

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**

**İLKOKUL DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİ KAVRAM
ÖĞRETİMİNDE OYUNUN KULLANIMI**

Zehra ALİBEKİROĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2017

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

İLKOKUL DİNKÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİ KAVRAM
ÖĞRETİMİNDE OYUNUN KULLANIMI

Zehra ALİBEKİROĞLU

Danışman: Doç. Dr. Tugrul YÜRÜK
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Asım YAPICI
Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Ahmet DOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA / 2017

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;

Bu çalışma, jürimiz tarafından Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Tugrul YÜRÜK
(Danışman)

Üye: Prof. Dr. Asım YAPICI

Üye: Yrd. Doç. Dr. Ahmet DOĞAN

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.

.../.../2017

Prof. Dr. H. Mahir FİSUNOĞLU
Enstitü Müdürü

NOT: Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

ETİK BEYANI

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 21 / 09 / 2017

Zehra ALİBEKİROĞLU

ÖZET

İLKOKUL DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİ KAVRAM ÖĞRETİMİNDE OYUNUN KULLANIMI

Zehra ALİBEKİROĞLU

Yüksek Lisans Tezi, Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Tugrul Yürük

Eylül 2017, 68 sayfa

Günümüzde etkili bir eğitim öğretim için farklı yöntem ve tekniklere ihtiyaç duyulmaktadır. Kullanılan yöntem ve teknikler öğrenci seviyesi ve kazanıma uygunluğu göz önünde bulundurularak seçilmelidir. Özellikle kavramların öğrenme sürecinde bu yöntem ve teknikler oldukça önemlidir. Öğrenci kavramlarını anlayamadığı dersi öğrenemeyeceği için derse ait kavramların dikkatli verilmesi oldukça önem arz etmektedir. Özellikle din eğitimi açısından bakıldığında DKAB dersinde somut kavramlarla birlikte pek çok soyut kavramın öğretimi yapılmaktadır. Özellikle ilkokul dönemi öğrencileri DKAB dersinde soyut kavramları öğrenmekte bazı zorluklar yaşayabilmektedir. Bu zorlukları en aza indirmek için öğrencinin ilgisini çeken, dikkat ve motivasyonunu artıran tekniklere yer verilerek öğrencinin derse daha aktif katılımını sağlamak oldukça önemlidir. Bu nedenle din eğitiminde farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Kullanılan tekniklerden biri de oyundur. Bu nedenle bu çalışmamızda ilkokul DKAB dersinde oyunla kavram öğretimi incelenmiştir.

Çalışmamızın birinci bölümünde araştırmamızın problemi, amacı, önemi ve hipotezleri açıklanmıştır. Kuramsal çerçeveden bahsettiğimiz ikinci bölümde ise oyun kavramının tanımları verilerek kavramın ortak yönleri üzerinde durulmuştur. Daha sonra çocukluk döneminin genel özellikleri açıklanarak bu dönemin gelişim özelliklerine değinilmiştir. Oyunun fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişim alanlarıyla birlikte dini ve ahlaki gelişim yönünden etkisine değinilmiştir. Daha sonra çocuğun oyuna olan ihtiyacı açıklanarak oyunun eğitim ve din eğitimindeki rolü üzerinde durulmuştur. Üçüncü bölümde ise araştırmamızın yöntemi açıklanarak evren örneklem ve ölçme araçlarının neler olduğu açıklanmıştır. Son olarak da araştırmamız neticesinde sınıf içerisinde uyguladığımız oyunlar açıklanarak bulgulara ulaşılmıştır. Bulgular

sonucunda ise oyunun İlkokul DKAB dersi açısından kavram öğretimine olan etkisi değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Din eğitimi, oyun, kavram öğretimi, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi.



ABSTRACT**THE USE OF PLAY IN TEACHING CONCEPTS OF RELIGION AND ETHICS
LESSON IN PRIMARY SCHOOL****Zehra ALİBEKİROĞLU****M.A, Department of Philosophy and Religious Sciences****Supervisor: Assoc. Prof. Tugrul YÜRÜK****September 2017, 68 pages**

For an effective education, different methods and techniques are needed in our days. Methods and techniques used should be selected by taking the student level and learning outcome into consideration. Especially, in the learning process of concepts, these techniques come into prominence. Because student can't learn the lesson of which he/she can't understand concepts, it becomes more of an issue to convey these concepts carefully. Particularly, in terms of religion education, many abstract concepts are taught along with the concrete concepts in religion and ethics lesson. Especially, in education of religion and ethics lesson, primary school students are experiencing some difficulties in learning of abstract concepts. To minimize these difficulties, it's very important to include the techniques that attract students' attention and increase their motivation so that they attend the lessons more actively. For this reason, different methods and techniques are used in religion education. One of these techniques is playing. Therefore, in our study, in education of religion and ethics lesson in primary school, teaching concepts through playing is investigated.

In the first chapter of our study, research problem, the purpose and the importance of the study and research hypotheses were explained. In the second chapter in which we mentioned theoretical framework, we described the concepts of playing and dwelled on the common aspects of this concept. Thereafter, we explained the general characteristics of childhood and mentioned developmental characteristics of this period. We referred to the effect of the play in terms of the development of religion and ethics along with its physical, cognitive and affective developmental areas. Later, we explained the need of children for playing and made clear the role of playing in education and religious education. In the third chapter, we explained the research method and clarified what the population, sample and measuring instruments were in

the study. Finally, the plays we performed were explained and some findings were obtained. As a result of findings, the effect of play on teaching concepts in terms of religion and ethics lesson in primary school was evaluated.

Key Words: Religious Education, Play, Concept Teaching, Religion And Ethics Lesson.



ÖNSÖZ

Oyun hayatın her anında bulunan ve daha çok çocuklar için önemi olan bir faaliyettir. Daha çok okul öncesi dönemde çocuklarda görülmekle birlikte çocuğun en önemli işi halindedir.. Oyun genel olarak eğlendiren, zevk veren faaliyetler olmakla birlikte aynı zamanda çocuğun fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişimine de katkısı bulunmaktadır. Bu nedenle oyunlar çocuğun gelişimine olumlu katkı sağlamakla birlikte onun sağlıklı bir kişilik gelişimine de destek olmaktadır. Çocuğa göre ise oyun hayatın içinde bulunur ve çocuğun çevresini tanıyarak anlamasına yardımcı olur Bu nedenle oyun çocuğu gerçek hayata hazırlayıcı niteliktedir. Çocuk ailesinde ve çevresinde gördüğü davranışları oyunlarına yansıtabilmektedir. Bu nedenle çocukların oyunlarında gerçek hayattan izler bulmak mümkündür. Oyunla birlikte çocuk birlik beraberliği, paylaşmayı, yardımlaşmayı ve sosyal uyumu öğrenebilmektedir. Aynı zamanda oyunun çocuk için sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal ihtiyaç olduğu söylenebilmektedir. Bu şekilde çocuğun gelişimine pek çok olumlu katkısı bulunan oyunun eğitim öğretim tekniği olarak da önemli bir kullanım alanı vardır. Oyun içerisinde eğlenceli faaliyetleri barındırdığı için çocukların dikkatini ve motivasyonunu derse vermelerinde olumlu etkileri olabilmektedir. Çünkü oyunla birlikte çocuk hareket etme ihtiyacını karşılayabildiği için dersten zevk alarak derse aktif katılım sağlayabilmektedir. Özellikle kavram öğretimine baktığımızda soyut kavramları oyunla birlikte somutlaştırılarak daha kolay ve akılda kalıcı şekilde öğrenilmesine imkan sağlayabilmek mümkündür. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi açısından bakıldığında da dersin pek çok soyut kavram içerdiği dikkati çekmektedir. Bu nedenle din eğitiminde kavramların somutlaştırılmasında kullanılan pek çok yöntem ve teknikle birlikte oyun tekniği de kullanılabilir. Özellikle oyun kavram öğretimi için etkili bir teknik olabilmektedir. Oyunun din eğitimindeki öneminden yola çıkarak bu çalışmamızda İlkokul DKAB dersinde inanç öğrenme alanı içerisinde bulunan kavramların öğretiminde oyunun katkısını tespit etmeye çalıştık. Çalışmamızda ilkokul 4.sınıfın 1. Ünitesi olan “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum” başlıklı üniteye içerisindeki kavramların oyun tekniğiyle öğretimi yapıldı. Ünite içerisinde kazanımlara uygun olarak 5 farklı oyun uygulanarak gözlem formlarıyla değerlendirmesi yapıldı.

Çalışmamızın hazırlanması ve ortaya çıkmasında değerli bilgilerini ve zamanını ayırarak her fırsatta çalışmamla yakından ilgilenen ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışman hocam Doç. Dr. Tugrul YÜRÜK’e ve değerli katkılarından

dolayı sayın Prof. Dr. Asım YAPICI'ya, Yrd. Doç. Dr. Ahmet DOĞAN'a ve çalışma sürecinde benden yardımlarını esirgemeyen, Arş. Gör. Fatmanur ALİBEKİROĞLU, Arş. Gör. Nilüfer ÖZTÜRK KOCABIYIK ve Ayşe Gül ERSOY'a ayrıca desteklerinden dolayı aileme teşekkürlerimi sunarım.

Zehra ALİBEKİROĞLU

Adana / 2017



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
ÖNSÖZ	viii
KISALTMALAR	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
TABLolar LİSTESİ	xii
EKLER LİSTESİ.....	xiii

BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1. Problem.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Cevap Aranılan Sorular.....	3

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı.....	5
2.2. Çocukluk Dönemi Gelişim Özellikleri	7
2.3. Dini ve Ahlaki Gelişim	13
2.4. Çocuğun Oyuna Olan İhtiyacı ve Oyunun Eğitim ve Din Eğitimindeki Rolü	14
2.5. Din Öğretiminde Kavram Öğretimi ve Oyun	18
2.6. İlgili Çalışmalar	20

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Evren –Örneklem.....	22
3.2. Ölçme Araçları.....	22

BÖLÜM IV
BULGULAR VE YORUM

24

BÖLÜM V
SONUÇ

53

KAYNAKÇA.....	577
EKLER	600
ÖZGEÇMİŞ	68



TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1. Sevap Günah Kavramları Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü.....	27
Tablo 2. Dilek ve Dualarımızda Dini İfadeler Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü .	33
Tablo 3. Selamlaşıyoruz Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü.....	38
Tablo 4. Sıcak Soğuk Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü	43
Tablo 5. Hazine Avı Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü	47



EKLER LİSTESİ

	Sayfa
Ek 1- Sevap Günah Oyunu Gözlem Formu.....	60
Ek 2- Dilek ve Dualarda Dini İfadeler Oyunu Gözlem Formu	61
Ek 3- Selamlaşıyoruz Oyunu Gözlem Formu	62
Ek 4- Sıcak Soğuk Oyunu Gözlem Formu	63
Ek 5- Hazine Avı Oyunu Gözlem Formu.....	64
EK 6. Hazine Avı Görev Listesi Formu	65
Ek 7. Araştırma İzni.....	66



BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1. Problem

Eğitim öğretim alanında hedeflenen kazanımların verilebilmesi için öğrencinin kavramları anlamlandırabilmesi gereklidir. Ancak ilk eğitimini ailede alan birey bir takım kavramları öğrenerek okula başlar. Okul, önceden bilinen bu kavramları bireyin daha detaylı anlamasını, yanlış öğrenmeleri varsa düzeltmesini ve daha çok kavram öğrenmesini sağlar. (Akyürek, 2004:105). Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde dersin kendine has kavramlarının öğrenilmesinin hedeflendiğini görmekteyiz. Dini terminolojide yer alan bu kavramların anlaşılması/öğrenilmesi, bu dersin ve aynı zamanda dinin anlaşılmasını beraber getirmektedir (Akyürek, 2004:169-171).

Çoğunlukla soyut kavramları içeren Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi henüz somut işlemler döneminde olan ilkökul 4.sınıf öğrencileri için anlaşılması zor bir derstir. Bu yaş grubu için konuların dikkatli bir şekilde somutlaştırılması ve kavramların daha anlaşılır hale getirilmesi önemlidir. 4.sınıfın inanç öğrenme alanında Allah, şükür, iman, ibadet gibi kavramların öğrenilmesi hedeflenmektedir. Bu kavramların bazılarını çocuk günlük hayatında duymuş olabilir. Ancak okulda planlı programlı olarak daha sistemli bir şekilde öğrenecektir. Çocuğun dini inançlarını olumlu etkileyebilmek ve sağlıklı bir dini inanç oluşturabilmek için bu kavramlar daha etkili ve dikkatli verilmelidir (Doğan & Tosun, 2002:125). Bu süreçte pek çok zorluklarla ve problemlerle karşılaşılması muhtemeldir. Problemlerin çözümünde ve dersin etkililiğini sağlamada farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Kavram öğretiminin etkili ve kalıcı olmasını sağlamak için de eğitim bilimlerinin geliştirdiği yöntem ve tekniklerden yararlanılmaktadır. Okulda alınan din eğitiminin ilk basamağı olan 4. sınıfta yanlış öğrenmenin bıraktığı izleri düzeltmenin zorluğu açıktır. Dikkatli geçirilmesi gereken bu süreçte verilen din eğitimi öğrencinin ilgisini çekecek hale getirilmelidir. Düz anlatım şeklinde geçirilen dersin bir süre sonra öğrencinin ilgi alanından çıkacağı muhtemeldir. Görsel, işitsel materyallerle birlikte yöntem ve tekniklerin kullanımını artırarak daha kalıcı öğrenmeler sağlamak mümkündür. Din eğitimi ve öğretiminde kullanılan tekniklerden biri de oyunlardır. Özellikle ilkökul 4. sınıf yaş grubundaki öğrenciler için oyunun daha büyük yaş grubundaki öğrencilere göre daha büyük anlam ifade etmesi ve

ilgi alanlarına daha çok girmesi oyunla öğretimin önemini daha da artırmaktadır. Dersin kazanımlarına uygun eğitsel oyunların seçilmesiyle kavramların somutlaştırılması ve daha anlaşılır hale getirilmesi mümkündür. Oyunla birlikte yapılan kavram öğretiminin kalıcı olacağı düşünülmektedir. Ancak oyunların hedef davranışlara, öğrencilerin yaşına uygun olması, anlaşılır ve uygulanabilir olması oyunun amaca uygunluğunu sağlamak açısından önemlidir. Aynı zamanda istenmedik davranışların ortaya çıkmasının da engellenmesi gerekmektedir. Sonuç olarak araştırma problemimiz; İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi İnanç Öğrenme alanında yer alan kavramların öğretiminde oyunun etkisinin tespit edilmesidir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Öğrenci Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersiyle ilk defa İlkokul 4. sınıfta karşılaşmaktadır. Bu dersin ilk basamağı olan bu dönemde kavramların doğru bir şekilde öğrenilmesi dersin amaçlarına ulaşılması bakımından büyük öneme sahiptir. Ayrıca özellikle somut kavramların yanı sıra soyut kavramlar da içeren Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kavramların öğrenilmesi bu yaş grubundaki öğrenciler için anlaşılır hale getirilmesi dersin kazanımlarına ulaşma bakımından oldukça önemlidir. Öğrencinin kavramlarını anlayamadığı dersi sağlıklı bir şekilde anlamasını bekleyemeyiz. Kavramların öğrenilmesi noktasında da geleneksel yöntemler tek başına yeterli olmamakta, öğrencinin daha çok ilgisini çekebilmek için farklı yöntem ve tekniklere de başvurmak gerekmektedir.

Eğitim öğretim alanında kavram öğretimi için kullanılan bazı yöntem ve teknikler vardır. Bu tekniklerden biri olan oyun da Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanılabilmektedir. Bu sebeple kavram öğretimi için kullanılan diğer yöntem ve tekniklerle birlikte oyunların da etkili olacağını düşünmekteyiz. Özellikle İlkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin inanç öğrenme alanında yer alan kavramları öğrencilerin farklı oyunlarla öğrenmesini planlamaktayız. Ancak bu noktada kazanımlara ve öğrencinin yaş seviyesine uygun oyunların seçilmesi meselesi karşımıza çıkmaktadır. Özellikle 4. sınıfta oyunların kavram öğrenmeye etkisinin olacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda temel amacımız; oyunların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kavram öğretiminde etkisinin olup olmadığını tespit etmektir. Alt amaçlarımız ise; din öğretimi için oyunların belirlenmesinde dikkate alınacak kriterleri ve uygulama sürecinde nelere dikkat edileceğini tespit etmektir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Kavram öğretimi eğitim öğretim alanında kazanımlara ulaşmak açısından önemlidir. Kavramları öğrenilemeyen dersin yeterince anlaşılması mümkün gözükmemektedir. Aynı şekilde kendine has kavramları bulunan din öğretimi için de kavram öğretimi beraberinde dinin doğru anlaşılmasını da getirmektedir. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin ilk basamağı olan ilkokul 4. sınıfta öğrenci çoğu dini kavramla ilk defa karşılaşır. Dikkatli geçirilmesi gereken bu süreçte yanlış öğrenmeleri düzeltmenin zorluğu açıktır. Soyut kavramları içeren bu dersin öğrencinin seviyesine uygun olarak somutlaştırılması sürecinde farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Bu tekniklerden biri de oyunlardır. Oyunlar öğrencinin dikkatini toplamasını sağlayarak etkili kullanımıyla birlikte öğrencilerin derse olan ilgisini canlı tutmaktadır. Oyun oynamayı seven öğrenci oyunun ders içerisinde olması sayesinde de dersi de sevebilmektedir. Aynı zamanda oyunlar öğrencilerin derse aktif katılımını sağlayarak dersin sıkıcı geçmesini de önleyebilmektedir. (Yorulmaz, 2015: 21). Oyunların burada saydığımız gibi pek çok faydası bulunmaktadır. Oyunlar kazanımlara uygun olarak belirlendiğinde öğrenmesi zor soyut kavramların somutlaştırılmasında yardımcı olarak kavramların kavranmasını ve öğrenilmesini üst düzeye çıkarır. Oyunların kullanımı Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin kişinin dini hayatını etkileyen ve ahlaki tutumlarını belirleyen en önemli faktörlerden birisi olduğu düşünülürse son derece önemlidir.

Çalışmamızda kullanılan oyunların ilkokul 4.sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi inanç öğrenme alanındaki kavramların öğretimine ne derece etki ettiğinin araştırılması temel hedefimizdir. Kazanımlara uygun oyunların seçilmesinde dikkat edilecek noktalar ve kavram öğretiminde bu tekniğin kullanılması gereken durumları açıklamak da diğer hedeflerimiz arasındadır. Bu doğrultuda DKAB dersinde yer alan kavramların öğretilmesinde oyunun etkisi üzerine herhangi bir çalışma tespit edemedik. Bu çalışmanın bu eksikliği doldurabilmek adına önemli olduğu düşünülmektedir.

1.4. Cevap Aranacak Sorular

Araştırmanın hipotezleri şu şekildedir:

- Din eğitiminin önemli bir parçası olan kavram öğretiminde oyunun olumlu etkileri bulunmaktadır.

- Oyun, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim alanlarında becerilerini geliştirmesine katkı sağlar.
- Oyun öğrencilerin derse ilgilerini artırır.



BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı

Literatürde oyun kavramıyla ilgilenen ilk kişinin Huizinga olduğu söylenebilir. Huizinga, homo faber (yapımcı insan) ve homo sapiens (düşünür insan) ikilisine ek olarak üçüncü bir insan türü olan homo ludens yani “oyuncu insan” kavramını kullanmıştır (And, 2016: 27). Bununla birlikte oyunun sadece insan türüne özgü olduğu söylenemez. Zira oyun hayvanları ve insanları içine alan bir olgudur. Bu nedenle oyun hayvanlar ve insanlar arasında her zaman var olmuştur. Huizinga’ya göre oyun insanın varlığını gerektiren bir olgu değildir. Bu yüzden oyunun varlığı kültürün ortaya çıkışından çok önceye dayanmaktadır (Huizinga, 2006: 16).

