalıcı olduğunu söyleyebiliriz.¹⁴⁸ Arslan'ın araştırmasındaki bulgular bu araştırmanın bulgularını desteklemektedir.

¹⁴⁸ Arslan, s.72-74.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde ilgili literatür taraması ve yapılan deney çalışmasından elde edilen bulgular neticesinde varılan sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

5.1. Sonuç

Bu araştırmada din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi araştırılmış, istatistiksel bulgular neticesinde oyunların başarıyı ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırdığı sonucuna varılmıştır. Bulgular incelendiğinde şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Öğretim sürecinin ardından yapılan son test puan ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Başka bir deyişle eğitsel oyun yöntemiyle yapılan dersler başarıyı artırmada takrir(anlatım) yöntemiyle yapılan derslerden daha etkili olmuştur.

2. Deney grubu ön test-son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Eğitsel oyun yöntemiyle öğretim kazanımlara ulaşmada başarılı olmuştur.

3. Kontrol grubu ön test-son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Ancak deney grubunda oluşan fark daha anlamlıdır. Takrir(anlatım) yöntemiyle yapılan dersler öğrenmeyi sağlasa da eğitsel oyun yöntemiyle işlenen dersler başarıyı daha fazla artırmıştır.

4. Deney grubu son test-kalıcılık testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. Eğitsel oyunların kullanıldığı derslerde öğrenmelerin kalıcı bir şekilde gerçekleştiği söylenebilir.

5. Kontrol grubu son test-kalıcılık testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Başka bir ifadeyle takrir (anlatım) yöntemiyle yapılan derslerde öğrenmeler kalıcı olamadığı söylenebilir.

6. Namaz ibadetinin uygulamasına yönelik yapılan sontestlerin puan ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Yani öğrenmelerin eğitsel oyunla gerçekleşmesi, uygulama düzeyindeki davranışların kazanımında da takrir(anlatım) yöntemine kıyasla başarıyı daha çok artırmıştır.

7. Deney grubuna uygulama düzeyinde yapılan ön test-sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Eğitsel oyunla öğretim, uygulama düzeyi kazanımlara ulaşmada başarıyı artırmıştır.

8. Kontrol grubu uygulama düzeyi öntest-sontest puanları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Ancak deney grubundaki fark daha büyüktür. Takrir(anlatım) yöntemiyle yapılan dersler uygulama düzeyi kazanımların kazanılmasında etkili olmuştur. Fakat eğitsel oyun yöntemiyle işlenen dersler anlatım yöntemine kıyasla uygulama düzeyi kazanımların elde edilmesinde başarıyı daha çok artırmıştır.

9. Yapılan literatür taraması sonucunda oyunun, tüm gelişim aşamalarında çocuğun gelişimini desteklediği, öğrenmeye karşı ilgi ve tutumunu olumlu etkilediği, çocuğun kendi doğal öğrenme yöntemi olduğu sonucuna varılmıştır.

10. Deney uygulaması esnasında ve sonrasında yapılan gözlemler neticesinde eğitsel oyun yöntemiyle ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirdiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca çocukların öğrenme süresince heyecanlı ve mutlu oldukları görülmüştür.

5.2. Öneriler

Çağımızda meydana gelen yenilikler eğitim alanına da yansımıştır. Tüm disiplinlerde çağın gereklerine uyum sağlayabilecek bireyler yetiştirmek için yeni yöntemler geliştirilip uygulanmaya çalışılmaktadır. Çocuklar içinde bulundukları zamanın özelliklerini taşımakta ve yeni yöntemlere alışmış bulunmaktadır. Geleneksel yöntemler çocuğun ilgisini çekmede yetersiz kalmaktadır. Din çocukların ilgisini çeken merak edip öğrenmek istedikleri bir alandır. Din eğitimcisi çocuğun dünyasına girip bu

merakı söndürmeden, çocuğun ilgisini çekecek bir yöntemle dersi işlediğinde çocukların hem derse karşı tutumları olumlu etkilenecek hem de din eğitiminin kalitesi artmış olacaktır. Bu sebeple tüm din eğitimcilerine çocuğun ilgisini çeken, dini öğrenmesinde başarıyı artıran eğitsel oyun yöntemini derslerde kullanmaları önerilir.

1. Din eğitimi alanında oyun ile ilgili deneysel çalışmalar çok azdır. Araştırmacılara bu alanda farklı yaş gruplarına yönelik yeni çalışmalar yapmaları önerilir.