Huizinga (2006: 21, 24, 25)’ya göre oyun, “gönüllü bir eylemdir”. Çünkü oyun emirler olmadan doğal olarak yapılan bir fiildir. Çocuklar ve hayvanlar oynamaktan zevk alırlar. Bu da onların özgür olduğunu gösterir. Zira oyun bir görev ya da ödev olarak yapılamaz. Ayrıca oyun gerçek hayattan uzaklaşıp kendi hayal dünyasındadır yani oyun sırasında “mış gibi yapmaktadır”. Bununla beraber yine de insanların toplum içerisinde iletişimleri ve etkileşimleri oyunla iç içe bir haldedir. Schiller’e göre ise insan oyun esnasında kendi doğasına yakınlaşmaktadır dolayısıyla “İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır.” (Nutku, 2006: 13).

Oyunun insanları eğlendiren bir yönü vardır. Bundan dolayı da insanlar oyun esnasında haz ve keyif alırlar. Her ne kadar bazılarınca oyunun komik unsurlar içermesi sebebiyle aptalca bir davranış olduğu şeklinde iddialar mevcutsa da Huizinga oyun ve komiklik arasında zorunlu bir ilişkiden bahsedilemeyeceğini düşünmektedir. Örneğin satranç oynayanlar gülmeyi akıllarına getirmezler. Ancak onların oyundan zevk almadıkları da söylenemez. Aynı şekilde oyunun bireye haz ve keyif vermesi yönüyle ciddiyetten uzak bir eylem olduğu da söylenemez. Çünkü oyun çocuklar tarafından çok ciddi bir şekilde oynanır ve normal hayattan farklı düşünülmez (Huizinga, 2006, s. 22-23).

Literatürde oyun kavramının birçok farklı tanımı bulunmaktadır (oyun kavramıyla ilgili farklı tanımlar için bkz (Çoban & Nacar, 2015) (Yorulmaz, 2015) (Seyrek & Sun, 1991) (And,2016) (Sevim, 2013) (Pehlivan, 2014) (Sel, 1990). Mesela Dönmez (2000:13) oyunu, “Belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da

kuralsız gerçekleştirilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci” olarak tanımlarken Yorulmaz (2015, s. 13), “insanların bedeni ve zihni yeteneklerini geliştiren, dikkat ve beceri gerektiren; aynı zamanda zevk veren bir tür yarışma” olarak tanımlamaktadır. Oyunla ilgili bir başka tanım ise Çoban & Nacar (2015: 7) tarafından yapılmıştır. Bu tanıma göre oyun,” belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir”. Sel (1990: 7) ise oyunu “çocuğun çevresindeki dünyayı tanıma, öğrenme ve yeni şeyler ortaya koyma aracı” olarak tanımlamaktadır. Lazarus oyunun kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall’e göre çocuk, oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır. Gross oyunu, çocukluğun sonunda ulaşılan olgunluk için ön denemeler olarak görür (Özdoğan, 2014: 113; Pehlivan, 2014: 10).

Tanımlardan yola çıkarak oyunun şu ortak özelliklerinden bahsedilebilir:

- Oyun hoş vakti geçirme aracıdır.
- Mutluluk verir.
- Gelişimi destekleyicidir.
- Kurallı veya kuralsız olabilir.

-Oyun, bireylerin hoş vakit geçmesi için yapılan eğlenceli etkinliklerdir. Örneğin dans, cambazlık, opera, tiyatro, bale gibi oyunlar sanatsal değeri olan, toplumu estetik açıdan etkileyip geliştirerek onlara haz veren ve beceri isteyen gösteriler olarak ifade edilebilir (Seyrek & Sun, 1991: 2)

Eğitim amacıyla yapılan oyun kapsamındaki etkinlikleri bazılarınca da “eğitsel oyun” kavramıyla karşılanmıştır (ilgili çalışmalar için bkz. Sevim, 2013, Akandere, 2013, Çoban & Nacar, 2015, Yorulmaz, 2015). Genel olarak eğitsel oyun, “grubu eğlendiren, katılımcılarında istek ve heves uyandıran eğitici ve öğretici faaliyetler” olarak tanımlanmaktadır. Bu oyunlar çocuğun özellikle okulda oyun oynamış gibi yaparak kendi bedensel ve zihinsel gelişimine yardımcı egzersizlerdir (Sevim, 2013:5). Ayrıca öğretme –öğrenme sürecinde belirlenen hedef davranışlara ulaşmayı sağlaması, önceki öğrenilenlerin pekiştirilip tekrar edilmesine, hatalı öğrenmelerin düzeltilmesine imkan tanınması da en önemli özellikleri arasında yer alır (Zengin, 2002:9). Böylece

eğitsel oyunlar aracılığıyla birey tarafından öğrenilen bilgi ve becerilerin pekiştirilmesi ve daha kolay bir şekilde kullanılması gerçekleştirilebilir. (Yorulmaz, 2015: 13)

2.2. Çocukluk Dönemi Gelişim Özellikleri

Bireylerin gelişim özelliklerinin bilinmesi, onun kendini geliştirmesi sürecinde faydalı olacaktır. Dolayısıyla bireyin eğitimi esnasında onun gelişimsel özelliklerinden yola çıkarak temel ihtiyaçlarının belirlenmesi önem arz etmektedir. Eğitim faaliyetlerinin temeli de bireyin gelişimsel özelliklerinin ve ihtiyaçlarının belirlenerek geliştirilmesine odaklanmaktadır. İnsan gelişimi kalıtım, içgüdüler ve çevresel etkenlerin etkileşimiyle doğum öncesi dönemden başlayarak yaşam boyu devam eden bir süreçtir. Gelişim birbirini izleyerek gerçekleşen bir dizi değişiklikten oluşmaktadır (İnanç & Bilgin & Atıcı, 2015: 59). Gelişim dönemleri farklı hızda ilerlemekte ve yaşanan çevreye göre de farklılık gösterebilmektedir (Şimşek, 2004). Gelişim dönemleri farklı şekillerde incelenmektedir. Çocukluk, gençlik, vs. gibi. Çalışmada ilkökul 4. Sınıf öğrencileri çalışma grubu olarak belirlendiği için bu farklı gelişim dönemlerinden ayrıntılı bir şekilde bahsedilmeyip sadece çocukluk döneminden bahsedilmiştir. Çocukluk dönemi de kendi içerisinde farklı gelişimi özelliklerini barındırmaktadır. Bunlar fiziksel (psikomotor), bilişsel, duyuşsal özellikler olarak incelenebilir.

1. Fiziksel (psikomotor) Gelişim: Gelişim anne karnında başlar ve doğuma kadar çeşitli gelişim aşamaları gösterir. Doğum öncesinde çocuğun gelişimi annenin hamilelik sürecindeki hastalıkları, olumsuz çevre koşulları, annenin beslenmesi ve zararlı alışkanlıkları gibi etkenlerden olumsuz etkilenmektedir (Şişman, 2015: 192). Doğum öncesi evre organizmanın en hızlı geliştiği evredir (Aydın, 2014: 21). Doğumdan iki yaşına kadar da bedensel gelişim hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. 0-2 yaş dönemi bebeğin tamamen başkalarına bağımlı olarak yaşadığı dönemdir. Bebeklikte oturma, emekleme, ayakta durma, yürüme gibi bedensel gelişimleri dönemleri gerçekleşmektedir. Çocuklar bebeklikte bu gelişimleri aynı sırayla gösterebilmekte ancak her çocuğun gelişim düzeyleri farklı sürelerde gerçekleşebilmektedir. 2-6 yaş çocukluk dönemi olarak adlandırılır. Bu dönemde de çocuğun organları büyümeye devam etmektedir. Ancak bebeklik dönemine göre kilo artışı bu dönemde daha yavaş olmaktadır. Çocuk bu dönemde oturmaktan hoşlanmaz koşmaya, atlamaya tırmanmaya

başlar. Kas gelişimi daha iyi olan çocuğun ince motor becerileri de önceki döneme göre gelişme gösterir. İlköğretim dönemi olan 6-12 yaş önceki dönemlere göre gelişme hızında yavaşlamanın olduğu dönemdir. Motor becerilerin daha çok gelişme gösterdiği bu dönemde çocuk artık daha rahat koşar, atlar, tırmanır. Kemik ve iskelet sistemi de güçlenir. Ayrıca küçük kas gelişimi de gelişmektedir. Ergenlik dönemi olarak adlandırılan 12-18 yaş aralığında önceki dönemde kısmen yavaşlayan bedensel gelişim tekrar hızlanmaktadır. Buluş çağı olarak da adlandırılan bu dönemde kızlar erkeklere göre daha erken yaşta buluş çağına girmektedir. Dönemin sonunda vücut yapısı yetişkin görünümü kazanır. Ergen vücut yapısındaki değişimler ergeni kaygılandırır. Buna bağlı olarak kişi reddedilme, dışlanma gibi korkular yaşayabilmektedir. Bu nedenle bu dönemde bir takım sorunlar yaşayabilmektedir. Bu çağıdaki bireylerin dönemi sağlıklı atlatabilmesi için aile ve öğretmenlerinin bilinçli yaklaşımlarıyla dönemi sağlıklı atlatabilmeleri sağlanabilir (Şişman, 2015: 192-194).

Çocuğun gelişimi sürecinde oynadığı hareketli oyunlar onun gelişimini destekleyici nitelikte olmaktadır. Mesela koşma, atlama, sıçrama gibi fiziksel güç kullanmaya dayalı oyunlar çocukta dolaşım, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerin düzenli çalışmasını sağlayarak aynı zamanda oksijen alımı, kan dolaşımı ve dokulara besin taşınmasını da artırmaktadır. Ayrıca oyunla birlikte çocuğun hareket etmesinden kaynaklı olarak vücutta bulunan yağların yakılması , kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin daha düzenli çalışması gibi etkileri de bulunmaktadır. Bu şekilde çocuğun hareket etmesi onun büyük kas gelişimine yardımcı olarak gelişimini desteklemektedir. Aynı şekilde kesme, yapıştırma, boyama, dikme ve örme gibi etkinliklerin tekrarlanması da çocuğun küçük kas gelişimini desteklemekte ve geliştirmektedir (Mangır & Aktaş, 1993:15; Dönmez, 2000:27). Büyük küçük kas gelişimiyle birlikte çocuğun bedeni etkilere karşı tepki göstermeye hazır hale gelir. Tabi bu tepkiler el , kol ve bacakların belli bir olgunluğa ulaşmasıyla mümkün olabilmektedir. Bunlarla birlikte oyunla çocuğun dikkati ve koordinasyonu artar . Hareket kabiliyetiyle bağlantılı olarak bedensel esnekliği de daha iyi gelişebilmektedir (Seyrek & Sun, 1991: 48-53).

Çocuğun açık havada oynadığı oyunlar da fiziksel gelişimi açısından önemlidir. Çünkü çocuk dışarıda oyun oynarken temiz hava ve oksijen alabilmekte ve güneş ışınlarıyla birlikte vücudu için gerekli “D” vitamininin de alınmasını sağlayabilmektedir. Bu nedenle çocukların açık havada oynamasına da imkan tanınması da fiziksel gelişimi açısından önem arz etmektedir (Seyrek & Sun, 1991: 48-49).

Oyunun çocuğun fiziksel gelişimi açısından önemi bu denli açıkken onlara mümkün olduğu kadar oyun oynama imkanı tanımak da oldukça önemlidir.

2. Bilişsel gelişim: Dünyaya gelen bebek kendisini ve çevresini anlama ve yorumlama çabasına girer. Bu sebeple bebeğin dünyaya geldiği andan itibaren kendini ve çevresini anlamaya ve yorumlamaya başladığı zihinsel etkinlikler bilişsel gelişim olarak adlandırılır (Aydın, 2014: 35). Bilişsel gelişim bireyin gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. bilişsel gelişimi daha iyi anlamak için pek çok kuram geliştirilmiştir. Bu kuramlardan biri de Piaget'nin Bilişsel Gelişim Kuramıdır. Piaget, gelişimi kalıtım ve çevrenin etkilişimi sonucu oluşan süreç olarak açıklamıştır ve bilişsel gelişim dönemlerini duyuşsal motor , işlem öncesi, somut işlemler, ve soyut işlemler dönemi olmak üzere dört başlıkta incelemiştir (Şişman, 2015: 194-195).

a) Duyuşsal motor dönemi (0-2 yaş): Bebeğin duyuşlarını ve motor becerilerini kullanarak kendini ve çevresini keşfettiği dönemdir. Dönemin başında bebek refleksif davranışlar gösterir. Bebek nesneleri ağzına alarak tanımaya çalışır. Kendini ve çevresindeki nesneleri tanımak için emme , tutma, yakalama gibi basit davranışları gösterir (Aydın, 2014: 43). Bu şekilde duyuşsal motor döneminde bebek çevresini anlamaya ve tanımaya başlar. Dönemin başında bebek nesnelerin sadece görüldüğü sürece var olduğunu düşünür. Nesne görüş açısından çıktıktan sonra onu arama çabasına girmez nesnenin olmadığını düşünür. Yani nesnelerin değişmezliği söz konusudur. Ancak çocuk bir yaşına geldiğinde nesnenin kaybolmadığını anlayarak onu aramaya başlar (Şişman, 2015: 195). Bu dönemin sonlarına doğru bebek sınaama-yanılma yoluyla nesne ve olayları sembolleştirme gibi basit işlemleri yapabilmektedir. Bu dönemde bebeğin dil ve kavram öğrenmesinde gelişme olduğu da gözlenmektedir. Bebek artık karşı karşıya kaldığı bazı problemleri çözmeye çalışarak artık bilinçli hareketler yapmaya başladığını gösterir (Aydın, 2014: 44). Davranışları artık daha bilinçli ve amaçlıdır.

b. İşlem Öncesi Dönem (2-7 yaş): Bu dönemin en belirgin özellikleri benmerkezci düşünce, oyuna düşkünlük ve şematik algı olarak değerlendirilebilir. Bu dönem sembolik evre (2-4 yaş) ve sezgisel evre (4-7 yaş) olarak iki ayrı bölümde inceleyen kaynaklar da bulunmaktadır (Aydın, 2014: 45). Ancak biz bu çalışmamızda tek başlık altında incelemeyi uygun gördük.

İşlem öncesi dönemde çocuk henüz olaylar arasında mantıksal ilişki kuramamakta ve neden sonuç ilişkisini anlayacak bilişsel düzeye ulaşamamaktadır. Bu dönemde işlem yapacak yeterliliğe ulaşmamış olan çocuk işlemlerin tersine

çevrilebileceğine ve en baştaki duruma dönüşebileceğini kavrayamaz. Ayrıca çocuk korunum kazanmamıştır. Yani çocuk aynı miktardaki bir suyun farklı bi boyutta bardağa aktarılınca miktarının artıp azalmayacağını kavrayamaz. Ona göre büyük kaptaki su küçük kaba aktarıldığında suyun miktarı artmıştır. Yada parçalara ayrılan bir nesnenin parça sayısı arttıkça nesnenin miktarının arttığını düşünmesidir (Aydın, 2014: 46). Bu dönemde çocuk nesneleri renklerine , büyüklüklerine gibi özelliklerine göre sınıflayabilmektedir. Dil kullanma becerisi de bu dönemde gelişme gösterir (Şişman, 2015: 195).

c) Somut İşlemler Dönemi (7-12 yaş): Bu dönemde çocuk önceki döneme göre bilişsel gelişimi artmış ve artık basit matematiksel işlemleri yapabilecek düzeye ulaşmıştır (Şişman, 2015:195). Bu dönemde çocuk su dolu kabın suyunun başka büyüklükte kaba aktarıldığında suyun miktarında değişme olmadığını kavrayabilmektedir. Yani artık korunumu kazanmıştır. Çocuk artık nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflayabilmektedir. Bu dönemin özelliği olarak çocuk soyut kavramları anlama düzeyinde değildir. İşlem öncesi dönemde olduğu gibi çocuk bu dönemde de oyuna düşkündür. Çocukların bu oyunları toplumsal yaşamın bir benzerini yansıtarak yeniden yorumlanmasıdır. Çünkü çocuk oyun sırasında yaşamın kurallarını yarışarak, zorluklarla baş ederek öğrenir ve yeni durumları deneme imkanı bulunur. Oyun sembolik düşüncenin gelişimi için oldukça yararlı olmaktadır. çocuk oyunda çeşitli rollere girerek problemlere alternatif çözümler üretir ve bu çocuğa haz verir. Bununla birlikte çocuk paylaşmayı, yarışmayı ve insanlarla olumlu ilişkiler kurmayı öğrenerek oyunla birlikte kendini de tanıyarak geliştirir. ayrıca çocuk bu dönemde benmerkezcilikten önemli ölçüde uzaklaşmakta ve oyunlarla birlikte toplumsallaşma anlamında da gelişme göstermektedir. Bu nedenle çocuk akranlarıyla daha çok zaman geçirme eğilimi içindedir (Aydın, 2014: 48). Ayrıca çocuk oynadığı oyunun kurallarına önem vererek kurallara uyma ve onları bozmama konusunda özen göstermektedir. bu nedenle arkadaşlarıyla iyi ilişkiler kurarak grup oyunlarına katılması konusunda çocuğu teşvik etmek oldukça önemli olmaktadır (Selçuk, 1991: 96).

d) Soyut İşlemler Dönemi (12 yaş ve sonrası): Piaget'ye göre bilişsel gelişimin tam olarak gelişebilmesi 11 yaşından sonra mümkün olmaktadır. Bilişsel gelişimin son evresi olan bu dönemde artık çocuk somutluktan uzaklaşarak soyutlama kabiliyeti gelişmektedir (Karaca, 2007: 33). Bu dönemde çocuk soyut düşünebildiği için artık problem çözmek için farklı yollara başvurabilmektedir. Bu nedenle artık soyut düşünebilen çocuklar farklı düşünceleri ve değerleri kavrayabilmekte ve sorunlara farklı

açılardan bakabilmektedir. Bu dönemde çocuklar başkalarının değer ve görüşlerini önemseyebilmekte ve olumlu sosyal ilişkiler geliştirebilmektedir. Dil ve zihinsel yeteneklerin oldukça ileri düzeyde olduğu bir dönemdir. Artık beyin fonksiyonları gelişmiş olan birey tümevarım ve tümdengelim gibi akıl yürütme yollarını kullanabilmektedir (Aydın, 2014: 49). Piaget'ye göre bütün yetişkinler bu döneme ulaşamamakta ancak son derece az sayıda yetişkin soyut düşünme dönemine geçebilmektedir.

Piaget'ye göre bilişsel gelişimde çocukların çevreleriyle ilgilenmesini ve onu özümsemesini , yeni bilgi üretmek için düşüncesinde dönüşüm yapmak için her bir dönem öncekinin üzerine bina edilmekte yani hiyerarşik bir şekilde ilerlemek göstermektedir (Karaca, 2007: 34).

3.Duyuşsal gelişim: İnsanın sürekli kendi içinden ve çevresinden aldığı çeşitli duyumlar ve uyarıcılar insanı değişik şekillerde etkilemektedir. Bu etkilerin bazıları hoş giden, arzu edilen tepkiler meydana getirebilirken bazıları da hoş gitmeyen, acı veren, kaçınılan tepkiler meydana getirmektedir. Bu nedenle duygu; iç ve dış çevreden gelen etkilerin bireyde “hoşlanma” ya da “acı duyma” gibi izlenimler meydana getirmesi olarak değerlendirilebilir (Dam, 2011:25). Çocuğun temel bazı duyguları kazanmaya ihtiyacı vardır. Bu duygular genel olarak şu şekildedir; sevme-sevilme, sahip çıkılma , güven içinde olma,kendini başarılı ve yeterli hissetme, özgürlük kazanma, bir şeye inanma. Bu duyguları çocuk ilk olarak ailesinden daha sonra da yakın çevresinden almaktadır (Bilici, 2015: 78). Bu şekilde çocukların duyuşsal gelişimleri onların duyguları nasıl kazandıkları ve bu duyguları kendilerine, ailelerine ve çevrelerine nasıl ifade ettiklerini belirlemektedir. Bu nedenle çocuğun duyuşsal gelişimi yaşamını sürdürmede , iletişim kurmada ve davranışlarını yönlendirmede önemli olduğu söylenebilmektedir (İnanç&Bilgin&Atıcı, 2015: 167).

Çocuğun duyuşsal gelişiminde fizyolojik yapısının, bazı iç salgı bezlerinin ve olgunlaşmanın önemli etkisi olmakla birlikte aynı zamanda yaşantıların ve öğrenmenin de önemli etkileri olmaktadır. Ayrıca duyuşsal gelişimde en önemli dönem de okul öncesidir (Dam, 2011: 25).