2. Öğretmenlerin oyun yöntemini daha aktif kullanmaları için MEB tarafından düzenlenen hizmet içi eğitimlerde oyunla ilgili dersler ya da seminerler verilebilir.

3. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin birbirlerinin tecrübelerinden faydalanabilmeleri için denedikleri oyunları paylaşabildikleri ya da yeni oyunlar üretebildikleri atölye çalışmaları yapılabilir.

4. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerine eğitsel oyun yöntemini araştırmaları, planlı ve hazırlıklı kullanmaları önerilir.

5. Eğitimciler ve bilişim uzmanları ile işbirliği içinde çocukların evde bilgisayar başında oyunla geçirdikleri zamanlar göz önünde bulundurularak çocukların seviyelerine uygun din eğitimi içerikli dijital oyunlar geliştirilebilir.

6. Aileler oyun konusunda bilinçlendirilerek çocuğun ailede aldığı din eğitiminde ailelerin oyuna yer vermeleri sağlanabilir.



EKLER

EK 1: Başarı Testi

DİN KÜLTÜRÜ VE AHLÂK BİLGİSİ DERSİ 6. SINIF BAŞARI TESTİ

S.1. Hz. Muhammed (s.a.v)'in bildirdiğine göre “dinin direği” olan ibadet aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Oruç B) Zekât C) Namaz D) Hac

S.2. *Namaz günahlardan arınmadır

*Namaz Allah’a yakınlaşmadır

*Namaz İslam’ın temel şartlarından

Namazın önemini anlatan bu ifadeler aşağıda verilen hadislerle eşleştirilirse hangi hadis açıkta kalır?

- A) Namazın dindeki yeri, başın vücuttaki yeri gibidir.
B) Namaz mü'minin miracıdır.
C) Hırsızların en kötüsü namazından çalandır.
D) Suyun kiri giderdiği gibi, beş vakit namazda günahları yok eder.

S.3.Aşağıdakilerden hangisi namazın önemini anlatan bir hadis değildir?

- A) Namaz; her hayrın, her iyiliğin anahtarıdır.
B) Secde; kulun Rabbi'ne en yakın olduğu andır.
C) Namaza gitmek için attığın her adım sadakadır.
D) Tebessüm etmen de bir sadakadır.

S.4. Aşağıdakilerden hangisi abdestin farzlarından değildir?

- A) Ağız yıkamak B) Yüzü yıkamak
C) Başı meshetmek D) Ayakları yıkamak

S.5. Abdest almaya başlarken önce niyet ederiz. Sonra ellerimizi yıkar, ağızımıza ve burnumuza su veririz. Daha sonra , yıkarız. Sonra kollarımızı dirseklerimize kadar yıkarız. mesh ettikten sonra kulaklarımızı ve mesh ederiz. En son yıkarız.

Yukarıda boş bırakılan yerlere sırasıyla gelmesi gerekenler hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

- A) Yüz-baş- boyun-ayak
B) Baş-boyun-yüz-ayak
C) Baş-yüz-boyun-ayak
D) Boyun-baş-yüz-ayak

S.6. Teyemmümün alınışında aşağıdakilerden hangisi yoktur?

- A) Ellerimizi toprağa sürme
- B) Yüzümüzü mesh etme
- C) Başımızı mesh etme
- D) Kollarımızı mesh etme

S.7. Aşağıdakilerden hangisi guslün farzlarından biri değildir?

- A) Ağız yıkamak
- B) Burnu yıkamak
- C) Niyet etmek
- D) Bütün bedeni yıkamak

S.8. Aşağıdakilerden hangisi namaza hazırlığın şartlarından(dışındaki farzlarından)değildir?

- A) Necasetten taharet
- B) Niyet
- C) Secde
- D) İstikbal-i kible

S.9. Namazın farzlarından vakit ne demektir?

- A) Namazı kazaya bırakmak
- B) Namazı vaktinde kılmak
- C) İki namazı beraber kılmak
- D) Namazı toplu olarak kılmak

S.10. Namazın farzları ile ilgili aşağıdaki bilgilerden hangisi yanlıştır?

- A) Kıyam: namazda ayakta durmaktır.
- B) Rükü: elleri dizlere koyarak eğilmektir.
- C) Kade-i ahire: namazın sonunda bir miktar oturmaktır.(tahiyyat okumak)
- D) Niyet: Namaza Allah-u Ekber diyerek başlamak

S.11. Namazda ayakta iken Kur'an-ı Kerim'den en az 3 ayet okumayı ifade eden kavram hangisidir?