Çocukluk döneminde öfke, korku, güven ve sevgi gibi duygular ön plana çıkmaktadır. Çocuk dünyaya geldiği andan itibaren kendisini rahatsız eden durumlara karşı öfke duygusunu gösterir. Bebekliğin başlarında öfke durumunda ağlayarak tepki gösterirken daha sonra bağırma ,tekmeleme , kırıp dökme gibi tepkiler de gösterebilmektedir. Öfke sonucu çocuğun gösterdiği tepkiler aile içerisinde gördüğü

davranışlara göre şekil almaktadır. Aile öfke ve kızgınlık anında kırıp dökme davranışına yöneliyorsa çocukta bu davranışı taklit ederek aynı tepkiyi gösterecektir. Çocuktaki bir diğer duygu olan korku da genel olarak gürültüden , karanlıktan , tanımadığı canlılardan korkma gibi olurken ilerleyen yaşlarda rüyalaradan, aşağılanmaktan ve alay edilmekten korkma şeklinde görülebilmektedir. Korkunun temelinde bulunan duygu ise güvensizliktir. Güven ve sevgi ise çocuğun en temel duygularıdır ve en temel ihtiyaçlarındandır. Doğduğu andan itibaren sevgi ve ilgi gören çocuk mutlu olurken aynı zamanda güven duygusu da gelişebilmektedir. Sevgi , ilgi ve şefkat çocuğun gelişimini olumlu etkilerken bunların eksikliği de sağlıklı gelişimini engellemektedir aile ortamında ve okulda çocukta olumlu olumsuz duygular meydana getirecek unsurlar bir arada bulunur. Bu ortamlarda çocuk istenilen ve istenilmeyen duyguları hem yaşayarak hem de taklit ederek veya şartlanma yoluyla öğrenebilmektedir. Bu nedenle ailenin ve okulun çocukta istenilen duyguların gelişmesini desteklemelidir. Aynı zamanda istenilmeyen duygularla nasıl baş etmesi gerektiğini de öğretmek onun sağlıklı bir duyuşsal gelişim geçirmesine imkan sağlamaları gerekmektedir (Dam, 2011: 25-27). Bu şekilde duyguların kontrol edilmesi çocuğun kendisine ve başkasına zarar vermeyecek sınırlar içinde tutulması gerekmektedir. Çünkü bu duygular hayatın var olması ve devamı için şarttır.ancak kontrol edilmediği takdirde zararlı ve olumsuz duygulara dönüşebilmektedir (Selçuk, 1991: 59).

Çocuğun kişilik ve ruhsal gelişiminde duyguların çok önemli etkisi olduğu açıktır. Bununla birlikte çocuklukta duyuşsal gelişimin dikkatli geçirilmesi gelecekte toplumun da ruh sağlığını belirleyecektir. Bu nedenle çocuğun duyuşsal gelişiminde büyük etkisi olan oyunun da duyuşsal gelişime etkilerini incelemekte fayda vardır. Oyun sırasında çocuk doğru-yanlış, güzel-çirkin, iyi-kötü, haklı-haksız, gibi kavramları ve ahlaki davranışları görerek deneme imkanı bulur ve bunları benimser. Kendisine uygun gelenleri de pekiştirerek alır (Seyrek & Sun, 1991: 54-56:Dönmez, 2000: 40-41). Buradaki örneklerle birlikte oyunun duyuşsal gelişime pek çok faydası bulunmaktadır. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz;

- Çocuğun oyunla kendine güveni artar, kendini denetlemeyi öğrenir
- Duygusal tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir.
- Oyunda sorumluluk almayı öğrenir.
- Oyunla çocuk saldırganlık dürtüsünü boşaltır.

- Oyunla görgü kurallarını tanır ve kazanır.
- Oyun sayesinde duygusal sorunlarından uzaklaşır (Dönmez, 2000:40-42; Seyrek & Sun, 1991: 54-56).

2.3. Dini ve Ahlaki Gelişim

Çocukluk dönemi dini ve ahlaki bazı değişim ve gelişimler yaşanmaktadır. Bu da bizlere çocukluk dönemi gelişim özellikleri arasında dini ve ahlaki gelişimin de önemli yeri olduğunu göstermektedir. İnsan doğuştan inanma yeteneğiyle dünyaya gelmektedir. İslam dini kişinin bu özelliğini fitrat olarak tanımlar. *İslam Ansiklopedisi*’nde fitrat kavramı “İlk yaratılış anında varlık türlerinin temel yapısını , karakterini ve henüz dış tesirlerden etkilenmemiş olan ilk durumunu belirtir” (Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, 1996:47)olarak tanımlanmaktadır. Kur’an-ı Kerimde de fitrat kavramına değinerek inanma yeteneğinin doğuştan geldiğini ifade eden pek çok ayet vardır. Bu ayetlerden bazıları şöyledir: *“Hakka yönelen bir kimse olarak yüzünü dine çevir. Allah’ın insanları üzerinde yarattığı fitrata sımsıkı tutun. Allah’ın yaratmasında hiçbir değiştirme yoktur. İşte bu dosdoğru dindir. Fakat insanların çoğu bilmezler.”*(30/30). *“Hani Rabbin (ezelde) Ademoğullarının sulplerinden zürriyetlerini almış, onları kendilerine karşı şahit tutarak, ‘Ben sizin Rabbiniz değil miyim?’ demişti. Onlar da ,‘Evet, şahit olduk (ki Rabbimizsin)’ demişlerdi. Böyle yapmamız kıyamet günü, ‘Biz bundan habersizdik’ dememeniz içindir.”*(7/172).

Çocuk inanma duygusuyla yani fitrat üzere dünyaya gelmekte ancak dindar olarak doğmamaktadır. Doğuştan var olduğu kabul edilen bu inanma duygusunun ortaya çıkması, şekillenmesi ve gelişmesinde pek çok faktör vardır. Çocuğun içinde bulunduğu aile en önemli faktörü oluşturmaktadır. Çünkü ilk inanma yeteneği ailenin dinle ilgili tutum ve davranışlarıyla gelişmektedir. Örneğin dindar bir ailede yetişen çocuğun dinsel inancı diğerlerine göre daha erken uyanıp gelişirken diğer ailelerde ilgisizlik ve ihmalkarlık gibi nedenlerle birlikte çocuğun dinsel inancı daha geç gelişebilmektedir. Ayrıca dini inancın gelişmesini etkileyen aileden sonra ikinci faktör de çocuğun içinde bulunduğu çevredir. Çocuğun çevresindeki insanların özellikleri de onun din duygusunun gelişimini olumlu ya da olumsuz olarak şekillendirebilmektedir (Köylü, Kılavuz, Dam, Gündüz, 2011: 30; Yavuz, 2012: 47-48).

Çocukta dini inancın gelişmesi diğer gelişim alanlarının gelişmesiyle paralellik göstermektedir (Yavuz, 2012: 82). Doğumdan itibaren başlayan gelişimde 2 yaşına

kadar dini gelişim açısından gözle görülecek bir değişiklik olmamaktadır. Din duygusunun gelişip kendini göstermeye başlaması bebeklik çağının bitip ilk çocukluk çağının başladığı döneme denk gelmektedir. Yani yaklaşık olarak 3-5 yaşlarında dini uyanışın başladığı söylenmektedir (Dam, 2011: 30).

Normal bir bilişsel gelişim sürecinde olan çocuğun 7 yaşından itibaren dini konulardaki soru sorma isteği ve arayışının arttığı görülmektedir. Çocuk sorduğu sorulara doyurucu cevaplar almak ister ve zihninde boşlukta duran bilgilerini irtibatlandırmaya çalışır. Çocukluk dönemi içerisindeki bu şüphe ve arayış dini inancı tenkit etmek amacıyla değildir. Henüz çocuğun düşünce kapasitesi yetişkinler gibi olmadığından bu sorgulamaları yetişkinlerdeki şüphe ve itirazla benzerlik göstermez (Hökelekli, 2005: 197-198). Aslında çocuk inanmaya hazırdır, soruları sorgulama değil, öğrenme amaçlıdır. Bu nedenle kendisine anlatılanların etkisine çabuk girer ve dinle ilgili öğretilenleri itiraz etmeden alır. Dini inanca geçmeye yatkındır. Bunun sebebi çocuğun “kolay inanırlılık” özelliğine sahip olmasındandır. Dolayısıyla çocukların dinle ilgili sorularına mümkün olduğunca doğru bilgilerle cevaplar vermeye özen gösterilmelidir (Yavuz, 2012: 32).

7-9 yaşlarındaki çocukların yedi yaşından itibaren belirli bir dini değişme geçirdiği görülmektedir. Bu dönemdeki çocuklar inançlarını zorluk çekmeden açıklayabilmektedir. Öğrenme merakları giderek artmaktadır. 10-12 yaşına geldiklerinde ise dini duygu ve bilinçlerinin belirgin bir şekilde arttığı görülmektedir (Yavuz, 2012: 40-41).

Piaget'nin bilişsel gelişim teorisine dini ve ahlaki gelişim açısından baktığımızda da oldukça önemli bir teori olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü gelişimin soyut işlemler döneminde insanların dinle ilgili öğrendikleri önceki bilgilerini artık daha iyi kavrayarak anladıkları görülmektedir. Bu nedenle çocuğun soyut işlemler dönemine gelmeden soyut kavramları anlayabilmesi mümkün değildir (Karaca, 2007: 34).

2.4. Çocuğun Oyuna Olan İhtiyacı ve Oyunun Eğitim ve Din Eğitimindeki Rolü

Oyun insan yaşamının her anında vardır. Okul öncesi çağda daha çok görülür ve çocuğun gelişiminde önemli bir etkidir. Çünkü oyun sırasında çocuğun duyuları, yetenekleri ve becerisi gelişir. Çocuk oyunla çevresini tanır ve kendini ifade eder. Çünkü çocuk oyunda cesaret, teknik ve ustalık becerilerini en iyi şekilde kullanır. Ayrıca oyun çocuğun bilişsel, zihinsel, sosyal ve bedensel alanlarda yetkinlik

kazanmasını sağlar. Oyun çocuğun en doğal öğrenme ortamını oluşturur. Oyunda çocuk kuralları kendisinin koyduğu ve egemen olduğu küçük bir dünya kurar. Kurallarını kendi koyduğu bu düzende çocuk özgürdür. Yetişkinlerin buna müdahale etmesini istemez. Çünkü oyun çocuklar için ciddi bir iştir ve sevgiden sonra en önemli ruhsal ihtiyaç olarak kabul edilir (Pehlivan, 2014: 10-11; Yörükoğlu, 2003: 67- 72; Özdoğan, 2014: 191). Mesela oyuncak bebeğiyle evcilik oynayan kız çocuk annesinden gördüğü olumlu olumsuz özellikleri oyuna aktararak kendini annesinin yerine koyar. Bu şekilde oyun sırasında çocuk kişilik özelliklerini geliştirmeye başlar (Yörükoğlu, 2007: 150). Oyunlar çocukların yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesini de sağlamaktadır. Yapılan araştırmalara göre oyun ve yaratıcılık arasındaki ilişkiye bakıldığında oyundan zevk alan çocukların zeka düzeyi yüksek çıkmıştır. Ayrıca bu çalışmada yaratıcı düşüncenin oyun ortamında daha çok gözlemlendiği belirtilmiştir (Özdoğan, 2014: 125-126).

Oyunlar çocuklara enerjilerini uygun bir şekilde atma imkanı sağlar. Aynı zamanda saldırganlık dürtüsünü oyun yoluyla olumlu yöne aktarır. Bu durum çocuk ve çevresine olumlu yansır (Pehlivan, 2014: 11). Ayrıca oyun, çocuğun içinde bulunduğu toplumda kabul edilen kuralları öğrenmesine de yardımcı olan en iyi metotlardan biridir. Çünkü oyun, çocuğun doğumundan itibaren okul öncesi, okul dönemi ve okul sonrası için en aktif kullandığı öğrenme mekanizması olarak kabul edilebilir. Dahası oyun, modern eğitimcilerin de üzerinde oldukça fazla durduğu “deneme- yanılma” yöntemini de kullanmayı sağladığı için çocuğun yeteneklerini keşfetmede yardımcı olmaktadır (Çankırlı, 2008: 26).

Piaget’ye göre, zihinsel gelişim için çocukların arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmesi önemlidir. Çocuk kurallı oyunlarda kurallara uyarak benmerkezci düşünceden uzaklaşarak gruba uyum sağlar. Çocuk oyun sırasında kendini diğer arkadaşlarının yerine koyarak düşünebilir. Ancak 5 yaşındaki çocuk benmerkezci özelliğinden dolayı bunu yapamaz. Piaget’ye göre 11-12 yaşlarında çocuk gelen tepkilere göre davranışlarını düzenleyebilir ve problem davranışlarını çözebilir. Oyunla bir araya gelen çocuklar paylaşmayı öğrenme, akran öğrenmesi ve öz eleştiri gibi bazı beceriler geliştirebilir. Oyunlar çocukların en doğal ortamlarıdır. Oyun sırasında çocuk ailesinden aldığı eğitimi açığa vurur. Aile içerisinde problem olup olmadığı ya da ailesinin ona davranışlarının nasıl olduğu oyun sırasında açığa çıkar. Oyun sırasında çocuğun bencillik ve saldırganlık özellikleri giderilebilir. Ailesinde sevgi görmeyen ya da yeterince oyun oynayamamış çocuk duygu eksikliği yaşar. Çocuklar oyunu kurallara

göre oynamaya dikkat ederler. Grup arkadaşlarıyla aralarında bağ oluşur ve kurallara uymayan kişi hemen diğerleri tarafından dışlanır. Çocuk, arkadaşları tarafından oyundan dışlanmak ve grup tarafından sevilmemek korkusuyla kurallara uyar (Özdoğan, 2014: 32, 121, 135-136).

Çocuğun gelişiminde bu kadar önemi olan oyunun bir eğitim aracı olarak kullanılmaması düşünülemez. Özellikle temel eğitim döneminde çocuğun öğrenme esnasında desteğe ihtiyacı bulunmaktadır. Oyun, o dönemdeki çocuğun gelişimsel özelliklerine hitap ettiği için öğrenme gereksinimlerini karşılamasına yardımcı olacaktır. Zira Eflatun'a göre de çocuk oyun ile büyümelidir. Bu nedenle de öğretim zorunlu bir iş gibi olmamalı ve onun çocuklar için bir oyun haline getirilmesi için uğraşılmalıdır. Çocukların yeteneklerinin ortaya çıkması ancak bu şekilde mümkündür. Zira oyun sırasında çocuk başarmak için farklı yol ve yöntemler dener. Başarılı olmazsa tekrar dener ve başarmak için önüne çıkan engelleri aşmak için çaba sarf eder. Bu çaba neticesinde çocuk farkında olmasa da yeteneklerini geliştirmektedir. Çünkü çocuk, oyun ile öğretimde kaybetme ve kazanmanın kendi çabasına göre gerçekleşeceğini öğrenmektedir (Bayraktar & Yorulmaz, 2017:706; Akandere, 2013: 19-20). Aynı zamanda oyun vasıtasıyla çocuk eğlenirken öğrenmektedir. Bu bakımdan eğitim-öğretim çocuğa oyun ile sunulduğunda çocuğun istek ve hevesinin arttığı görülmektedir. Bu itibarla zihinsel ve fiziksel açıdan daha etkili bir öğrenme sürecinin geliştiği söylenebilir (Bayraktar & Yorulmaz, 2017: 706; Akandere, 2013: 20). Zira çocukların eğitim-öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre korumaları oldukça zordur. Bu da algılama ve öğrenme üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Ancak dikkati koruma noktasında oyunun faydası bir hayli fazladır. Çünkü oyun ile öğrenciler pasif halden aktif hale geçmektedir. Bunun sonucunda da oyun dikkatin yoğunlaşmasında diğer tekniklere göre daha fazla katkı sağlayabilmektedir (Akandere, 2013: 19). Ayrıca oyun çocuğa belli oranda özgürlük verdiği için çocuk rahat ve kaygıdan uzak bir şekilde öğrenme etkinliklerini gerçekleştirebilmektedir. Böyle bir durum çocuğun stres seviyesini de düşürerek ona daha rahat bir alan sunmaktadır. Bu sayede de çocuk dış dünyayı daha basit ve kolay bir şekilde kavrar (Bayraktar & Yorulmaz, 2017: 706). Bunlarla birlikte oyun ile öğretim sonucunda, çocuğun öğrendiği şey zihninde daha iyi bir şekilde kalır, bilgileri karşılaştırarak düşünme yeteneği gelişir, karar verme kabiliyetinde ve davranışlarında olumlu gelişmeler ortaya çıkar (Akandere, 2013: 20).

Din eğitimi ve öğretimi etkinlikleri sırasında öğrenmelerin daha etkili ve kalıcı olmasını sağlamak adına pek çok yöntem ve tekniğe yer verilmektedir. Kullanılan

tekniklerden biri de oyun tekniğidir. Bu tekniğin hem eğitim hem de din eğitimi açısından pek çok yararı bulunmaktadır. Bunları kısaca şu şekilde ifade etmek mümkündür:

- İlk olarak oyunun basit olması durumunda öğrencinin kendine olan güven duygusunda gelişme olur.
- Öğrencilerin duygusal durumlarının olumlu yönde değişmesine olanak tanır. Yani sinirli olan bir çocuğun sakinleşmesine yardım eder.
- Öğrenciler oyun oynarken aktif bir haldedirler. Bu aktiflik hem bedensel hem de zihinsel etkinlikler için geçerlidir ve bu şekilde birden fazla duyu organına hitap edilmektedir. Bu bakımdan da öğrenci düşünme, karar verme, eleştirme gibi süreçlere de dahil olmaktadır.
- Çocuğun oyun oynama güdüsü tatmin edilmektedir.
- Konular oyun ile birlikte ilgi çekici ve zevkli hale gelmektedir.
- Öğrencilerin daha önce öğrendiği şeyleri de bu yöntemle kullanmaları sağlanırken yeni öğrenilecek şeylerin de daha kolay ve anlamlı olmasına yardımcı olur.
- Öğrenilen şeylerin kalıcı olmasına ve hatırlanmasına yardımcı olur.
- Oyun ile öğrencilerin bilişsel, duysal ve psiko-motor öğrenmelerinin düzeyini ölçmek mümkündür.
- Oyunlar sayesinde öğrencilerin empati kurma yetenekleri gelişir. Aynı zamanda öğrenciler arasında iletişimi sağlarken aralarında olumlu duyguların da artmasına olanak tanır.
- Öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini kolaylaştırır. Dili etkili bir şekilde kullanmalarını sağlar.
- Öğretmen-öğrenci iletişimini kolaylaştırır.
- Eğitim programlarında canlandırılması mümkün olmayan pek çok konuların sınıf ortamında sunulmasını mümkün kılar (Zengin, 2002: 57-58).
- Öğrencilerin ilgi duydukları konuları öğrenmelerine ve yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur (Yorulmaz, 2015: 22).
- Öğrencilerin dikkatini kavram grubu üzerinde yoğunlaştırmada başarılı sonuç verir. (Aydın, 2011:349)

Bununla birlikte oyun tekniğinin bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır: Oyunların eğitimde kullanımı diğer tekniklere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri

yeteneği ve sentez gücü gerektirir. Ayrıca oyunun ne öğrettiğini ölçmek için kullanılacak ölçütleri belirlemek de belli bir yeterlik istemektedir. Oyunlar rekabete dönüşerek “kim kazanacak” düşüncesinin ortaya çıkması mümkündür. Bu da yavaş öğrenen öğrencileri olumsuz yönde etkileyebilir. Öğrencilerin oyunu anlamaması, oyunun onların ilgisini çekmemesi veya seviyelerine uygun olmaması durumunda beklenen katılım olmayabilir. Çekingen öğrencilerin oyuna katılmalarının zaman alması da en önemli sınırlılıklar arasındadır. Ayrıca öğretmenlerin bu tekniği başarılı bir şekilde uygulayabilmeleri diğer tekniklerdeki gibi dikkatli ve titiz bir çalışma yapmalarını gerekli kılar. Oyunların uygulanması, süreyi dikkatli kullanmayı gerektirdiği için zaman zaman süre sıkıntısı yaşanabilir. Kalabalık sınıflarda bazı eğitsel oyunların oynanması zor olabilir (Zengin, 2002: 58-59).