- A) Kıyam
- B) Kıraat
- C) Rükû
- D) Secde

S.12. Namazın farzlarından "istikbal-i kible" ifadesinin Türkçe karşılığı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Abdest almak
- B) Örtülü giyinmek
- C) Secdeye gitmek
- D) Kâbe'ye yönelmek

S.13. Aşağıdakilerden hangisi namazın kılınış şartlarından (namazın içindeki farzlarından) biri değildir?

- A) İftitah Tekbiri
- B) Kıraat
- C) Setr-i Avret
- D) Rükû

S.14. Namaz vaktinin geldiğini haber veren çağrıya ne ad verilir?

- A) Kamet B) İlâhi C) Sala D) Ezan

S.15. Sabah ezanında diğer ezanlardan farklı okunan cümlelerin anlamı hangisidir?

- A) Namaz başlıyor B) Haydi namaz C) Namaz uykudan hayırlıdır D) Namaz dinin direğidir

S.16. Akşam namazı ile ilgili verilen bilgilerden hangisi doğrudur?

- A) 6 rekâttır: 4 Farz, 2 Sünnet B) 6 rekâttır: 2 Farz, 4 Sünnet
C) 5 rekâttır: 3 Farz, 2 Sünnet D) 4 rekâttır: 2 Farz, 2 Sünnet

S.17. Aşağıda beş vakit namazlarının sünnet ve farzlarının dağılımı bulunmaktadır. Bu dağılımda yanlış olan şıkkı bulunuz.

- A) Sabah: 2 farz 2 sünnet B) Öğle: 4 sünnet 4 farz 2 son sünnet
C) İkinci: 4 sünnet 4 farz 2 son sünnet D) Yatsı: 4 sünnet 4 farz 2 son sünnet

S.18. Bütün namazların her rekâtında okunan sure hangisidir?

- A) Fatiha B) Asr C) Nas D) Kevser

S.19. Ara oturuşta Salli-Barik, 3. Rekâtta Subhaneke okuduğumuz namaz ve bölümü hangisidir?

- A) Öğle namazı ilk sünneti B) İkinci ve yatsı namazının ilk sünneti
C) Akşam namazı farzı D) Yatsı namazı farzı

S.20. Kunut duaları hangi namazda okunur?

- A) Cuma namazı B) Teravih Namazı C) Vitir Namazı D) Cenaze namazı

S.21. İlk iki rekâtında Fatiha Suresinden sonra ek sure okunan son iki rekâtında Fatiha Suresinden sonra ek sure okunmayan namaz ve bölümü hangisidir?

- A) Öğle namazının ilk sünneti B) İkinci namazının ilk sünneti
C) Yatsı namazının ilk sünneti D) 4 rekâtlık farz namazlar

S.22. Hangisi cemaatle namaz konusunda yanlış bir ifadedir?

- A) Vakıit namazlarının farzı cemaatle kılınır
B) Sadece camide cemaatle namaz kılınır.
C) Namaz kıldırın kişiye imam denir.
D) 27 kat daha sevaptır.

S.23. Senin için kılınan ama senin kılamadığın namaza ne ad verilir?

- A) Cuma Namazı B) Cenaze Namazı C) Bayram Namazı D) Teravih Namazı

S.24. Bayram namazı senede kaç defa kılınır?

- A) 1 B) 3 C) 2 D) 4

S.25. Aşağıdaki namazlardan hangisi hem cemaatle hem de tek başına kılınabilir?

- A) Bayram B) Cuma C) Cenaze D) Teravih

S.26. Müslümanların haftada bir defa topluca camilere gidip toplu ibadet ettikleri ve sevinçle görüşüp birbirlerini kutladıkları ibadet hangisidir?

- A) Bayram Namazı B) Vitr Namazı
C) Cenaze Namazı D) Cuma Namazı

S.27. Normal zamanlarda yapılmasında sakınca olmayan bazı şeyleri namazda iken yaparsak hem namazımız hem de abdestimiz bozulur.

Aşağıdakilerden hangisi bu durumlardan birisidir?

- A) Namazda iken konuşmak B) Farzlardan birini terk etmek
C) Yüksek sesle gülmek D) Göğsünü kıbleden çevirmek

S.28. "Namazı günün belirli zamanlarında kıldığımız için, namaz günümüzü programlamamızda bize yardımcı olur."