2.5. Din Öğretiminde Kavram Öğretimi ve Oyun

Akyürek’e göre kavram, “bireyin yaşantıları sonucu obje ve olayların ortak özelliklerden soyutlanarak elde edilen ve sembollerle ifade edilen düşünme ürünü” olarak tanımlanır. Bu tanımlamadan da anlaşılacağı gibi kavramlar, çevresiyle iletişim içinde olan bireyin, varlıkları birbirinden ayırt etmesini, onları sınıflandırmasını ve varlıkların birbirleriyle olan bağlantılarını anlamayı sağlar. Bu nedenle kavramlar, insanların çevresini basit bir şekilde algılamasına da yardımcı olur. Çünkü insan aynı şeyleri sürekli bir şekilde yeniden algılamak yerine, oluşturduğu kavramlarla onları gruplara ayırır ve ona göre değerlendirir. İnsanların oluşturduğu kavramlar sayesinde birey, çevresini tanımaya ve anlamlandırmaya devam ederek yeni kavramların da gelişmesine katkı sağlar. Bu durumda da bilim, teknoloji, sanat ve edebiyat alanlarındaki gelişmelere yol açar (Akyürek 2004: 45).

Dünyaya geldiği andan ölünceye kadar birey kavram öğrenmeye devam etmektedir. Doğduğu andan itibaren kavram öğrenmeye başlayan çocuk yetişkinliğe doğru daha karmaşık kavramları öğrenmeye başlamaktadır. Genel olarak okul öncesi dönemde kavramları ailesinden ve çevresinden öğrenmeye başlayan çocuk okulda daha planlı bir şekilde kavram öğrenmeyi sürdürür. Böylece okul çağıyla birlikte öğrendiği kavramlarda bir artış meydana gelir (Ülgen, 2004:119).

Genel olarak kavramların öğrenilmesinin kavram oluşturma ve kavram kazanma şeklinde iki aşamada gerçekleştiği kabul edilmektedir. İnsanın çevreyle etkileşimi içerisinde geçirdiği yaşantılarla varlıkları, olay ve durumları benzerliklerine göre gruplaması ve onlara benzer tepkilerde bulunması bireyin kavram oluşturmaktır.

Kavram oluřturma srectir ve srecin sonunda oluřan rn de kavramdır (Akyrek, 2004: 70). Bireyin kavram oluřturma sreci yařam boyu devam etmekte ve ocukluk yıllarında daha yoęun olmaktadır. ocuk doęduęu andan itibaren pek ok řeyle karřılařmakta ve karřılařtıklarının benzerliklerine gre genellemelerde bulunmaktadır. Oluřturulan kavramın uygun kural ve ltlerle sınıflarına ayırma iřlemi kavram kazanmadır. Kavram ęrenme, kavram oluřturma sonucunda gerekleřmemekte ve kavram kazanmanın n kořulunu oluřturmaktadır. Yani kavram ęrenme ikinci ařama olan kavram kazanma sonucunda oluřur. Kavram oluřturma benzerliklere gre genellemeye, kavram kazanma ise gruplara ayırarak ayırıştırma iřlemine dayanmaktadır (lgen, 2004: 120, 121).

Kavram ęretimi yapılandırmacı yaklařımın ne ıkan zelliklerinden birini oluřturmaktadır. nk insanların zihinlerindeki kavramların arasındaki iliřkilerin fark edilmesiyle ęrenme gerekleřmektedir. DKAB dersi de kendine zg kavramlar iermektedir. Bu nedenle DKAB dersinin kavramların ęretimi doęru bir din anlayıřı oluřturmak aısından da ayrı bir neme sahiptir (Yapıcı&Yrk,2013;49). İlkretim Din Kltr ve Ahlak Bilgisi Dersi (4, 5, 6, 7, 8) ęretim Programında kavram ęretimine ok byk nem verilmektedir. Programlar genel amalar, ęrenme alanları, kazanımlar, etkinlik rnekleri ve aıklamalardan oluřmaktadır. Programda ęrenme alanlarının kendi ierisinde ve dięer ęrenme alanlarıyla btnlk ierisinde olması hedeflenmiřtir. ęrenme alanları 4, 5, 6, 7, 8. sınıfların nitelerinin ve aılımlarının temel erevesini oluřturur ve her ęrenme alanı iin bir nite bulunur. İlkretim DKAB dersi ęrenme alanları “İnan, İbadet, Hz. Muhammed, Kur’an ve Yorumu, Ahlak, Din ve Kltr” olarak altı ęrenme alanından oluřmaktadır. Her bir ęrenme alanı iin de kazanımlar belirlenmiřtir. İlkretim DKAB dersi ęretim programında rnek olması amacıyla farklı etkinliklere yer verilmiřtir. Bu etkinlikler ęretim programında yer alan deęer ve becerileri geliřtirici, ęrencinin ęrenme srecine etkin katılımını saęlayacak nitelikte seilmelidir. Ayrıca seilen etkinliklerin nite kazanımlarına uygun olmasına dikkat edilmelidir. Seilen etkinliklerin ęrenci merkezli ve ęrencinin ęrenme srecinde aktif katılım saęlayacaęı řekilde dzenlenmelidir. Bu baęlamda alıřma esnasında sınıfta oyun merkezli etkinlikler yapılarak ęrencinin aktif hale getirilmesi hedeflenmiřtir.

DKAB dersi kazanımlarının yeterince kavranabilmesi iin ncelikli olarak temel kavramların ęretiminin doęru ve kalıcı olarak yapılması nem arz etmektedir. DKAB dersinde 4. sınıftan 8. sınıfa kadar her bir sınıfa ait ęrenilecek temel kavramlar ęretim

programında belirtilmiştir. Programda 4. sınıfın temel kavramları ise “Ahlak, aile, Allah, ayet, barış, bilge, Bismillahirrahmanirrahim, cüz, dini davranış, din, dua, emin, Fatiha, günah, güven, ilahi, kitap, iyilik, Kelime-i şهادet, Kelime-i tevhit, Kevser, nimet, öğüt, selam, sevap, sevgi, sure, şükür, temizlik, yaratmak, yardım” (İlköğretim DKAB Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu, 2010:13-22) kavramlarıdır.

Öğrenci DKAB dersiyle ilk defa ilköğretim 4.sınıfta karşılaşmaktadır. İlk defa öğrendiği bu derste pek çok kavramla da ilk defa karşılaşan çocuğun bir takım problemler yaşaması muhtemeldir. Bu problemleri en aza indirmek için kavramların etkili bir şekilde öğrenilmesi gereklidir. Öğrencilerin dini duygu ve düşüncelerinin oluştuğu bu dönemlerde öğrendikleri dini kavramlar onların kişiliklerini belirleyici nitelikte olmaktadır. Ayrıca kavramları öğrenme düzeyleri ileriki yaşamlarında dini tutumlarını olumlu yönde etkileyebilecektir (Akyürek, 2007: 92). Özellikle 4. sınıfın ilk ünitesi olan “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum?” başlıklı ünite ahlak, Allah, Bismillahirrahmanirrahim, dini davranış, din, dua, günah, iyilik, selam, sevap, şükür, yardım gibi kavramları içermektedir. İnanç öğrenme alanında bulunan bu kavramların bazılarının somut işlemler döneminde bulunan öğrenciler için anlaşılması oldukça zor olduğu söylenebilir. Soyut olan bu kavramların somutlaştırılması ve öğrenci düzeyine uygun hale getirilmesi önemlidir. Bu nedenle kavramların farklı yöntem ve tekniklere başvurulması planlı ve dikkatli öğretimi esas alınmalıdır. Kavram haritaları, anlam çözümleme tabloları gibi teknikler kavram öğretimi için başlıca ve verimli hale getirmek için kullanılabilmektedir. (Tosun & Doğan, 2005:4)

2.6. İlgili Çalışmalar

Hem genel eğitim hem de din eğitimi alanında eğitim-öğretim sürecinde oyunun kullanımı ile ilgili farklı çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmalar hakkında şu şekilde bilgi verilebilir:

Halise Kader Zengin (2002)’in *Eğitsel oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*” adlı çalışması DKAB dersinde oyunun kullanımıyla ilgili alanda öncülük eden önemli bir çalışmadır. Bu çalışmada DKAB dersinde kullanılabilecek oyunlar kavramsal kuramsal psikolojik açıdan incelenerek tespit edilmiştir. Ayrıca DKAB dersine uygun oyunların nasıl seçileceği belirtilmiştir.

Mustafa Kalender (1999) *Din Eğitiminde Oyun* adlı çalışmasında oyunu kültür, felsefe vb. gibi farklı alanlarda incelemiş ve oyunun tanımlamasını yaparak eğitim

açısından önemine değinmiştir. Oyunu din eğitimi açısından da inceleyerek oyunun sünnetteki yerinden bahsetmiştir.

Müzeyyen Özen (1999) *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak* adlı çalışmasında oyunun tarihçesine yer vererek bazı İslam eğitimcilerinin oyunla ilgili düşüncelerini açıklamıştır. Oyunun eğitimdeki yeri, çocuk için oyununun ve oyuncuğun önemini de açıklayarak oyunun sünnetteki yerini ele almıştır.

Metin Çangır (2008) *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu* adlı çalışmasında temel araştırma problemi olarak DKAB derslerinde eğitsel oyun yönteminin ne kadar sıklıkla uygulandığını ve uygulama aşamasında ortaya olumsuzluklar çıkıp çıkmadığını tespit etmeye çalışmıştır. Ayrıca çalışmada eğitsel oyun yöntemi hakkında öğretmenlerin yeterlilik düzeyi değerlendirilmiştir. Bu çalışmada DKAB öğretmenlerinin bu yöneme derslerinde ne kadar yer verdiklerini, yöntemi uygulayan öğretmenlerin yaş, meslekte geçirilen süre gibi etkenlere göre dağılımı da incelenmiştir.

Bilal Yorulmaz (2015) *Oynayalım Öğrenelim Din eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar* adlı eserinde çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemine değinerek oyunun çocuğun gelişim alanlarına etkisini açıklamıştır. Ayrıca din eğitiminde kullanılabilecek farklı oyunlara yer vermiştir.

Bahar Sevim (2013) *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri* adlı çalışmasında oyun ve eğitsel oyunun tanımlarını yaparak eğitsel oyun çeşitlerini açıklamıştır. Ayrıca eğitsel oyun yöntemiyle hazırlanmış ders planlarına da yer vermiştir.

Yukarıda yazılanlarla birlikte şu çalışmalar da mevcuttur: “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel oyunların kullanımı (Bayraktar & Yorulmaz, 2017),”Çocuk ve Oyun” (Güney, 2005), “Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunlarla Kavram Öğretimi” (Akkuş & Aslan, 2013),”Çocuk Oyun ve Din Eğitimi” (Çelik, 2004).

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Evren –Örneklem

Çalışmamızda İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi kavram öğretiminde oyunun kullanımı incelenmektedir. Çalışma ilkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin İnanç Öğrenme alanında yer alan kavramlarla sınırlıdır. Bu nedenle kazanımlarda yer alan kavramlara uygun oyunlar seçilmiştir. Oyunlar eğitsel boyutunun olmasına ve kazanımları gerçekleştirecek şekilde olmasına dikkat edilerek hazırlanmıştır. Bu şekilde gündelik oyunların dışında ders içerisindeki oyunların din eğitimi ve öğretiminde kavram öğretimine katkısı ve etkisi inceleme konusu olacaktır.

Araştırmanın evreni Türkiye genelinde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini alan 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu evren içerisinde çalışma grubumuzu Osmaniye ili Bahçe ilçesi Cansan İlkokulunda öğrenim gören Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini alan 4C sınıfı öğrencileri oluşturmaktadır. Sınıf 14 kız, 11 erkek toplam 25 öğrenciden oluşmaktadır. Öğrenciler içerisinde 1 öğrenci işitme engellidir.

3.2. Ölçme Araçları

İlkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin İnanç öğrenme alanının kazanımlarına uygun kavramların hangi oyunlarla ve nasıl verileceği temel araştırma problemimizdir. Oyunların kavram öğretimine etkisi olup olmadığını incelemek için Osmaniye Bahçe ilçesindeki ilkokul 4. sınıf öğrencilerden seçilen öğrencilerden oluşan çalışma grubuyla üzerinde araştırma yapılmıştır. Çalışmada oyunun DKAB dersindeki kavram öğretimine etkisini nitel araştırma yöntemiyle belirlenmesi hedeflenmiştir. Bu çerçevede kavram öğretimi esnasında oyunların etkisi toplam 5 adet gözlem formu kullanılarak ölçülmüştür. Gözlem formlarının içeriğinin çoğunluğu araştırmacı tarafından oluşturulmakla beraber, Bahar, Nartgün, Durmuş & Bıçak (2009:118-119)'ın çalışmasından uyarlamalar da yapılmıştır. Gözlem formları temelde bilişsel, duyuşsal ve psikomotor şeklinde üç öğrenme alanına ait özelliklerin değerlendirilmesini esas almıştır. Maddeler de bu çerçevede düzenlenmeye çalışılmıştır.

Gözlem formları bizzat dersin öğretmeni olan araştırmacı tarafından etkinlik esnasında doldurulmuştur. Aynı zamanda etkinlikler gerçekleştirilirken kayıt altına

alınmıştır. Böylece ders esnasında doldurulan gözlem formlarının tekrar gözden geçirilmesi hedeflenmiştir. Çalışmada oyun esnasında doldurulan gözlem formlarının sonuçlarının genel olarak değerlendirilmiş haline ait tablolara yer verilmiştir. Oyun etkinliklerine ait gözlem formları ekte yer almaktadır.



BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

İlkokul 4. sınıf DKAB dersinin kavramları dersin anlaşılması açısından önem teşkil etmektedir. Özellikle araştırma alanımız içerisinde yer alan 4. sınıf DKAB dersi inanç öğrenme alanında bulunan kavramların daha çok soyut olması sebebiyle öğretim sürecinde çok dikkatli olunması gerekmektedir. 4. sınıf gibi soyut işlemler dönemine henüz tam olarak geçememiş öğrencilerin bulunduğu öğrenme basamağında kavramların somutlaştırılması ve kalıcı hale getirilmesi önem arz etmektedir. Bunun için de farklı yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Çalışmamızda ilk olarak 4. sınıf DKAB dersi 1. üniteye yer alan “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum?” konu başlığında yer alan ‘ahlak, dini davranış, din, dua, günah, selam, sevap’ kavramlarının öğretimini inceleme konusu yaptık. Öğrencilerin bu ünitenin kavramlarını dersin öğretmeni tarafından tasarlanan ve uygulanan oyun etkinlikleriyle öğrenmeleri hedeflendi. Bu çerçevede ünitenin kazanımlarına uygun olarak beş oyun tasarlanarak uygulandı. Uygulama 25 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama yapılan sınıfta 14 kız 11 erkek öğrenci bulunmaktadır. Sınıfta bir öğrenci işitme engellidir, bir diğeri de psikolojik sorunları nedeniyle konuşma problemi çekmektedir.

İlkokul 4. sınıf inanç öğrenme alanı içerisinde bulunan “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum” başlıklı 1. ünite çerçevesinde kavram öğretimine yönelik ilk olarak “Sevap ve Günah Kavramları Oyunu” olarak isimlendirdiğimiz oyun uygulanmıştır. Bu oyunla ilgili bilgiler şu şekildedir:

1. Sevap Günah kavramları Oyunu

Kazanım: Dini ifadelerin günlük konuşmalarımızda nerede ve nasıl kullanıldığını fark eder.

Amaç: Sevap ve günah kavramlarının soyut olduğundan öğrencinin anlamakta zorluk çektiği kavramlar olmaktadır. Bu oyunla kavramlar somutlaştırılarak öğretimi amaçlanmaktadır. Aynı zamanda hangi davranışların sevap ve günah olduğunu ayırt etmelerini sağlayan bir oyundur.

Yöntem-teknik: Yapılandırmacı yaklaşıma göre 5E modelinin keşfetme evresinde uygulanabilecek bir oyundur.

Kullanılan materyal: İki adet kutu. Kutulara yapıştırmak için üzerinde gülen yüz ve ağlayan ifadeleri bulunan yapışkanlar kırmızı da ise ağlayan yüz ifadeleri bulunan yapışkanlar bulunmalıdır. Renkli A4 kağıtlar, sınıf tahtası ve tahta kalem

Oyun süresi:15 dakika

Örnek ders işlenişi:

Sevap ve günah kavramlarını öğrenmeye dayalı bu oyun 5E basamağının keşfetme evresinde uygulanabilmektedir. Oyun için dersten önce hazırlanması gereken materyaller İki farklı kutu ve oyun kartlarıdır. Kutuların orta büyüklükte aynı ebatta seçilmesi gerekmektedir. Kutular görsel olarak ayırt etmeyi kolaylaştırması için kırmızı, yeşil ya da siyah ve beyaz olarak farklı renklerde kullanılabilir. Yeşil renkli kutu sevap davranışlar için kırmızı olan ise günah davranışlar için kullanılabileceği gibi beyaz renkte ki kutu sevap siyah renkteki kutu da günah kavramları için kullanılabilir. Biz bu oyunda yeşil ve kırmızı kutuları tercih ettik. Hazırlanan kutulardan yeşil olanın üzerinde öğrencilerin okuyabileceği şekilde büyük harflerle sevap kırmızısının üzerinde ise günah yazıları bulunmaktadır. Sevap yazan kutunun üzeri sevap davranışlara dikkati çekmek için gülen yüzlü etiketlerle süsüdür. Günah yazılı kutunun üzerine ise ağlayan yapışkanlı etiketler yapıştırılmıştır. Sevap ve günah davranış örneklerinin yazılı olduğu kartlar da dersten önce hazırlanması gereken materyallerdendir. Bu kartlarda öğrencilerin anlama düzeyine ve konuya uygun davranış örnekleri yazmaktadır. Kartlara yazılabilecek ifadeler şöyledir; “gözleri görmeyen birine yardım etmek, güzel söz söylemek, dürüst olmak, yoksula yardım etmek, gülümsemek, doğru sözlü olmak, engellilere yardımcı olmak, yaşlılara saygı göstermek, adaletli olmak, ailemize saygı göstermek, güvenilir olmak” şeklinde sevap davranışları : “arkadaşlarımızın eşyalarına zarar vermek, komşuları rahatsız etmek, iftira atmak, hırsızlık yapmak, insanları aldatmak, yalan söylemek, başkasının malına zarar vermek, kötü söz söylemek, haksızlık yapmak, arkadaşlarımızla kavga etmek, kötü lakap takmak, okul araç gereçlerine zarar vermek, büyüklerimize saygı göstermemek, hile yapmak.” Şeklinde de günah davranışlarının yazılı olduğu ifadeler bulunmaktadır. Oyunun kartları sınıfı üç gruba ayıracağımız için üç farklı renkte olmak üzere çoğaltılmıştır. Grupların hangi kartları kutuya attığını anlamamız için farklı renkte kart hazırlanması önemlidir.

Oyunun oynanışı şöyledir: Sınıf tahtasının önüne tüm sınıfın görebileceği şekilde bir masa konularak masanın üzerine kutuların yazıları öğrenciler tarafından okunabilecek şekilde yerleştirilir. Sınıf oturma sırasına göre sınıf üç gruba ayrılır. Gruplar oturdukları masa ve sandalyeleri sınıfın kenarlarına dizerek üç ayrı koridor

oluştururlar. Bu koridora gruplar yerleştirilir. Her bir grup kutulara eşit mesafede olacak şekilde sırayla yerleştirilir ve önlerine başlama çizgisi çizilir. Kutuların bulunduğu masaya grupların kartları dizilir. Başlama işareti verildikten sonra grup üyeleri sırayla kutuların yanına gelir ve kendi gruplarına ait olan kart rengini alır. Daha sonra kartta yazılı davranışı okuyarak uygun kutuya atmalıdır. Grup üyelerinden kartı kutuya atan öğrenci başlama çizgisine dönmeden diğer grup üyesi oyuna başlayamayacaktır. Sınıfın mevcut yoğunluğuna göre süre belirlenecektir. Oyun sonuna kadar verilen süre içerisinde gruplar kartları uygun kutuya atmaya çalışacaktır. Süre bitiminde oyun durdurularak kutular açılacak ve kartlardaki davranış örnekleri sesli okunarak uygun kutuda olup olmadığı sınıfla birlikte belirlenecektir. Kutudan çıkan kartların doğruları (+) yanlışları (-) şeklinde belirtilerek tahtaya yazılır ve grupların puanları hesaplanır. En çok uygun ifadeyi kutuya atan grup oyunu kazanır. Oyun sonunda değerlendirme yapılarak kavramların ne kadar öğrenildiği kontrol edilerek kavramla ilgili eksiklikler varsa giderilmelidir.

Derste “Sevap günah kavramları oyunu”yla ilgili etkinliklerin her bir öğrenci açısından değerlendirilmesine yönelik gözlem formu Ek1’de yer almaktadır. Bu oyun çerçevesinde öğrencilerin genel görünümü ise şu şekildedir:

Tablo 1**Sevap Günah Kavramları Oyunu: Öğrencilerin Genel Görünümü**

	Her zaman		Bazen		Hiçbir zaman	
	N	%	N	%	N	%
BİLİŞSEL						
Türkçeyi doğru kullanır	21	84	2	8	2	8
Sevap kavramının içeriğini anlar	19	76	4	16	2	8
Sevap kavramını kendi ifadeleriyle anlatır.	19	76	3	12	3	12
Sevap kavramına örnek verir.	18	72	4	16	3	12
Günah kavramının içeriğini anlar	17	68	6	24	2	8
Günah kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	17	68	6	24	2	8
Günah kavramına örnek verir	19	76	3	12	3	12
Sevap olan davranışları ayırt eder	20	80	3	12	2	8
Günah olan davranışları ayırt eder	20	80	3	12	2	8
Sevap davranışların önemini fark eder	21	84	2	8	2	8
Kavramlar arası ilişki kurar	18	72	4	16	3	12
DUYUŞSAL						
Etkinliğe katılmaya istekli olur	24	96	-	-	1	4
PSİKOMOTOR						
Kurallara uyar	21	84	3	12	1	4
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	24	96	-	-	1	4
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	23	92	1	4	1	4

“Dini ifadelerin günlük konuşmalarımızda nerede ve nasıl kullanıldığını fark eder” kazanımına uygun olarak sevap günah kavramlarının öğretimi için uygulanmış bir oyundur. 5E modelinin keşfetme evresinde uygulanmıştır. Oyun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim alanına göre değerlendirilmiştir.

Tablo 1 incelendiğinde sevap ve günah oyununu oynayan öğrencilerin genel görünümünü görmek mümkündür. Tabloya göre oyun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim döneminde incelenmiştir. Bu tabloda oyun sonunda doldurulan gözlem formundaki sonuçların değerlendirilmiş hali bulunmaktadır.

Bilişsel: Bilişsel becerilerin geliştirilmesine yönelik araştırmacı tarafından oluşturulan gözlem formunda yer alan “Türkçeyi doğru kullanır” maddesi açısından öğrencilerin 21 (%84)’i “her zaman”, 2 (%8)’si “bazen”, 2 (%8)’si de “hiçbir zaman” şeklinde değerlendirilmiştir. Bu verilerden hareketle öğrencilerin % 84 gibi büyük sayılabilecek bir oranının Türkçeyi düzgün kullandığı söylenebilir. Bununla birlikte öğrencilerden birinin işitme engelli, bir diğeri de psikolojik bir rahatsızlık sebebiyle okul dışında yakın çevresiyle konuşabilmekte ancak sınıf içerisinde hiçbir şekilde

konuşmamakta olduğu bilgisini ilave etmekte fayda vardır. % 8'lik oranın bu durumdan kaynaklandığı belirtilebilir.

“Sevap kavramının içeriğini anlar” maddesinde öğrencilerin 19 (%76)’unun “her zaman”, 4 (%16)’ünün “bazen”, 2 (%8)’sinin ise “hiçbir zaman” olduğu belirlenmiştir. Soyut bir kavram olan sevap kavramının içeriğinin oyunun sonunda %76 kadar büyük bir oranda anlaşıldığı görülmüştür. Bu dönemdeki öğrencilerin soyut kavramları anlamakta güçlük çektiği bilindiğine göre bu oranın iyi olduğu değerlendirilebilir. 4 kişinin konuyu orta düzeyde anladığı gözlemlenmiştir. Buradaki dört kişinin kavramı anladığı ancak bazı örneklerde karıştırabildikleri belirlenmiştir. “Hiçbir zaman” olarak ifade edilen öğrencileri ise işitme engelli öğrenci ve konuşma problemi çeken öğrenci oluşturmaktadır. İşitme engelli öğrenciye bu kavram verilemediği için herhangi bir dönüt alınamamıştır. Ancak bu öğrenci güzel davranışlar yapması gerektiğini anladığını gösteren davranışlarda bulunmuştur. Ancak bu davranışların sevap olarak karşılığının olduğunu bilmediği belirtilmiştir. Psikolojik nedenlerle konuşma problemi çeken öğrencinin ise oyun sırasında katılım gösterdiği tespit edilmiştir. Ancak öğrenci konuşmadığı için kavramı ne kadar anladığı gözlemlenememiştir.

Önceki maddede bulunan “Sevap kavramının içeriğini anlar” ifadesiyle bağlantılı olarak “Sevap kavramını kendi ifadeleriyle anlatır” maddesi incelendiğinde öğrencilerden 19(%76)’unun “her zaman” , 3(%12)ünün “bazen” , 3(%12) ünün ise “hiçbir zaman” olduğu gözlenmiştir. Öğrencilerin sevap kavramını %76 gibi büyük bir çoğunlukla kendi ifadeleriyle anlatabildiği gözlemlenmiştir. Bu durumun sevap kavramının içeriğinin anlaşılmasıyla ilgisi olduğu düşünülebilir. Yani sevap kavramını anlayabilen öğrencinin aynı şekilde kavramı kendi ifadeleriyle anlatabildiği söylenebilmektedir. “Bazen” olarak ifade edilen 3 öğrencinin kavramı açıkladığı ancak tam olarak ifade edemediği gözlenmiştir. Bunun sebebinin ise bu öğrencilerin kendilerini ifade etmede sıkıntı yaşayan öğrenciler olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Ancak bu öğrencilerin diğer derslerde kendilerini ifade konusunda daha çok sıkıntı yaşadığı bilgisi göz önünde bulundurulursa oyun sırasında bu çocukların kendilerini daha rahat ifade edebildikleri söylenebilir. Yani buradaki sonucun bu öğrenciler açısından olumlu olduğu düşünülebilir. Diğer 3 öğrencinin ise hiçbir şekilde ifade edemediği gözlemlenmiştir. Bu üç öğrenciyi ise işitme engelli öğrenci, konuşma sorunu çeken öğrenci ve çekingen davranışlar gösteren bir öğrencinin oluşturduğu belirtilmiştir.

Sevap kavramına örnek verir ifadesi incelendiğinde 18(%72)'i “her zaman”, 4 (%16)'ü “bazen”, 3 (%12)'ü “hiçbir zaman” şeklinde değerlendirilmiştir. Öğrencilerin %72 gibi büyük bir oranda sevap kavramına örnek verebildiği gözlemlenmiştir. Soyut olan bu kavramın içeriğini bu derste oyunla öğrenen öğrencilerin kavramı büyük oranda doğru anladıkları belirlenmiştir.

Günah kavramının içeriğini anlar 17 (%68)'si “her zaman”, 6 (%24)'sı “bazen”, “hiçbir zaman” 2 kişi (%8). Diğer kavramımız olan günah kavramının da soyut bir kavram olmasına rağmen %68 gibi büyük bir oranda anlaşıldığı görülmüştür. Ancak %24'ü tam olarak kavramı anlayamadığı gibi %8'i de hiçbir şekilde anlayamamıştır. Kavramın anlaşılmadığı gözlenen öğrencilerden biri işitme engelli, diğeri ise psikolojik nedenlerle konuşma sorunu çeken öğrencidir.

“Günah kavramını kendi ifadeleriyle anlatır” maddesi açısından öğrencilerin 17'si (%68) “her zaman” , 6 (%24)'sı “bazen” , 2(%8)'si de “hiçbir zaman” olarak değerlendirilmiştir. Öğrencilerin %68 oranında günah kavramını kendi ifadeleriyle anlatabildikleri belirlenmiştir. Sevap kavramında olduğu gibi günah kavramında da sınıfın yarıdan fazlasının kavramı kendi ifadeleriyle anlatabilecek hale geldiği gözlenmiştir.

“Günah kavramına örnek verir” maddesinde öğrencilerin 19'unun (%76) “her zaman” örnek verebildiği, 3 (%12)'ünün “bazen”, “hiçbir zaman”, 3 (%12)'ünün de örnek veremediği gözlenmiştir.

Sevap olan davranışları ayırt eder “her zaman” 20 kişi (% 80), “bazen” 3 kişi (%12) , “hiçbir zaman” 2 kişi (%8).% 80 oranında sınıfın büyük bir bölümünün sevap davranışları ayırt edebildiği gözlenmiştir.%12'nin bazen ayırt edebildiği , %8'in ise hiçbir zaman ayırt edemediği gözlemlenmiştir.

Günah olan davranışları ayırt eder ifadesi “her zaman” 20 kişi (%80), “bazen” 3 kişi (%12), “hiçbir zaman” 2 kişi (%8). Öğrencilerimizin kavramı çoğunlukla ayırt edebildiği gözlemlenmiştir.

Kavramlar arası ilişki kurar “her zaman” 18 kişi (%72), “bazen” 4 kişi (%16), “hiçbir zaman” 3 kişi (%12). % 72 oranında sevap ve günah kavramları arasında ilişki kurulabildiği gözlemlenmiştir.

Duyuşsal: Duyuşsal becerilerin kazandırılmasına yönelik olarak araştırmacı tarafından belirlenen “Etkinliğe katılmaya istekli olur” maddesinde öğrencilerin 24 (%96)'ü “her zaman”, 1 kişi (%4) ise “hiçbir zaman” olarak değerlendirilmiştir. Sınıfın etkinliğe yüksek oranda katılım gösterdiği belirlenmiştir. Bu etkinliğe işitme engelli

öğrenci ve konuşmayan kız öğrenci de katılım göstermiştir. İşitme engelli öğrencinin kuralları gözlemleyerek anlamaya çalıştığı ve oyuna katılım gösterdiği tespit edilmiştir. Psikolojik nedenlerle konuşma problemi yaşayan öğrenci ise normalde ders içerisinde hiçbir şeye olumlu olumsuz tepki vermezken oyun sırasında gülümsediği ve oyuna severek katılım gösterdiği ve oynadığı gözlenmiştir. Hiçbir zaman olarak gözlemlediğimiz öğrenci ise oyuna etkin katılım göstermeyerek oyundan uzak kalmıştır. Bu bulgu, oyuna dayalı etkinliklerin diğer öğrencilerin olduğu gibi çeşitli özel durumları sebebiyle derslerde pasif kalarak sorun yaşayan öğrencilerin oyun etkinliklerine katılmaya istekli oldukları tespit edilmiştir. Bu durum derste pasif kalan öğrencilerin oyunla birlikte derste daha aktif olduklarını göstermektedir. Oyunun çocuğun gelişimine olan olumlu katkısı da görülebilmektedir.

Psikomotor: Psikomotor becerilerin kazandırılmasını amaçlayan “kurallara uyar” maddesi incelendiğinde öğrencilerin 21 (%84)’inin “her zaman” , 3 (%12)’ünün “bazen”, 1 (%4)’inin ise “hiçbir zaman” olarak değerlendirildiği belirlenmiştir. Oyunun kurallarını yeterince anlayan öğrencilerin kurallara uyma konusunda sıkıntı yaşamadığı ancak kuralları yeterince dinlemeyerek anlayamayan öğrencilerin bu konuda sıkıntı yaşadığı gözlenmiştir. Etkinlikler esnasında özellikle kurallara uymayanların diğer öğrenciler tarafından kurallara uymaları konusunda uyarılması araştırmacının dikkatini çekmiştir. Bu da öğrencilerin kurallara uyma bilincinin geliştirmesi açısından oyunların etkili olabileceğini göstermektedir.

Malzemeleri kullanırken özen gösterir 24 kişi (%96) “her zaman”, “1 kişi (%4) hiçbir zaman” olarak değerlendirilmiştir. Bir öğrenci dışında diğer tüm öğrencilerin oyun malzemelerini dikkatli kullandığı ve özen gösterdiği dikkati çekmiştir. Öğrencilerin sınıf içerisinde kullandıkları malzemelere gösterdikleri özenle oyun malzemelerine gösterdikleri özen kıyaslandığında oyun malzemelerini daha dikkatli kullandıkları belirtilmiştir. Ayrıca araştırmacı tarafından oyun malzemelerinin hazırlanması konusunda yardım istenmiştir ve bu yardım sırasında da öğrencilerin malzemelere zarar vermeme konusunda özen gösterdikleri belirtilmiştir.

Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar “her zaman” 23 kişi (%92), “bazen” 1 kişi (%4) , “hiçbir zaman” 1 kişi (%4). Daha önce de belirtildiği gibi sınıfta özel durumları bulunan işitme engelli öğrenci ve psikolojik probleminden konuşmayan öğrenci olmak üzere iki öğrenci bulunmaktadır. Bu madde iletişim ile ilgili olduğu için bu öğrencilerin ne tür tepkiler vereceği ayrıca merak konusu olmuştur. Yapılan gözlemler neticesinde her iki öğrencinin de kendilerine göre arkadaşlarıyla bir şekilde iletişim kurdukları

tespit edilmiştir. Ancak işitme engelli öğrencinin arkadaşlarıyla kurduğu ilişkinin konuşma problemi çeken öğrenciye göre daha iyi olduğu görülmüştür. İşitme engelli öğrenciyle arkadaşları kendi oluşturdukları işaret dilini kullanarak iletişim sağlamaktadırlar. Ayrıca bu iki öğrenci oyunla birlikte sınıf arkadaşlarıyla daha çok iletişim kurma fırsatı bulmuştur. Çünkü oyun dışında yapılan etkinliklere bu öğrencilerin katılım göstermediği belirlenmiştir

Sevap ve günah kavramları oyunu sonucunda öğrencilerin hedeflenen kavramları eğlenerek öğrendikleri ve daha iyi kavradıkları görülmüştür. Özellikle soyut olan bu kavramların oyun sayesinde somutlaştırılarak öğrenildiği belirlenmiştir. Kavramın içeriği ve kavramla ilgili örnekleri birbirinden daha net ayırdıkları da dikkati çekmiştir. Ayrıca oyuna başlamadan önce sevap ve günah kavramlarının anlamı sorulduğunda çevrelerinden duydukları belli ifadelerle açıklayabildikleri tespit edilirken oyun sonunda kavramları kendi cümleleriyle açıklayabildikleri ve kavramın içeriğini daha iyi anladıkları görülmüştür. Oyun sırasında öğrencilerin derse daha çok katılarak kurallara uymaya özen gösterdikleri dikkati çekmiştir. Kurallara uyan öğrenciler kural ihlali yapan başka bir öğrenciyi gördüğünde ona kuralı hatırlatarak kural ihlalinin engellemişlerdir. Bu da çocukluk dönemi gelişim özellikleri başlığının alt başlığı olan edilen somut işlemler döneminde ifade edildiği gibi bu dönemde çocuk oyunun kurallarına uyum sağlamaktadır bilgisini doğrulamaktadır.

2-Dilek ve Dualarımızda Dini İfadeler Oyunu

Kazanım: Dini ifadelerin günlük konuşmalarımızda nerede ve nasıl kullanıldığını fark eder.

Amaç: Günlük konuşmalarda kullanılan dilek ve duaları öğrenerek nerede ve ne zaman kullanıldığını öğretmeyi amaçlamaktadır.

Yöntem –Teknik: Yapılandırmacı yaklaşımın 5E modelinin derinleştirme evresine göre hazırlanmıştır.

Kullanılan materyal: Renkli A4 kağıt, akıllı tahta yada projeksiyon, sıra ve masalar

Oyun süresi: 20 dakika

Örnek Ders İşlenişi:

Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplardan birer kişi ebe olarak seçilir. Sınıfın orta alanı açılarak iki öğrenci masası sınıfın orta kısmına uzunlamasına uç uca koyulur. Oyun altı basamaktan oluşmaktadır ve her bir basamak için ayrı görevler belirlenmiştir. Masaların

iki yanına eşit mesafede olacak şekilde basamakların sayıları A4 kağıdına büyük bir şekilde yazılarak yere yapıştırılır. Basamaklarda yapılması gereken görevler öğrencilere açıklanır. Seçilen ebeler ilk basamağın üzerinde beklemeye başlar ve hangi grubun oyunu başlatacağı kurayla belirlendikten sonra oyuna başlarlar. Basamakların yanındaki masada görev kartları bulunmaktadır. Görev kartını alan ebe kartı yüksek sesle okur ve görevi yerine getirir. Görevi tamamlayabildiyse bir sonraki basamağa geçmeye hak kazanır. Ebeler görevleri sırayla yaparlar. Ancak ebelerin başarısız olması durumunda ise bir tur bekleme cezası verilmektedir. Bu şekilde görevi tamamlayabilen ebe grubunu bir sonraki basamağa çıkarır. Basamakları önce tamamlayan grup oyunu kazanır. Dersin süresi ve sınıfın durumu dikkate alınarak oyun farklı kişilerle tekrar edilebilir.

Oyundaki görev dağılımı şöyledir:

1. Basamak: Kartta anlatılan durumda hangi dini ifade kullanılmalıdır?
Söylenmesi gereken dini ifadeyi bul
Örnek: Sınıf arkadaşın hastalanmış ona nasıl dua edersin?
Cenazesi olan kişiye ne söylemelisin?
2. Basamak: Kartta yazılı dini ifade nerede söylenir
Örnek: Arkadaşımıza “Allah şifa versin” diyorsam ben neredeyim?
3. Basamak: Bu durumda hangi dini ifadeyi söylemem gerekiyor?
Örnek: Alışverişte hangi dini ifadeyi kullanırız?
4. Basamak: Resimdeki dini ifadeyi bul? (Dini ifadelerle ilgili resimler akıllı tahta yada projeksiyon varsa oradan açılıp gösterilebilir yada A4 kağıtlara çıktı alınarak da gösterilebilir.)
5. Basamak: Grubundan istediğin kadar arkadaşını seçerek kartta yazılı olan dini ifadeye uygun drama yap.
Örnek: “Allah zihin açıklığı versin” dini ifadeye uygun drama yap.
6. Basamak: 5. basamakta yaptığınız dramada neler hissettin? Genel olarak oyunu değerlendir.

Oyunun sonunda öğrencilerden hangi dini ifadeleri öğrendiklerini söylemeleri istenir. Daha sonra bu ifadelerin nerede ve ne zaman söylendiği de sorularak genel değerlendirme yapılır. Oyunda neler hissettikleri ve oyunu sevip sevmedikleri de sorularak dini ifadelerin hayatımızdaki önemine değinilerek oyun bitirilir.