Verilen cümlede namazın bize kazandırdığı hangi davranışa değinilmiştir?

- A) Duygu dünyamızı zenginleştirir. B) Zamanımızı iyi kullanmayı öğretir.
C) Davranışlarımızda bilinçli olmamızı sağlar. D) Bizleri temizliğe alıştıırır.

S.29. Allahümme innâ nesteînüke ve ve nestehdîk ve nû'minü bike ve netûbü ileyk. Ve aleyke ve nûsnî aleykel-hayra küllehu ve lâ nekfüruk ve nahleu ve netrukü mey-yefcûruk.

Yukarıdaki Kunut duasına gelecek olan doğru kelimelerin bulunduğu şıkkı işaretleyiniz.

- A) mey-yefcûruk– neşküruke– nestağfirüke
B) netevekkelü– neşküruke– mey-yefcûruk
C) nestağfirüke– netevekkelü– neşküruke
D) nestağfirüke– netevekkelü– mey-yefcûruk

S.30. Allahümme na'bûdü ve leke nûsallî ve nescüd ve ileyke nes'â ve nercû rahmeteke ve nahşâ inne azâbeke bilküffâri Yukarıdaki Kunut duasına gelecek olan doğru kelimelerin bulunduğu şıkkı işaretleyiniz.

- A) iyyâke – nehfid – azâbek – mülhık
B) iyyâke – nehfid – mülhık – azâbek
C) azâbek – mülhık – nehfid – iyyâke
D) azâbek – mülhık – iyyâke – nehfid

EK 2: Başarı Testi Cevap Anahtarı

1. C
2. C
3. D
4. A
5. A
6. C
7. C
8. C
9. B
10. D
11. B
12. D
13. C
14. D
15. C
16. C
17. C
18. A
19. B
20. C
21. D
22. B
23. B
24. C
25. D
26. D
27. C
28. B
29. C
30. A

EK 3: Uygulama Değerlendirme Ölçeği

[illegible]

EK 4:Deney Grubu Örnek Ders Planı

I. Genel Bilgiler

Konu: 4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)

Süre: İki ders saati (40+40)

Kazanımlar: Namazın kılınışını açıklar.

Yöntem ve Teknikler: Eğitsel oyun

Eğitsel Oyun: Yap-boz

Temel Beceriler: İletişim ve empati, sosyal katılım, işbirliği ile çalışma.

Kazandırılacak Değerler: Güven, dayanışma ve yardımlaşma, sorumluluk, bağlılık, sevgi, saygı ve hoşgörü.

Ders Araç ve Gereçleri: Ders kitabı, yap-boz kartları ve platformu.

II. Konuya Hazırlık

Oynanacak oyunun materyalleri ile sınıfa girilir. Öğrencilere “Sizce bunları neden getirdim?” diye sorularak dikkat çekilir. Oyun anlatılarak öğrenciler derse motive edilir.

III. Konunun İşlenişi

- Namazın kılınışıyla ilgili genel açıklamalar yapılır.
- Öğrencilerden ders kitabında namazın kılınışını gösteren fotoğrafları tek tek incelemeleri istenir. Fotoğraflarla ilgili verilmiş olan bilgiler de okutulur. Daha sonra ders kitabı kapatılarak oyuna geçilir.
- Öğrencilere yap-boz şeklinde kesilmiş kartlar ve bu kartları yerleştirecekleri platform dağıtılır. Sınıf sıra düzenine göre üç gruba ayrılır. Öğrencilerden ellerindeki kartları sıra arkadaşları ile birlikte, 4 rekâtlık farz namaz, ikindi namazının sünneti gibi namaz bölümlerini oluşturacak şekilde yerleştirmeleri istenir. Sıra arkadaşları birlikte yaptıkları için birbirlerinden öğrenirler. Sıra düzenine göre oluşturulan gruplar doğru yapan öğrenci sayısı kadar puan kazanır. Tüm namaz bölümleri ile ilgili yap-bozlar yapılmaya çalışılır. Az anlaşılan bölümler tekrarlanır. Dersin sonunda en çok puan alan grup oyunu kazanır.

IV. Değerlendirme

Oyunla değerlendirme yapılır.