Tablo 2**Dilek ve Dualarımızda Dini İfadeler Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü**

	Her zaman		Bazen		Hiçbir zaman	
	N	%	N	%	N	%
BİLİŞSEL						
Türkçeyi doğru kullanır	20	80	3	12	2	8
Dua kavramının içeriğini anlar	15	60	6	24	4	16
Dua kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	18	72	4	16	3	12
Dua kavramına örnek verir	18	72	5	20	2	8
Dilek ve duaların günlük konuşmalarda nerede kullanıldığını fark eder	18	72	5	20	2	8
Dilek ve duaların günlük konuşmalarda nasıl kullanıldığını fark eder	17	68	6	24	2	8
Dini ifadelere örnek verir	19	76	2	8	4	16
Dini ifadelerin önemini fark eder	17	68	5	20	3	12
Kavramlar arası ilişki kurar	16	64	6	20	3	12
DUYUŞSAL						
Etkinliğe katılmaya istekli olur	20	80	3	12	2	8
Dilek ve duaları günlük hayatında kullanmaya istekli olur	19	76	3	12	3	12
PSİKOMOTOR						
Kurallara uyar	21	84	3	12	1	4
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	22	88	2	8	1	4
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	20	80	3	12	2	8

“Dini ifadelerin günlük konuşmalarımızda nerede ve nasıl kullanıldığını fark eder” kazanımına uygun olarak tasarlanmıştır. 5E modelinin derinleştirme basamağında uygulanmıştır

Tablo 2 incelediğinde dilek ve dualarda dini ifadeler oyununu oynayan öğrencilerin genel görünümünü görmek mümkündür. Bu tabloya göre oyun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim döneminde incelenmiştir. Bu tabloda oyun sonunda doldurulan gözlem formundaki sonuçların değerlendirilmiş hali bulunmaktadır

Bilişsel: araştırmacı tarafından belirlenen bilişsel becerilerin geliştirilmesine yönelik olarak gözlem formunda maddeler belirlenmiştir. Türkçeyi doğru kullanır maddesi incelendiğinde öğrencilerin 21 (%84)’nin “her zaman”, 2(%8)’sinin“bazen” , 2 (%8)’sinin ise “hiçbir zaman” olarak ifade edildiği belirlenmiştir. Bu oyunda da önceki oyunda olduğu gibi %84 oranında Türkçenin doğru kullanıldığı gözlemlenmiştir.

Hiçbir zaman olarak belirtilenler ise önceki oyunda olduğu gibi işitme engelli öğrenci ve psikolojik sebeplerle konuşamayan öğrenciden oluşmaktadır.

Dua kavramının içeriğini anlar 15 kişi (%60) “her zaman”, 6 kişi (%24) “bazen”, 4 kişi (%16) “hiçbir zaman”. Bu bulgulardan hareketle dua kavramının içeriğinin %60 oranında her zaman, %24 oranında bazen anlaşıldığı, %4’ünün de hiçbir şekilde anlayamadığı belirlenmiştir.

Dua kavramını kendi ifadeleriyle anlatır 18 kişi (%72) “her zaman”, 4 kişi (%16) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Öğrencilerin ailesinden ve çevresinden dua kavramıyla ilgili bir takım bilgiler edindikleri ve başlangıçta bu bilgilerle kavramı anlattıkları tespit edilmiştir. Ancak daha sonra yapılan etkinliklerle dua tanımını öğrenmeleriyle birlikte daha doğru bir şekilde kavramı ifade edebildikleri görülmüştür.

Dua kavramına örnek verir 18 kişi (%72) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Bu bulgulara göre öğrencilerin büyük çoğunluğu günlük hayatta kullandıkları çeşitli dualardan örnekler vermişler ve kendileri de farklı dua örnekleri oluşturmuşlardır.

Dilek ve duaların günlük konuşmalarda nerede kullanıldığını fark eder 18 kişi (%72) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Dilek ve duanın içeriğini anlayan öğrenci günlük hayatta farklı ifadelerin olduğunu da fark etmiştir. Öğrenciler oyundan önce bu ifadelerin kullanımını farklı mekanlarda duyduklarını ancak ne anlam ifade ettiğini bilmediklerini belirtmişlerdir. Oyun uygulaması sonunda ifadelerin nerelerde kullanıldığını fark eden öğrenci oranı % 72’ye yükselmiştir.

Dini ifadelerle örnek verir 19 kişi (%76) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 4 kişi (%16) “hiçbir zaman”. Günlük hayatta kullanılan dini ifadelerle öğrencilerin %76 oranında çeşitli örnekler verilebildiği gözlenmiştir. Oyun sırasında dini ifadeleri fark eden öğrencilerin bunlara örnek de verebildiği belirlenmiştir.

Dini ifadelerin önemini fark eder 17 kişi (%68) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Oyunla birlikte dini ifadelerin hayatımızda önemli bir yerinin olduğunu fark edildiği tespit edilmiştir. %68 oranında büyük bir kısmı önemini fark ederken %20’si bazen %12’si ise hiçbir zaman olarak belirlenmiştir.

Kavramlar arası ilişki kurar 16 kişi (%64) “her zaman”, 6 kişi (%20) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Günlük hayattaki dilek ve dua kavramları arasında %64 oranında ilişki kurulduğu gözlemlenmiştir. Her iki kavramın da soyut olduğu göz önünde bulundurulursa bu oranın iyi bir sonuç olduğu söylenebilir.

Duyuşsal: Etkinliğe katılmaya istekli olur 20 kişi (%80) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. %80 oranında etkinliğe katılım olmuştur. Ancak bu oyunda konuşma ve sınıf içi iletişime daha çok ihtiyaç olduğu için psikolojik bazı sebeplerle konuşmayan öğrenci bu oyuna katılım göstermemiştir. Ayrıca bir öğrenci de oyun sırasında sessiz kalıp çekingen davranış sergileyerek etkinliğe ilgi göstermemiştir. Ancak oyunu dikkatli bir şekilde izlemiştir. Bu öğrenci oyuna katılmadığı halde oyun ilgisini çekmiştir. İşitme engelli olan öğrencimiz ise oyunun drama basamağında aktif katılım göstererek kurallara uyum sağlamaya gayret göstermiştir.

Dilek ve duaları kullanmaya istekli olur “her zaman” 19 kişi (%76), “bazen” 3 kişi (%12), “hiçbir zaman” 3 kişi (%12). Oyun sırasında dilek ve duaları kullanmaya ilgili hale geldikleri söz ve davranışlarındaki dile ve dualara olan ilgilerinden belirlenmiştir.

Psikomotor: Kurallara uyar 21 kişi (%84) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Bu oyunun basamaklı ve ilk oyuna göre daha detaylı olduğu halde kurallara uyan öğrenci sayısı %84 olmuştur. Bu durum öğrencilerin oyun kurallarına verdikleri önemi göstermektedir. Ders içerisinde sınıf disiplinini bozan öğrencilerin de kurallara uyma konusunda özen gösterdiği dikkatimizi çekmiştir.

Malzemeleri kullanırken özen gösterir 22 kişi (%88) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Bu oyunda kullanılan malzemelerin önceki oyuna göre daha fazla ve çeşitli olmasına karşın öğrencilerin malzeme kullanımına özen gösterdiği görülmüştür. Ayrıca malzemelerin renkli ve dikkat çekici olmasının da bu durumda etkili olduğu belirtilmiştir. Bu maddeye bakarak öğrencilerin sevdikleri etkinliklerde gösterdikleri özeni ve ilgiyi de gözlemlemek mümkündür.

Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar 20 kişi (%80) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Oyunun gruplar halinde oynanmasından kaynaklı olarak iletişimin yoğun olduğu gözlemlenmiştir. Oyunu kazanmak ve grup bütünlüğünü sağlamak duygusuyla kendi aralarındaki iletişimin oyuna etkilerini öğrenciler kendi gözlemleriyle fark etmişler ve grup bütünlüğüne dikkat etmişlerdir.

Dilek ve dualarda dini ifadeler oyunu aşamalı bir oyundan oluşmaktadır. Öğrenci oyun sırasında hareket halinde olarak aktif katılım göstermektedir. Ayrıca grup halinde oynandığı için sınıf içi iletişimin yoğun olduğu bir oyundur. Yapılandırmacı yaklaşıma göre 5E yönteminin derinleştirme evresinde oynanan bu oyun öğrencilerin

dilek ve duaları günlük hayata aktarmalarına aynı zamanda genellemeler yapmalarına da imkan sağlamaktadır.

3-Selamlaşıyoruz Oyunu

Kazanım: Selamlaşmanın iletişimdeki önemini fark eder.

Amaç: Selam ve selamlaşmak kavramlarının anlamını pekiştirmek ve selamlaşmanın iletişimdeki önemine vurgu yapmak amacıyla uygulanan bir oyundur.

Yöntem–Teknik: Yapılandırmacı yaklaşımın 5E modeline göre; 1.oyun dikkat çekme evresinde, 2.oyun keşfetme evresinde, 3.oyun değerlendirme evresinde (anlam çözümleme tablosu) uygulanmaktadır.

Kullanılan materyal: Bir yumak ip, A4 kağıt, makas, yazı tahtası

Oyun süresi: Bir ders saati

Örnek Ders İşlenişi:

Selam kavramı ve selamlaşmanın ne anlama geldiği hakkında öğrencilere sorular yöneltilerek oyuna başlanır. Selam vermek ve selam almak ne demek buna günlük hayattan örnekler vermeleri istenir. Selam kavramının kelime anlamının sağlık, esenlik ve huzur anlamına geldiği vurgulanır. “Selamün aleyküm “aleyküm selam” ifadelerinin kişinin selam verdiği kişiye sağlık esenlik huzur dilemek anlamına gelen dua olduğu belirtilir. Daha sonra selamın insanlar arasındaki iletişimde öneminden bahsederek dikkat çekme evresindeki oyuna geçilir. Sosyal medya grubu üzerinden paylaşılan bir oyunun uyarlaması olan oyun şöyledir; sınıftan beş ya da altı kişilik bir grup oluşturulur. Öğrencilerin sırayla birbirlerine selam vermesi ama verilen selama karşılık verilmemesi istenir. Daha sonra gruptan bir öğrenciye bir yumak ip verilerek selam verdiği kişiye ipin bir ucunu kendisinin tutmasını yumağı da selam verdiği kişiye vermesi istenir. Yumağı alan kişi verilen selama karşılık vererek diğer grup üyesine selam verir ve yumağı uzatır. Bu şekilde tüm grup birbirine selam verir. Böylece aralarında örümcek ağına benzer bir görüntü oluşur. Öğrencilere aralarındaki bu ipin ne anlama geldiği sorulur ve ilkinde neden bu ipin olmadığı sorusu yöneltilir. İlk durumda verdikleri selama karşılık alamayınca ne hissettikleri ve ikincisinde selama karşılık verildiğinde ne hissettiklerini karşılaştırarak değerlendirmeleri istenir. Sınıftaki diğer öğrencilerden de yorumlar alınarak oyunun değerlendirmesi yapılır. Daha sonra sınıftaki diğer öğrencilerle de oyun gruplar halinde oynanılabilir. Oyundaki iplerin sevgi, dostluk, arkadaşlık bağlarını temsil ettiği sonucuna ulaşarak selamlaşmayla birlikte insanların aralarındaki bu bağların oluştuğu ve güçlendiği sonucuna ulaşılır.

Selam kavramı ve önemine değinildikten sonra keşfetme evresindeki ikinci oyuna geçilir. Bu oyunda amaç farklı selam ifadelerini öğrenmektir. Küçük kağıtlara selam ifadeleri yazılarak kart sayısı kadar öğrenciyi gönüllülük esasına göre seçtikten sonra seçilen öğrenciler sınıfın dışına çıkarılır. Bu kağıtlar öğrencilere verilerek kağıtta yazılı ifade sınıf tarafından bilinene kadar konuşmamaları gerektiği açıklanır. Oyunun kuralları sınıfa açıklandıktan sonra dışarıdaki öğrenciler sınıfa alınarak sınıfın karşısına çıkarılır. İçlerinden biri öne çıkarak kağıttaki dini ifade sınıftaki öğrenciler tarafından bulunana kadar konuşmaz. Doğru ifade söylendiğinde “evet” cevabını vererek kağıdındaki ifadeyi tahtaya yazar. Tüm ifadeler açıldığında tahtaya yazılan selam ifadeleri sınıfla birlikte sesli olarak tekrar edilir.

Sınıf tahtasında yazılı olan selam ifadelerinin ne zaman söylendiğini kavramak için değerlendirme evresinde uygulanabilecek oyuna geçilir. Oyun kavram öğretimi yöntemlerinden anlam çözümleme tablosunun oyunlaştırılmış haliyle yapılır. Yukarıdan aşağıya selam ifadeleri, soldan sağa da sabah, öğle, akşam gibi günün zaman dilimleri yazılarak tablo haline getirilir. Öğrencilerden hangi selam ifadesinin ne zaman söylendiğinin bulunması istenerek tabloya işaretlenir. Öğrencilerin oyunlaştırılmış olarak tahtaya gelerek tablodaki ifadelerin karşılığını kendilerinin bulması sağlanır.

5E modelinin üç ayrı evresinde üç farklı oyun oynanmıştır. Ders sonunda öğrencilerden neler öğrendiklerini değerlendirmeleri istenerek kendi ifadeleriyle yorum yapmalarına imkan verilir. Mümkün olduğunca sınıfın tüm öğrencilerinin yorumları dinlenir. Alınan cevaplarla birlikte selam kavramının dinimiz açısından önemine değinilerek selamlaşmayla ilgili ayet ve hadislerden örnekler verilir.

Tablo 3**Selamlaşıyoruz Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü**

	Her zaman		Bazen		Hiçbir zaman	
	N	%	N	%	N	%
BİLİŞSEL						
Türkçeyi doğru kullanır	21	84	2	8	2	8
Selam kavramının içeriğini anlar	17	68	6	20	2	8
Selam kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	19	76	5	20	1	4
Selamlaşma örnekleri verir	22	88	-	-	3	12
Selamlaşmanın dua olduğunu kavrar	12	48	10	40	3	12
Selam ifadelerinin ne zaman kullanıldığını bilir	21	84	2	8	2	8
Selamlaşırken hangi ifadelerin kullanıldığını bilir	20	80	3	12	2	8
Selamlaşmanın iletişimdeki önemini fark eder	20	80	3	12	2	8
Kavramlar arası ilişki kurar	16	64	6	20	3	12
DUYUŞSAL						
Etkinliğe katılmaya istekli olur	22	88	2	8	1	4
Selamlaşmaya istekli hale gelir	23	92	1	4	1	4
PSİKOMOTOR						
Kurallara uyar	20	80	4	16	1	4
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	23	92	1	4	1	4
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	20	80	3	12	2	8

“Selamlaşmanın iletişimdeki önemini fark eder.” kazanıma uygun olarak tasarlanmış oyunlardır. Yapılandırmacı yaklaşımın 5E modeline göre; 1.oyun dikkat çekme, 2.oyun keşfetme, 3.oyun değerlendirme evrelerine göre düzenlenmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde selamlaşıyoruz adlı oyunu oynayan öğrencilerin genel görünümünü görülebilmektedir. Tabloya göre oyun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim döneminde incelenmiştir. Bu tabloda oyun sonunda doldurulan gözlem formundaki sonuçların değerlendirilmiş yer almaktadır.

Bilişsel: Bilişsel beceri kazanmayı amaçlayan bu maddeye göre Türkçeyi doğru kullanır 21 kişi (%84) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman” olarak belirlenmiştir. Öğrencilerin %84 gibi büyük bir oranda Türkçeyi doğru kullandığı gözlemlenmiştir. 2 öğrenci bazen olarak tespit edilmiştir. Ayrıca 2 öğrenci ise hiçbir zaman olarak gözlenmiştir. Hiçbir zaman olarak tespit edilen öğrencileri ise işitme engelli öğrenci ve psikolojik nedenlerle konuşma problemi çeken öğrenci oluşturmaktadır.

Selam kavramının içeriğini anlar 17 kişi (%68) “her zaman”, 6 kişi (%20) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Öğrencilerin %68’inin selam kavramının sağlık

esenlik huzur dilemek anlamına geldiğini ve selamlaşmanın dua ifadesi olduğunu anladığı gözlenmiştir. Günlük hayatta sık sık karşılaşılan selamlaşma kavramının içeriğinin öğrenciler tarafından anlaşıldığı belirtilmiştir. %20 oranında ise bazen olarak ifade edilen bu maddeye göre öğrencilerin kavramı tam kavrayamadıkları gözlemlenmiştir. %8 ise hiçbir zaman olarak belirlenmiştir. Bu öğrencilerin işitme engelli öğrenci ile psikolojik nedenlerde konuşamayan öğrenci olduğu tespit edilmiştir.

Selam kavramını kendi ifadeleriyle anlatır 19 kişi (%76) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Öğrencilerin %76’sının selam kavramını kendileri açıklayabildikleri gözlenmiştir. İşitme engelli öğrenci işaret diliyle selam kavramını ifade edebilmiştir. Hiçbir zaman bu beceriyi gösteremediği tespit edilen öğrenci ise psikolojik sebeplerle konuşamayan öğrencidir. Bu öğrenciden herhangi bir dönüt alınamadığı için kavrayıp kavramadığı ölçülememiştir.

Selamlaşma örnekleri verir 22 kişi (%88) “her zaman”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. %88 oranında öğrenciler farklı selamlaşma örneği verirken %12 oranında hiç örnek veremeyen öğrencide olduğu gözlemlenmiştir. “Bazen” diyebileceğimiz öğrenci bulunmamıştır. Öğrencilerin günlük hayatta sıkça karşılaştıkları selamlaşma ifadelerine oyunla birlikte daha çok dikkatlerinin çekildiği bu nedenle de pek çok örnek verilebildiği gözlenmiştir.

Selamlaşmanın dua olduğunu kavrar 12 kişi (%48) “her zaman”, 10 kişi (%2) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Selam kavramının da bir dua ifadesi olduğu %48 oranında kavranmıştır. Günlük hayatta kullanılan selam ifadelerinin dua olduğu sınıfın %48’i tarafından kavranmıştır.

Selam ifadelerinin ne zaman kullanıldığını bilir 21 kişi (%84) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Öğrenciler (%84) oranında selam ifadelerinin hangisinin ne zaman söylendiğini kavradığı gözlemlenmiştir. Ayrıca işitme engelli öğrencimiz selam kavramını işaret diliyle göstererek uygulayabilmiş ancak hangi ifadenin ne zaman kullanıldığını tam olarak kavrayamamıştır. Bu nedenle günün her saati için bir selam ifadesini işaret diliyle gösterebilmiştir.

Selamlaşırken hangi ifadelerin kullanıldığını bilir 20 kişi (%80) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. %80 oranında genel olarak kullanılan selam ifadelerinin hangileri olduğunun kavrandığı gözlemlenmiştir. Öğrenciler farklı selamlaşma ifadelerinin de bulunduğunu ve hangi ifadelerin kullanılabileceğini öğrendiği belirtilmiştir.

Selamlaşmanın iletişimdeki önemini fark eder 20 kişi (%80) “her zaman” , 3 kişi (%12) “bazen” , 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. İletişimde selamlaşmanın niçin önemli olduğunu fark edilmiş ve selamlaşmanın önemi %80 oranında kavranmıştır. Ayrıca işitme engelli öğrencinin ise işaret diliyle selam vermesiyle birlikte arkadaşlarıyla iletişiminde gelişmeler olduğu belirtilmiş ve öğrencinin bu durumdan mutluluk duyduğu fark edilmiştir.

Kavramlar arası ilişki kurar 16 kişi (%64) “her zaman” , 6 kişi (%20) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. %64 oranında selam kavramları arasında ilişki kurulduğu belirtilmiştir. Selam kavramının anlamı ve dua kavramıyla ilişkisi %64 oranında kurulmuştur. %20

Duyuşsal: Etkinliğe katılmaya istekli olur 22 kişi (%88) “her zaman” , 2 kişi (%8) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Bu oyunda etkinliğe az ilgi gösteren psikolojik sebeplerle konuşmayan kız öğrencidir. Bunun sebebi ise oyunun konuşmaya ve iletişime dayalı olmasından dolayı olduğu düşünülmektedir. İşitme engelli öğrencimiz ise işaret diliyle etkinliğe katılım göstermiştir. Ayrıca çekingen davranışlar gösteren ve derslere ilgisi çok düşük olan bir öğrencinin oyun sırasında ilgisinin önceki derslere göre arttığı dikkati çeken bir durumdur.

Selamlaşmaya istekli hale gelir 23 kişi (%92) “her zaman” , 1 kişi (%4) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Öğrencilerin oyun sonucunda büyük oranda selamlaşmaya istekli hale geldikleri gözlenmiştir. Oyunla birlikte selamlaşma ifadelerine olan ilginin arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca sınıf öğretmeni tarafından DKAB dersi dışında da selamlaşma ifadelerinin kullanıldığına dair yorum alınmıştır. Bu durum öğrencilerin severek öğrendikleri bu ifadeyi hayatlarına daha çok yansıttıklarını ve ders dışında da kullandıklarını göstermektedir.

Psikomotor: Kurallara uyar 20 kişi (%80) “her zaman”, 4 kişi (%16) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. İşitme engelli öğrencimize kurallar gösterilerek anlatılmış ve öğrencinin diğer arkadaşlarını da takip ederek kurallara uyduğu dikkatimizi çekmiştir. Ancak psikolojik sebeplerle konuşmayan kız öğrencinin kurallara uymak istemediği oyundan uzak durduğu gözlemlenmiştir. Bunun nedeni olarak da iletişime dayalı oyunlarda kendini ifade etme problemi yaşamasıyla alakalı olduğu düşünülmektedir.

Malzemeleri kullanırken özen gösterir 23 kişi (%80) “her zaman” , 3 kişi (%12) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Oyun malzemelerinin kullanımında %80 gibi büyük bir oranda özen gösterildiği ve özellikle öğrencilerin bu konuda hata yapanları uyardığı gözlemlenmiştir.

Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar 20 kişi (%80) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Özellikle işitme engelli öğrencinin arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurduğu tespit edilmiştir. Bu iletişim arkadaşlarıyla aralarında kurdukları işaret diliyle olduğu belirtilmiştir. Ancak psikolojik sebeplerle konuşamayan öğrenciyle sağlıklı bir iletişim kurulamamıştır. Ayrıca çekingen davranışlar sergileyen bir öğrencimiz de oyuna katılmış ancak iletişim konusunda sıkıntılar yaşamıştır.

Selamlaşma oyunu 5E yönteminin üç farklı evresinde üç ayrı oyundan oluşmaktadır ve ders içerisine yayılmıştır. Öğrencilerin farklı oyun etkinlikleriyle birlikte derse aktif katılım gösterdikleri dikkati çekmiştir. Öğrenciler, selamla ilgili ifadeleri günlük hayatta duyduklarını ancak anlamını ve ne zaman söylendiklerini bilmediklerini belirtmişlerdir. Oyunun sonunda kavramların anlamlarını öğrendikleri gözlemlenmiştir.

Oyunların eğlenceli olmasının ve öğrencileri sınıf içerisinde hareketli olmaya teşvik etmesinin kavramları öğrenmelerini önemli ölçüde etkilediği gözlemlenmiştir. Bu oyunun sonrasında sınıfta selamlaşma davranışında artış eğilimi olduğu gözlenmiştir. Ayrıca sınıf rehber öğretmeni sınıfta selamlaşma konusunda artış olduğunu belirterek bu durumun diğer derslere de olumlu bir şekilde yansıdığını belirtmiştir.

4-Sıcak Soğuk Oyunu

Kazanım: Din hakkında bilgi sahibi olmanın önemli olduğunu fark eder.

Din ve ahlak kavramlarını tanımlar

Dinin ahlaklı olmayı gerektirdiğini fark eder.

Amaç: Amaç dini öğrenmenin neden bir ihtiyaç olduğunu, dini öğrenmenin insanlara ne tür fayda sağladığı gibi sorulara cevap aranacaktır. Ayrıca din ve ahlak kavramlarının öğrenciler tarafından tanımlanması istenerek daha sonra öğrencilerin dinin ahlaklı olmayı gerektirdiğini fark etmeleri sağlanacaktır.

Yöntem–Teknik: Yapılandırmacı yaklaşımın 5E yönteminin keşfetme basamağına göre uygulanmıştır.

Kullanılan materyal: Bir adet kutu, renkli A4 kağıt (isteğe göre beyaz A4 de olabilir) , isteğe göre küçük şekerler ya da çikolata

Oyun süresi:15

Örnek Ders İşlenişi:

Oyunun oynanışı şöyledir: öncelikle oyun için bir adet küçük kutu, kağıt ve küçük şekerler dersten önce hazırlanmalıdır. Kutunun içerisine kartlarla birlikte şeker koyulabilir. Bu şekilde oyun eğlenceli hale gelirken aynı zamanda çocukların zevk

almalarını da sağlamaktadır. Kutuya koyulan kağıtlara dini öğrenmenin önemi ve dinin yol göstericiliği ile ilgili şöyle ifadeler yazılabilir; “Din insana Allah’ın özelliklerinin, ailesine ve topluma karşı olan sorumluluklarını öğretir. Din iyiye, güzele yönlendirir. Yanlış ve çirkinden uzaklaştırır. Din davranışlarımızı güzelleştirir. Allah’ın sevgisini kazanmamızı sağlar. Allah’a olan saygımızı gösteririz. Doğruluğu, dürüstlüğü öğretir. Din insanların mutlu olmasını sağlar. Din arkadaşlarımızla iyi geçinmemizi ister. Din insanlara yardım etmemizi ister. Din çalışıp emek vererek helal para kazanmamızı öğretir. Yanlış bilgilerden uzaklaştırır. Engellilere saygı göstermemizi ister. Yaşlıları ziyaret etmemizi ister. İnsanlara birbirlerini sevmeyi öğretir. İnsanların birbirlerine hoşgörülü olmalarını söyler. Sabırlı olmayı öğretir. Kardeşçe barış içinde yaşamamızı ister.” Kartlara yazılan bu ifadeler küçük parçalara ayrılır. Konuya giriş yapıldıktan sonra oyunun kuralları açık bir şekilde öğrencilere anlatılmalıdır.

Öğrencilerden biri seçilerek sınıfın dışına çıkarılarak küçük kutu içerisinde bir adet kağıt, bir adet küçük şekerle birlikte sınıfta bir yere saklanır. Öğrenci sınıfa çağırılarak kutuyu bulması istenir. İlk olarak herhangi bir yönerge vermeden ya da yönlendirme yapılmadan kutuyu bulması istenir. Öğrenci kutuyu ararken tek tek her yere bakması gerektiğinden kutuyu bulması zaman alacaktır. Kutuyu saklanılan yerde bulan öğrenci ikinci olarak tekrar dışarı çıkması istenir ve kutu tekrar saklanarak öğrencinin onu araması istenir. Bu aşamada seçilen öğrenci kutuya yaklaştıkça sınıftan yönlendirme amaçlı seçilen bir grup öğrenci ebenin kutuyu bulabilmesi için kutuya yaklaştığında sıcak, uzaklaştığında ise soğuk diyerek yönlendirme yapar. Ebenin saklanmış olan kutuyu bulması için yönlendirme yapılarak görevi kolaylaştırılmıştır. Ebe kutuyu bulduğunda içerisindeki yazıyı yüksek sesle okur. Daha sonra ebe seçilen öğrenciden oyunun birinci ve ikinci aşamasında nasıl farklılıklar olduğu ve ikinci aşamada kutuyu neden daha çabuk bulduğu hakkında sorular yöneltilir.

Oyun birkaç kez farklı öğrencilerle tekrarlandıktan sonra öğrencilerden oyunla birlikte anlatılmak istenenin ne olduğu sorulur. Oyunda hedefe ulaşmak için iyi yönlendirmenin önemli olduğunun ve kişinin buna ihtiyacı olduğunun vurgusu yapılır. Bu oyunla bağlantılı olarak insanların dini öğrenmesinin niçin bir ihtiyaç olduğunu açıklamaları istenir. Öğrencilerden kendi ifadeleriyle din ve ahlak kavramlarından ne anladıkları açıklamaları istenir. Daha sonra öğrencilerin yorumlarıyla birlikte din ve ahlak kavramlarının tanımı yapılır. Öğrencilere din ve ahlak kavramı arasında bağlantı olup olmadığı hakkında sorular yönlendirilerek düşünmeleri ve yorum yapmaları sağlanır.

Tablo 4**Sıcak Soğuk Oyunu Öğrencilerin Genel Görünümü**

	Her zaman		Bazen		Hiçbir zaman	
	N	%	N	%	N	%
BİLİŞSEL						
Türkçeyi doğru kullanır	20	80	3	12	2	8
Din kavramının içeriğini anlar	12	48	10	40	3	12
Din kavramını kendi ifadeleriyle açıklar.	17	68	5	20	3	12
Din-ahlak ilişkisini kavrar.	13	52	8	32	3	12
Dinin güzel ahlak olduğunu bilir	19	76	5	20	1	4
Güzel ahlakın önemini fark eder.	21	84	-	-	4	16
Din ve güzel ahlak kavramları arası ilişki kurar	14	52	9	32	2	8
Dinin yol göstericiliğini fark eder.	22	88	-	-	3	12
DUYUŞSAL						
Etkinliğe katılmaya istekli olur	21	84	2	8	2	8
Güzel ahlakın önemini hisseder	22	88	-	-	3	12
Güzel davranışlar göstermeye ilgi duyar.	21	84	-	-	4	16
PSİKOMOTOR						
Kurallara uyar	23	92	-	-	2	8
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	24	96	1	4	-	-
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	15	60	9	36	1	4

Tablo 4 incelendiğinde sıcak soğuk oyununu oynayan öğrencilerin genel görünümünü görmek mümkündür. Tabloda oyun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim döneminde incelenmiştir. Bu tabloda oyun sonunda doldurulan gözlem formundaki sonuçların değerlendirilmiş hali bulunmaktadır

“Din hakkında bilgi sahibi olmanın önemli olduğunu fark eder. Din ve ahlak kavramlarını tanımlar. Dinin ahlaklı olmayı gerektirdiğini fark eder.” kazanımlarına uygun olarak tasarlanmış bir oyundur. Yapılandırmacı yaklaşıma göre 5E yönteminin keşfetme basamağında uygulanmıştır.

Bilişsel: Türkçeyi doğru kullanır 21 kişi (%84) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. Türkçenin doğru kullanımının %84 oranında her zaman olduğu gözlemlenmiştir. Ancak işitme engelli öğrenci ve psikolojik sebeplerle konuşamayan öğrencinin daha önceden de görüldüğü şekliyle Türkçeyi kullanımı gözlemlenememiştir.

Din kavramının içeriğini anlar 12 kişi (%48) “her zaman”, 10 kişi (%40) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Din soyut bir kavram olması sebebiyle öğrenciler

tarafından anlaşılması zor olabilmektedir. Ancak kavramın oyunla birlikte daha iyi somutlaştırıldı ve daha iyi anlaşıldığı gözlemlenmiştir.

Din kavramını kendi ifadeleriyle açıklar 17 kişi (%68) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Oyunla birlikte öğrenciler kavramı büyük oranda kendi ifadeleriyle açıklayabilecek hale gelmişlerdir.

Din-ahlak ilişkisini kavrar 13 kişi (%52) “her zaman”, 8 kişi (%32) “bazen”, 3 kişi (%12) “hiçbir zaman”. Din ve ahlak kavramları arasında bağlantı kurabilen öğrenci %52 olmuştur. Soyut olan iki kavram somutlaştırılarak verildiği öğrencilerin kavramlarının ve aralarında ilişki kurmalarının daha kolay olduğu gözlenmiştir.

Dinin güzel ahlak olduğunu bilir 19 kişi (%76) “her zaman”, 5 kişi (%20) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Dinin ahlak kavramıyla bağlantısı kavranarak dinin güzel ahlaka teşvik ettiği %76 oranında kavranmıştır.

Güzel ahlakın önemini fark eder 21 kişi (%84) “her zaman”, 4 kişi (%16) “bazen”. Güzel ahlakın din tarafından vurgulandığını ve önemini fark ettikleri gözlemlendi.

Din ve güzel ahlak kavramları arasında ilişki kurar 14 kişi (%52) “her zaman”, 9 kişi (%32) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman”. %52 oranında din ve ahlak kavramları arasında ilişki kurulduğu gözlemlendi. Kavramların soyut olması sebebiyle kavranmasında güçlükler yaşanmıştır.

Dinin yol göstericiliğini fark eder 22 kişi (%88) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, oyunda en çok vurgulanan mesaj dinin insanları doğru yola yönlendirdiği olmuştur. %88 oranında anlaşıldığı gözlemlenmiştir.

Duyuşsal: Etkinliğe katılmaya istekli olur 21 kişi (%84) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman” Bu oyunda da etkinliğe gösterilen ilgi %84 gibi yüksek bir sonuçta çıkmaktadır. Öğrencilerin oyuna olan ilgilerinin yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

Güzel ahlakın önemini hisseder 22 kişi (%88) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”. Güzel ahlakın önemi %88 gibi yüksek bir oranda hissedilmiştir. İşitme engelli öğrenci davranışlarıyla ve verdiği tepkilerle ahlakın önemini hissettiğini ifade etmiştir.

Güzel davranışlar göstermeye ilgi duyar 21 kişi (%84) “her zaman”, 4 kişi (%16) “bazen”. Güzel davranışın önemini hisseden öğrenciler güzel davranış göstermeye ilgili hale gelmişlerdir.

Psikomotor: Kurallara uyar 23 kişi(%92) “her zaman”, 2 kişi (%8) olarak belirlenmişken. “bazen” maddesine hiç öğrenci işaretlenmedi. Yani oyuna sınıfın

tamamı katılım göstererek kurallara uymaya özen göstermiştir. Bu oyunda kurallara uyma davranışında önemli anlamda düzelme olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin artık bu konuda daha bilinçli hale geldiği söylenebilir. Bu anlamda önemli bir gelişme olmaktadır.

Malzemeleri kullanırken özen gösterir 24 kişi (%96) “her zaman” , 1 kişi (%4) “bazen”. Sınıfın %96 gibi büyük bir çoğunluğu malzeme kullanımına özen gösterdiği belirtildi.

Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar 15 kişi (%60) “her zaman”, 9 kişi (%36) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Psikolojik sebeplerle konuşmayan kız öğrencinin iletişim konusunda sıkıntıları olmakla beraber başka sorun yaşayan öğrenci olmamıştır.

Sıcak soğuk oyunu dinin yol göstericiliğini açıklamak için etkili bir oyun olduğu belirtilmiştir. Oyunun ilk aşamasında öğrenci herhangi bir yönlendirme olmadan saklanan kutuyu bulmak için çaba gösterdiği ancak zorlandığı belirtilmiştir. Ancak nadir de olsa saklanan kutuyu çabuk bulan öğrenciler de olmuştur. İkinci aşamada yönlendirme ekibi olarak seçilen öğrenciler kutuya yaklaştıkça sıcak uzaklaşınca soğuk ifadelerini kullanarak ebenin kutuyu bulmasını kolaylaştırmışlardır. Yönlendirme ekibi kutunun yerini söylememiş sadece onu kutuya yaklaştırmıştır. Ebe olan öğrencinin ekibi dinlediği durumlarda kutuyu bulması kolay olmuştur. Bazı öğrenciler yönlendirme ekibini dinlemediklerinde kutuyu bulmakta zorlanmışlardır. Bu şekilde oyun dinin yol göstericiliğinin ne kadar önemli olduğunu öğrencilerin anlayacağı basit bir şekilde anlatmıştır. Oyun öğrencileri hareket etmeye teşvik etmiş ve dikkatlerini derse odaklamalarına yardımcı olmuştur.

5- Hazine Avı Oyunu

Kazanım: Güzel söz söyleme ve güzel davranış sergilemeye istekli olur.

Amaç: Güzel söz ve davranışları fark etme ve bu davranışları sergilemeye istekli hale getirmeyi amaçlayan bir oyundur.

Yöntem –Teknik: Yapılandırmacı yaklaşımın 5E yönteminin değerlendirme evresi temel alınarak

Kullanılan materyal: Görev listesi formu

Oyun süresi: Bir hafta

Örnek Ders İşlenişi:

Öğrencinin bir haftalık süre içerisinde yaptığı güzel söz ve davranışların veli tarafından takibine dayanan bir oyundur. Hazine avı adlı bu oyunda güzel söz ve davranış örneklerinin bulunduğu görev listesi formu(bkz. Ek 6) hazırlanır. Öğrenci

seviyesine uygun olarak yazılan görevlerin karşısında “hiçbir zaman”, “bazen” ve “her zaman” olarak değerlendirme kutuları yazılıdır. Bu görev listesinin üst kısmına oyunun nasıl oynanacağını anlatan açıklama bulunmaktadır. Formdaki açıklama veliye hitaben yazılmıştır. Bu oyunda özellikle veli bilgilendirmesinin sağlıklı bir şekilde yapılması önemlidir. Aksi takdirde velinin bu oyunun öğrencinin notlarını etkileyebilecek bir ödev olduğunu düşünmesi sebebiyle sağlıklı sonuçların çıkması beklenemez. Veliden bir haftalık süre içerisinde çocuğunun formda yazılı davranışların ne ölçüde yapıldığını takip ederek forma işaretlemesi araştırmacı tarafından istenir. Ayrıca formun son bölümünde velilerin eklemek isteyecekleri öğrencilerin güzel söz ve davranışlar için de bölüm bırakılmıştır. Veli bu süre içerisinde öğrencinin davranışlarını takip ederek forma işaretler ve dikkatini çeken güzel söz ve davranışlarını da forma ekler. Süre sonunda formlar öğrencilerden toplanarak değerlendirilir. En çok güzel söz ve davranış gösteren öğrenci oyunu kazanır.

Tablo 5**Hazine Avı Oyunu: Öğrencilerin Genel Görünümü**

	Her zaman		Bazen		Hiçbir zaman	
	N	%	N	%	N	%
BİLİŞSEL						
Türkçeyi doğru kullanır	21	84	2	8	2	8
Güzel sözün önemini fark eder	18	72	6	24	1	4
Güzel davranışların önemini fark eder	21	84	-	-	4	16
Selamlaşmaya önem verir.	12	48	12	48	1	4
Temiz olmaya önem verir.	15	60	10	40	-	-
Düzenli olmaya özen gösterir.	10	40	14	56	1	4
İsraftan uzak durmaya özen gösterdi	17	68	8	32	-	-
Ailesine karşı saygılı olur	10	40	15	60	-	-
Çevresindeki insanlarla sağlıklı iletişim kurar	9	36	13	52	3	12
Kardeşleriyle iyi ilişkiler kurar	12	48	12	48	1	4
Doğayı korumaya özen gösterir	4	16	17	68	4	16
Kavramlar arası ilişki kurar	15	60	8	32	2	8
DUYUŞSAL						
Etkinliğe katılmaya istekli olur	22	88	3	12	-	-
Doğru davranış göstermeye istekli olur	22	88	3	12	-	-
Engelli bireylere karşı duyarlı olur	14	56	6	24	5	20
PSİKOMOTOR						
Kurallara uyar	23	92	2	8	-	-
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	24	96	1	4	-	-
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	22	88	1	4	2	8

Hazine avı oyunu, “Güzel söz söyleme ve güzel davranış sergilemeye istekli olur.” kazanımına uygun olarak tasarlanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşımın 5E yönteminin değerlendirme evresinde uygulanmıştır. Hazine avı oyununa ait gözlem formu tamamen öğrenci velilerine yönelik hazırlanan ve onlar tarafından doldurulan “Veli Gözlem Formu”ndan yararlanılarak değerlendirilmiştir. Hazine avı oyunu etkinliğine katılan öğrencilerin genel görünümünü tablo 5’te görmek mümkündür.

Bilişsel: Türkçeyi doğru kullanır 21 kişi (%84) “her zaman”, 2 kişi (%8) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman” olarak belirlenmiştir. %84 oranında Türkçe kullanımının her zaman olduğu belirlenmiştir..

Güzel sözün önemini fark eder 18 kişi (%72) “her zaman”, 6 kişi (%24) “bazen”, 1 kişi (%4) “hiçbir zaman”. Ailelerin değerlendirmesiyle alınan bu sonuca göre güzel

sözün önemini fark eden oranı %72 olduğu gözlenmiştir. Ayrıca % 24'ü bazen ,%4'ü de hiçbir zaman demmiştir.

Güzel davranışların önemini fark eder ifadesinde 21 (%84)'inin "her zaman", 4 (%16)'ünün "bazen" olarak belirlenmiştir .%84 oranında güzel davranışların öneminin fark edildiği ailelerin belirttikleri sonuca göre değerlendirilmiştir.

Selamlaşmaya önem verir 13 kişi (%52) "her zaman", 12 kişi (%48) "bazen". %52 oranında selamlaşmaya önem verildiği görüldü. Buradaki oranın selamlaşma oyunundan daha düşük çıktığı görülmüştür. Bu da aile içerisinde selamlaşma davranışının daha az olduğunu gösterebilmektedir.

Temiz olmaya önem verir 15 (%60)'i "her zaman", 10 (%40)'u "bazen" olarak değerlendirilmiştir. "hiçbir zaman" maddesinde öğrenci bulunmamaktadır. Bu sonuç %60 oranında çocuklarının ev içerisinde temiz olmaya önem verdiklerini göstermektedir.