V. Sonraki Konuya Hazırlık

Öğrencilerden cuma namazının cemaatle kılınışıyla ilgili gözlemde bulunarak gelmeleri istenir. Konuyla ilgili oyun oynanacağı bildirilir.

VI. Oyunun Değerlendirmesi

Oyun iki ders saati boyunca başarı ile uygulanmıştır. Öğrencilerinin kazanımları kavrama konusunda başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Özellikle tüm sınıfın katılımı ve öğrenmesi konusunda etkili olmuştur. Öğrencilerin arkadaşları ile işbirliği içinde öğrenmeleri, birlikte çalışma, empati, sosyalleşme gibi becerileri, yardımlaşma, sorumluluk, sevgi, saygı gibi değerleri kazanmalarına yardımcı olmuştur. Her aşamayı bizzat öğrencinin bulup yerleştirmesi öğrenmelerini kolaylaştırmıştır.

EK 5: Kontrol Grubu Örnek Ders Planı

I. Genel Bilgiler

Konu: 4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)

Süre: İki ders saati (40+40)

Kazanımlar: Namazın kılınışını açıklar.

Yöntem ve Teknikler: Takrir (anlatım).

Temel Beceriler: Zaman ve kronolojiyi algılama, namazın aşamalarını sıralayabilme.

Kazandırılacak Değerler: Güven, sorumluluk, saygı ve hoşgörü.

Ders Araç ve Gereçleri: Ders kitabı, görsel materyaller.

II. Konuya Hazırlık

“Günlük namazlar denince hangi namazlar aklınıza gelir?” sorusu yöneltilerek öğrenciler derse motive edilir.

III. Konunun İşlenişi

- Metin sesli olarak okunur. Daha sonra aşağıdaki soruları öğrencilerden cevaplamaları istenerek öğrencilerin ne anladıkları belirlenmeye çalışılır.
 1. Beş vakit namaz kimlere farzdır?
 2. “Kaza namazı” ne demektir? Hangi namazların kazası gerekir?
 3. “Rekât” nedir?
- Öğrencilerden ders kitabında namazın kılınışını gösteren fotoğrafları tek tek incelemeleri istenir. Fotoğraflarla ilgili verilmiş olan bilgiler de okutulur. Daha sonra ders kitabı kapatılarak öğrencilerden;
 - * Namazın kılınışını,
 - * Namaz kılarken okunan duaların neler olduğunu,
 - * Namazın kılınışında erkek ve kadınların hareketlerindeki farklılıkları açıklamaları istenir.
- Namazın kılınışıyla ilgili genel açıklamalar yapılır. Daha sonra aşağıdaki sorular sorularak öğrencilerin neler öğrendikleri kontrol edilir.
 1. Kılınacak namaz dört rekâtlık bir farz namaz ise ikinci rekâttan sonrası nasıl kılınır?
 2. Kılınacak namaz dört rekâtlık bir sünnet namaz ise ikinci rekâttan sonrası nasıl kılınır?
 3. Namazların son oturuşunda hangi dualar okunur?
- Beş vakit namazın kılınışı ile ilgili tablolar öğrencilerle birlikte incelenirken;
 1. Beş vakit namazın kılınışındaki benzerlikler ve farklılıklar sınıflandırılır.
 2. Karşılaştırma yoluyla sünnet ile farz namazlar arasındaki farklılıklar gösterilir.

IV. Değerlendirme

Namazın kılınışı ile ilgili sorular sorularak dersin değerlendirmesi yapılır.

V. Sonraki Konuya Hazırlık

Öğrencilerden cuma namazının cemaatle kılınışıyla ilgili gözlemde bulunarak gelmeleri istenir.

EK 6: Deney Grubu Örnek Ders Materyali



EK 7: Koş Yaz Koş Oyunu Uygulanışı



KAYNAKÇA

Kitaplar

- Ahmed, Ebu Abdullah Ahmed b. Hanbel. **Müsned I- IV**. İstanbul, 1982.
- Akandere, Mehibe. **Eğitici Okul Oyunları**. 4. Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013.
- And, Metin. **Oyun ve Bugü; Türk Kültüründe Oyun Kavramı**. 3. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Aslan, Kemal. “Öğretimde Eğitsel Oyunlar”, **Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri**. İstanbul: Yecder Kitapları. 13 Mayıs 2012, ss.77-101.
- Aydın, Mehmet Zeki. **Din Öğretiminde Yöntemler**. 6. Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013.
- Aytaç, Kemal. **Avrupa Eğitim Tarihi**. 1. Baskı. İstanbul: İFAV Yayınları, 1992.
- Bacanlı, Hasan. **Gelişim ve Öğrenme**. 7. Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2003.
- Bayraktar, Faruk. **İslam Eğitiminde Öğretmen-Öğrenci Münasebetleri**. 6. Baskı. İstanbul: İFAV Yayınları, 2007.
- Bayraktar, Mehmet Faruk ve Bilal Yorulmaz. “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı”, Recep Kaymakcan ve diğerleri (ed.). **Türkiye’de Okullarda Din Öğretimi** içinde. İstanbul: Dem Yayınları. 2011, ss.705-721.
- Bozkaya, Tuğba Güler. “Yaz Kur’an Kurslarında, Camilerde Kullanılabilecek Oyun Yönteminin Önemi ve Uygulanış Şekilleri”, **Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri**. İstanbul: Yecder Kitapları. 13 Mayıs 2012, ss.53-62.
- Buhari, Ebu Abdullah Muhammed b. İsmail. **El- Camiü’s-Sahih I-VIII**. İstanbul: Çağrı Yayınları, 1981.
- Buhari. **Edeb’ül Müfred I, II**. A. Fikri Yavuz (çev.). İstanbul: Yeni Asya Neşriyat, 1979.
- Büyüköztürk, Şener. **DeneySEL Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu Desen ve Veri Analizi**. 1. Baskı. Ankara: Pegem A Yayıncılık, 2001.
- Can, Abdullah. **SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi**. 3. Baskı. Ankara: Pegem Yayınları.

- Çamdibi, Hasan Mahmut. **Eğitim İlkeleri ve Rehberlik**. 2. Basım. İstanbul: Çamlıca Yayınları, 2007.
- Çelen, Nermin. “Ana-Babaların Çocuğun ‘Oyun Hakkı’na ilişkin tutumları”, **Cumhuriyet ve Çocuk 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri 1998**. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi. 4-6 Kasım 1998, ss.123-132.
- Dağ, Mehmet ve Hıfzırrahman R. Öymen. **İslam Eğitim Tarihi**. 1. Baskı. Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 1974.
- Demirel, Harun Reşit. “Hadislerde Çocuk Oyun Mizahı”, **Çocuk Sorunları ve İslam Sempozyumu**. İstanbul: Ensar Neşriyat. 30 Eylül-2 Ekim 2005, ss. 459-467.
- Dodurgalı, Abdurrahman. **Ailede Çocuğun Din Eğitimi**. 2. Baskı. İstanbul: İFAV Yayınları, 1998.
- Dodurgalı, Abdurrahman. **İbn Sina Felsefesinde Eğitim**. 1. Baskı. İstanbul: İFAV Yayınları, 1995.
- Ebu Davud, Süleyman b. El-Eş’as es-Sicistani. **Sünen I-V**. İstanbul: Çağrı Yayınları, 1981.
- Ebu Gudde, Abdulfettah. **Bir Eğitimci Olarak Hz. Muhammed (s.a.v.) ve Öğretim Metodu**. Enbiya Yıldırım (çev.). İstanbul: Yasin Yayınevi, 2001.
- Gazali. **İhya-i Ulumi-d-Din C.6**. Ali Arslan (çev.). İstanbul: Yayıncılık Matbaası, 1976.
- Heysemi, Ali İbnu Ebi Bekr. **Mecma’üz Zevaid ve Menba’ul Fevaid**. Beyrut: 1967.
- Huizinga, Johan. **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.
- İbn Mace, Ebu Abdullah Muhammed b. Yezid el- Kazvini. **Sünen I-V**. İstanbul: Çağrı Yayınları, 1981.
- İnanç, Yazgan Banu, Mehmet Bilgin ve Meral Kılıç Atıcı. **Gelişim Psikolojisi**. 7. Baskı. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2011.
- Kandehlevi, Muhammed Yusuf. **Hayatü’s-Sahabe C.3**. Ahmet Meylani (çev.). İstanbul: Hikmet Yayınları, Tarihsiz.
- Karatekin, Gökçegöz Neriman. “Öğretim Yöntemleri”, Hatice Işılak ve Alparslan Durmuş (Ed.). **Kara Tahtayı Aşmak** içinde. İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2004, ss. 29-103.
- Kur’an-ı Kerim**. Enam Suresi, Ayet 32; Yusuf Suresi, Ayet 11-13.
- Kuzu, Bahar Sevim. **Din Öğretiminde Oyun Örnekleri**. 3. Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2015.

- Müslim, Ebu'l-Hüseyin Müslim b. Haccac el-Kuşeyri. **Sahih I-VIII**. İstanbul: Çağrı Yayınları, 1981.
- Ormanlıoğlu, Uluğ Mücella. **Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi**. 3. Baskı. İstanbul: İdeal Yayıncılık, 2013.
- Özdemir, Nebi. **Türk Çocuk Oyunları 1. Cilt**. 1. Baskı. Ankara: Akçağ Yayınları, 2006.
- Özdoğan, Berka. **Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım**. 4. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık, 2004.
- Pehlivan, Hülya. **Oyun ve Öğrenme**. 4. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık, 2014.
- Poyraz, Hatice ve Hale Dere. **Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri**. 4. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık, 2011.
- Poyraz, Hatice. **Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri**. 4. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık, 2012.
- Sel, Ruhi. **Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları**. 1. Baskı. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 1987.
- Suyûti, Celâleddin. **Camiü's-Sağir Muhtasarı, Tercüme ve Şerhi I-III**. İstanbul: Yeni Asya Neşriyat.
- Ünal Semra ve Sefer Ada. **Sınıf Yönetimi**. 4. Baskı. İstanbul: 2011.
- Winnicott, D.W. **Oyun ve Gerçeklik**. 3. Basım. İstanbul: Metis Yayıncılık, 2014.
- Yavuzer, Haluk. **Çocuk Psikolojisi**. 1. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987.
- Yorulmaz, Bilal. "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitime Yansımaları", Mete Çamdereli ve diğerleri (ed.). **Dijitalleşen Din** içinde. İstanbul: Köprü Kitapları, 2015, ss.365-410.
- Yorulmaz, Bilal. **"Bilmeceli-Bulmacalı-Oyunlu Namaz Kitabım"**. 2. Baskı. İstanbul: DEM Yayınları, 2015.
- Yorulmaz, Bilal. **Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar**. 2. Baskı. İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015.
- Yörükoğlu, Atalay. **Çocuk Ruh Sağlığı**. 1. Baskı. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1978.
- Zengin, Mahmut, Nursel Arslan, Sevim Uçar ve Selma Aydoğdu, **Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar**. 3. Baskı. İstanbul: DEM Yayınları, 2018.

Sürekli Yayınlar

Çelik, Abbas. “Çocuk, oyun ve din eğitimi”. **Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi**. Sayı:9, 2004, ss.187-196.

Karadut, Ahmet. “Çocuk Terbiyesinde Oyunun Önemi ve Yeri”. **Diyanet İlmi Dergi**. Cilt 19, sayı 4, 1983, ss.50-56.

Nicolopoulou, Ageliki. “ Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**. Melike Türkân Bağlı (çev.). Cilt 37, Sayı 2, 2004, ss.137-169.

Yorulmaz, Bilal. “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”. **Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)**. 1(2), Aralık 2018, ss.275-286.



Tezler

Alibekiroğlu, Zehra. “İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Çukurova Üniversitesi SBE, 2017.

Arslan, Nursel. “4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Marmara Üniversitesi SBE, 2017.

Çangır, Metin. “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Yeditepe Üniversitesi SBE, 2008.

Göktepe, Safiye Nuran. “Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Cumhuriyet Üniversitesi SBE, 2015.

Kalender, Mustafa. “Din Eğitiminde Oyun”, **Yayınlanmamış Doktora Tezi**. Marmara Üniversitesi SBE, 1999.

Karasan, Elif. “4. Ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi SBE, 2013.

Mert, Şevket. “Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Hitit Üniversitesi SBE, 2015.

Özen, Müzeyyen. “İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Marmara Üniversitesi SBE, 1999.

Turhan, Afife. “Hz. Peygamber’in Hadisleri Işığında Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Marmara Üniversitesi SBE, 2004.

Zengin, Halise Kader. “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı”, **Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi**. Ankara Üniversitesi SBE, 2002.

Diğer Yayınlar

Kılıçgün, Yurtsever Müge. Oyunla İlgili Kuramlar. 2015.
<https://slideplayer.biz.tr/slide/2698584/> (22 Ocak 2019).

Türk Dil Kurumu. Güncel Türkçe Sözlük <http://www.tdk.gov.tr/index> (8 Aralık 2018).