Düzenli olmaya özen gösterir 10 kişi (%40) "her zaman", 14 kişi (%56) "bazen", 1 kişi (%4) "hiçbir zaman" olarak belirlenmiştir. Önceki maddeye bakarak bu maddeyi yorumladığımızda ailelere göre çocuk temiz olmakta ancak tam olarak aynı oranda düzenli olmamaktadır.

İsraftan uzak durmaya özen gösterir 17 kişi (%68) "her zaman", 8 kişi (%32) "bazen" olarak tespit edilmiş ve "hiçbir zaman" maddesi için hiç kimse tespit edilememiştir.

Ailesine karşı saygılı olur 10 kişi (%40) "her zaman", 15 kişi (%60) "bazen" olarak değerlendirilmiştir. Ancak "hiçbir zaman" maddesini işaretleyen öğrenci tespit edilememiştir. %60 oranında "bazen" olarak tespit edilen bu maddeye göre aileler çocuklarından bekledikleri saygıyı tam olarak görmediklerini düşünmektedirler.

Çevresindeki insanlarla sağlıklı iletişim kurar 9 kişi (%36) "her zaman", 13 kişi (%52) "bazen", 3 kişi (%12) "hiçbir zaman" olarak belirlenmiştir. Oyun bir haftalık süreyle sınırlı olması sebebiyle öğrencilerin okul dışında insanlarla iletişim kurabilecek zamanı olmadığı için sonucun düşük olduğu düşünülmektedir. Okulun tam gün olması ve öğrencilerin okuldaki saatleri içerisinde okul ödevlerini bitirmeleri gerekmesi sebebiyle aile dışında komşu ya da yakın akrabayla iletişim kurabilme fırsatı kalmadığı tespit edilmiştir.

Kardeşleriyle iyi ilişkiler kurar 12 kişi (%48) "her zaman", 12 kişi (%48) "bazen", 1 kişi (%4) "hiçbir zaman". Öğrencinin kardeşleriyle iyi ilişki kurduğunu düşünen aile sayısı %48 olarak tespit edilmiştir. Aynı şekilde kardeşler arasındaki

ilişkinin tam olarak iyi olmadığını düşünen aile sayısı da %48 oranında belirlenmiştir. İlginç olarak sadece bir aile çocuğunun kardeşleriyle hiç anlaşılamadığını düşünmektedir. Bu durumu ailelerin çocuklarının hiç konuşmadan sessizce oturan çocuk beklentilerini karşılamadığı için bu şekilde bir sonuç çıkabileceği düşünülmektedir.

Doğayı korumaya özen gösterir 4 (%16) “her zaman”, 17(%68) “bazen”, 4(%16) “hiçbir zaman” olarak belirlenmiştir. Burada öğrencilerden bir hafta içerisinde ağaç ve çiçek dikmeleri ve bakımını sağlamları görevi istenmiştir. Ancak 4 öğrenci görevi ta olarak yerine getirmiştir. 17 kişi ise görevin bir kısmını yerine getirebilmiştir.

Kavramlar arası ilişki kurar 15 kişi (%60) “her zaman”, 8 kişi (%32) “bazen”, 2 kişi (%8) “hiçbir zaman” olarak tespit edilmiştir. Güzel söz ve güzel davranış kavramları arasında %60 oranında tamamen ilişki kurulduğu belirlenmiştir. %32 oranında bazen %8 oranında da hiçbir zaman olduğu belirtilmiştir.

Duyuşsal: Etkinliğe katılmaya istekli olur 22 kişi (%88) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen” olarak belirlenmiş. Sınıfın tamamının etkinliğe katılım gösterdiği tespit edilmiştir.

Doğru davranış göstermeye istekli olur 22 kişi (%88) “her zaman”, 3 kişi (%12) “bazen”, “hiçbir zaman”. %88 gibi büyük bir oranla ailelerin çocuklarını doğru davranış gösterme konusunda istekli olarak gördüğü tespit edilmiştir. Bu durum ders içerisinde görülen bu isteğin okul dışında da devam ettiğini gösterebilmektedir.

Engelli bireylere karşı duyarlı olur 14 kişi (%56) “her zaman”, 6 kişi (%24) “bazen”, 5 kişi (%20) “hiçbir zaman” olarak değerlendirilmiştir. Bu oyunda formların bir haftalık süreyi kapsamaması ve öğrencilerin bu süre içerisinde engelli bireylerle karşılaşma durumu olmadığı göz önüne alınırsa bu sonucun normal olduğu söylenebilir. Ancak öğrencilerin sınıf içerisindeki işitme engelli arkadaşlarına gösterdikleri duyarlılığın çıkan sonuçtan daha yüksek olabileceği düşünülebilir.

Psikomotor: Kurallara uyar maddesi incelendiğinde 23 (%92)’ü “her zaman”, 2 (%8)’si “bazen” olarak belirlenmekle birlikte “hiçbir zaman” seçeneğinde öğrenci belirlenmemiştir.

Malzemeleri kullanırken özen gösterir 24 kişi (%96) “her zaman”, 1 kişi (%4) “bazen” olarak belirlenmiştir. Malzeme kullanımında sınıfın tamamına yakınının özen gösterdiği tespit edilmiştir.

Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar “ her zaman” 22 kişi (%88), “bazen” 1 kişi (%4), “hiçbir zaman” 2 kişi (%8). Aileler tarafından doldurulan forma göre öğrencilerin %88 oranında arkadaşlarıyla iletişimlerinin iyi olduğu tespit edilmiştir.

Hazine avı oyunu önceki uygulanan oyunlardan farklı olarak aile tarafından değerlendirildiği için önceki gözlemlere göre farklı sonuçlara çıkabilmiştir. Bunun nedeni olarak da öğrencinin okulda gösterdiği davranışların evde gösterilme sıklığında azalma yada ailelerin öğrencilerden beklentilerinin daha yüksek olmasından kaynaklı olabilir. Bununla birlikte ailelerin oyundaki formu sınav yada puan kaygısı olmadan doldurmaları sebebiyle daha gerçekçi sonuçlar verdikleri tespit edilmiştir. Genel olarak öğrencilerin oyunla birlikte güzel söz ve güzel davranış gösterme konusunda gelişme gösterdikleri gözlemlenmiştir.

Gözlem formlarından hareketle tüm oyun etkinlikleri genel olarak değerlendirildiğinde uygulama sırasında bazı avantajlı ve dezavantajlı durumların olduğunu belirtmek gerekir. Tespit ettiğimiz avantajlı durumları şu şekilde maddeleyebiliriz:

- Öğrencilerin etkinliklere aktif katılımı: Öğrencilerin tamamına yakınının oyunlara aktif katılım gösterdiği tespit edilmiştir. Aynı şekilde uygulama dışındaki derslerde pasif olan öğrencilerin uygulamalara aktif katılım göstermesi oyun etkinliklerinin verimini göstermesi açısından önemlidir.
- Soyut kavramların kazanımı: Etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin kavramların kapsamını kendi ifadeleriyle açıklayabilmeleri ve kavramlarla ilgili örnekler verebilmelerinden yola çıkarak oyunların soyut kavramların kazandırılmasında etkili olduğu söylenebilir.
- Kazanımların edinilmesi: Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlara ait kazanımların edinilmesi bağlamında oyunların etkili olduğu gözlem formlarından hareketle belirtilebilir.

Uygulama esnasında bazı dezavantajlı durumlar da yaşanmıştır. Bunlar şu şekilde belirtilebilir:

- Sınıf disiplini: Yapılan etkinlikler sınıf içi disiplin açısından değerlendirildiğinde uygulanan beş oyun içerisinde disiplin problemlerinin özellikle uygulamanın yapıldığı ilk dönemlerde ortaya çıktığı söylenebilir. Bu bağlamda ilk oyun olan sevap ve günah kavramları oyununda bazı disiplin problemleriyle karşılaşıldı. Başlangıçta öğrenciler arasından kurallı anlamayan ya da bulunduğu grubu değiştirmek isteyenler olduğu gözlemlendi. Bu nedenle kuralların anlatılması, örnek uygulamanın gösterilmesi gibi oyunun hazırlık süreci planlanandan uzun sürdü. Ancak daha sonra bu

problemler çözülerek oyun sorunsuz bir şekilde tamamlandı. Disiplin problemlerinin yaşanmasının temel sebebi olarak öğrencilerin bu tür etkinliklerle ilgili tecrübelerinin fazla olmaması gösterilebilir. Nitekim sonraki oyunlarda öğrencilerin bu tekniği daha iyi anlayarak disiplin problemlerini aza indirdikleri görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin oyun tekniğinden zevk aldıkları için oyunun kurallarına uyma konusunda büyük bir özen gösterdikleri de görülmüştür.

- Sınıf mevcudu ve sürenin etkin kullanımı: Sınıf mevcudu oyun etkinliklerinde zaman zaman problemlerin yaşanmasına sebep olabilmektedir. Uygulama yapılan sınıfın mevcudu 25 öğrencidir. Uygulama, sınıf mevcudunun oyuna olan etkisi açısından değerlendirildiğinde bazı oyunlarda süre ile ilgili sorunlar yaşanabilmektedir. Mesela “dilek ve dualarda dini ifadeler oyunu” altı aşamalı bir oyundur. Bu durum bütün öğrencilerin etkinliğe katılması nedeniyle süre açısından sorun oluşturmuştur. Daha az mevcudlu bir sınıfta daha kısa sürede oynanabileceği düşünülmektedir. Diğer dört oyuna bakıldığında ise sınıf mevcudunun uygulama açısından olumsuz bir etkisi görülmemiştir. Ancak sınıf mevcudu 25’in üzerinde olsaydı düzen ve disiplinle ilgili sorunların çıkabileceği düşünülebilir.
- Gürültü problemi: Oyun etkinlikleri esnasında öğrencilerin zaman zaman kontrollerini kaybederek gürültü çıkarabildikleri görülmüştür. Esasen öğrencilerin uygulama esnasındaki çıkardıkları sesleri gürültü olarak değerlendirmek biraz tartışmalı bir konudur. Çünkü sınıf içerisinde bu tür sesler öğrencileri rahatsız etmemekte aksine etkinliklere daha da motive etmektedir. Ancak bu sesler zaman zaman uygulama sınıfı dışında bulunanlar tarafından gürültü olarak nitelendirilebilmektedir.

Çankır’ın (2008) İlköğretim DKAB derslerinde eğitsel oyunların uygulama durumunu konu alan çalışması, problem alanı itibariyle araştırma problemimize en yakın çalışma olarak tespit edilmiştir. Söz konusu çalışmayla bizim çalışmamız arasında bazı benzer tespitlere ulaşılmakla birlikte farklılıklar da bulunmaktadır. Oyunların öğrencilerin daha aktif hale gelmesi, soyut konuların öğrenilmesini kolaylaştırması, sınıf mevcudunun fazla olması neticesinde disiplin ve süreyle ilgili problemlerin yaşanması, ve kazanımların edinilmesini sağlaması açısından dersin amaçlarına

ulařmada fayda saęladıęı iki alıřma arasındaki benzer bulgulardır. ankır ayrıca alıřmamızdan farklı olarak řu bulgulara da ulařmıřtır:

- ğrenci sayısının az olduęu sınıflarda eęitsel oyun daha fazla kullanılabilirlerdir.
- Sınıf seviyesi yükseldike eęitsel oyunun uygulanma imkanı azalmaktadır. ğrencilerin yař seviyesi yükseldike oyundan uzaklařma görölmektedir.
- Bu yöntemin DKAB derslerinde uygulanma oranı düşüktür.
- Uygulamayı yapan DKAB öğretmenlerinin memnuniyet düzeyi yüksektir ve bu yöntemin kalıcı öğrenmeler saęladıęını düşünmektedirler.



BÖLÜM V

SONUÇ

Huizinga, oyun kavramının insanlık tarihinden çok önceye dayandığını ve sadece insanlara özgü bir kavram olmadığını açıklamıştır. Ona göre insandan önce hayvanlar da oyun oynamaktadır ve oyun kültürün de ortaya çıkışından önce var olmuştur. Huizinga “homo ludens” yani oyuncu insan anlamına gelen yeni bir kavram kullanmıştır. Ona göre oyun gönüllü bir eylemdir ve emirler olmadan yapılmalıdır. Çocuk oyun sırasında hayal dünyasındadır ve gerçek hayattan izler taşıyan oyunlar oynamaktadır. Oyun çocuklar için çok ciddi bir iştir. Yani onların için gerçek hayattan farkı yoktur.

Genel olarak oyunun eğlendiren, mutluluk veren, kurallı veya kuralsız türleri olan gibi özellikleri dikkati çekmektedir. Oyun bu yönleriyle hayatın her anında bulunmaktadır. Ancak okul öncesi dönemdeki çocukta daha çok bulunmaktadır. Bu nedenle çocuğun genel özelliklerini incelerken oyunun onun gelişimine olan etkilerinin de incelenmesi gerekmektedir. Çocuğun sürekli tekrarlayan oyun davranışları onun özellikle fiziksel bilişsel ve duygusal gelişim alanlarında önemli etkileri bulunmaktadır. Bunların yanında dini ve ahlaki gelişime de olumlu etkileri bulunan oyunun din eğitimi açısından da incelenmesi gerekmektedir. Bu nedenle çocuğun oyuna olan ihtiyacı incelenerek eğitim ve din eğitimindeki yerinin incelenmesi oldukça önemlidir. Çalışmamızda oyunun gelişim alanlarına olan etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda oyunların gelişim dönemlerine olumlu etkileri tespit edilmiştir.

Din eğitiminde kavram öğretiminin dersin öğrenilmesi açısından önemlidir. Kavramlarını öğrenemeyen bir öğrencin dersi anlaması beklenemez. Özellikle ilköğretim 4. sınıf öğrencileri henüz somut işlemler döneminde bulunduğu için soyut kavramları anlamakta zorluk çekebilmektedir. DKAB dersi bağlamında incelendiğinde ise dersin pek çok soyut kavramı içerdiği görülmektedir. Bu nedenle kavram öğretiminin oyun tekniğiyle yapılması daha etkili olabilmektedir. Çünkü oyunla öğrenciye daha eğlenceli ve aktif katılım sağlayabileceği bir öğrenme ortamı sağlanmış bulunmaktadır.

Çalışmamızda oyunun din eğitiminde kavram öğretimine etkisini incelemek adına DKAB dersi ilköğretim 4. sınıf kavramlarıyla ilgili kazanımlara uygun beş farklı oyun oynanmıştır. Her oyunun kazanımlara ulaşma ve kavram öğretimi açısından etkisini incelemek için gözlem formu kullanılmıştır. Oyunlar yapılandırmacı yaklaşımın

5E modeline uygun olarak ders içinde uygulanmıştır. Uygulamalar neticesinde her öğrenci için gözlem formu doldurularak incelenmiştir. Gözlem formları bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim alanlarına ayrılmıştır. Gelişim alanlarına göre ayrı ayrı değerlendirilerek hangi gelişim alanına ne kadar etki ettiği ya da etmediği incelenerek sonuçlara ulaşılmıştır.

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlar genel olarak ifade edilmiş ve bu sonuçlara yönelik gelecekteki araştırmacılara ve uygulayıcılara çeşitli önerilerde bulunulmuştur. 4. sınıf öğrencilerinde oyunun kavram öğretimine etkisinin araştırıldığı bu çalışmanın sonuçları bu bölümde özetlenmiştir

İlkokul DKAB dersi inanç öğrenme alanındaki kavramların öğretimine oyunun etkisi bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak üç gelişim alanında incelenmiştir. İlk olarak uygulanan sevap ve günah kavramları oyunu bilişsel alandaki maddelere göre değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme sonucunda soyut kavramlar oyunla somutlaştırıldığı zaman öğrencilerin kazanımları daha kolay kavradığı tespit edilmiştir. Ayrıca kavramların anlamını daha doğru anladıkları sonucuna da ulaşılmıştır. Duyuşsal alandaki maddelere bakıldığında da oyunun öğrenciyi derse katılma açısından daha istekli hale getirdiği sonucuna varılmıştır. Son olarak psikomotor gelişim alanı incelendiğinde öğrencilerin hareket ihtiyacını da karşılayarak derse daha aktif katılım gösterdiği gözlenmiştir.

Dilek ve dualarda dini ifadeler oyunu bilişsel gelişim alanı maddelerine bakıldığında özellikle soyut olan dilek ve dua kavramlarının öğretiminde oyunun etkisi dikkati çekmektedir. Bu kavramların bu yaş grubu öğrencileri açısından öğretiminin zor olduğu bilinmektedir. Ancak oyunla birlikte kavramlar daha iyi öğrenilebilmiştir. Duyuşsal gelişim alanı açısından oyunu incelediğimizde ise öğrencilerin etkinliğe katılma konusunda büyük oranda ilgi gösterdiği görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin bu kavramları günlük hayatta kullanma açısından da ciddi anlamda istekli hale geldiği tespit edilmiştir. Psikomotor gelişim alanında da öğrencilerin oyunun kuralına uyma davranışında daha bilinçli davranışlar gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Selamlaşıyoruz oyunu gözlem formları incelenerek üç gelişim alanı açısından incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda bilişsel gelişim alanında öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları selam ifadelerinin anlamını ve içeriğini kavradığı ve kavramın öneminin büyük oranda fark edildiği görülmüştür. Duyuşsal gelişim alanı maddelerine

göre ise öğrencinin etkinliğe büyük oranda ilgiyle katıldığı belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin tamamına yakınının selamlaşmaya istekli hale geldiği sonucuna ulaşılmıştır. Psikomotor gelişim alanında öğrencilerin bu oyunda da kurallara uyma ve iletişim kurmada birkaç öğrenci dışında tamamı gelişim göstermiştir.

Dördüncü oyun olan sıcak soğuk oyunu din ve ahlak kavramlarını öğretmeye dayalı bir oyundur. Bilişsel gelişim alanına maddelerine göre kavramların sınıfın yarısından fazlası tarafından kavrandığı belirlenmiştir. Duyuşsal gelişim alanında ise özellikle öğrencilerin tamamına yakınının güzel ahlaklı olmaya istekli hale geldikleri tespit edilmiştir. Psikomotor gelişim alanında ise önceki oyunlarla birlikte değerlendirildiğinde kurallara uyma ve malzemeleri kullanma maddelerinde önemli oranda artış gözlenmiştir. Bu durum oyunlarla birlikte bu davranışlarda düzeltilmeler ve olumlu yönde gelişimin dikkat çekici şekilde olduğu tespit edilmiştir. Bu madde tamamen harekete dayalı olan bu oyunda dikkati çeken bir durumu oluşturmaktadır.

Son oyun olarak ise hazine oyunu uygulanmıştır. Bu oyunda güzel söz ve güzel davranış kavramlarının öğretimi yapılmıştır. Bu oyun önceki uygulanmış oyunlardan farklı olarak öğrencilerin bir haftalık süre içerisinde aileleri tarafından değerlendirilmesine dayalı bir oyundur. Bilişsel gelişim alanında güzel sözlerin önemini fark etme ve güzel davranışın önemini fark etme maddelerinde sınıfın tamamına yakınının gelişme gösterdiği tespit edilmiştir. Duyuşsal gelişim alanında doğru davranış gösterme ve etkinliğe ilgi gösterme maddelerinde olumlu anlamda gelişme olduğu tespit edilmiştir. Psikomotor gelişim alanında öğrencilerin güzel davranış konusunda gelişme gösterdikleri gözlemlenmiştir.

Uygulanan oyunlarda kazanımlara uygunluk hedeflenen amaçlara ulaşmada büyük oranda belirleyici olmuştur. Aksi takdirde sadece eğlendirme amaçlı tasarlanması durumunda kazanıma ulaşamayacak ve kavram öğretimi gerçekleşmeyecekti. Ayrıca uyguladığımız oyunlar öğrencinin yaş seviyesi göz önünde bulundurularak onların anlayacağı şekilde hazırlanmıştır. Genel olarak değerlendirildiğinde kavram öğretiminde oyunun anlamlı etkisinin olduğu gözlenmiştir. Bu nedenle kazanımlara uygun oyunların kullanımının DKAB dersi açısından oldukça önemli olduğu söylenebilir. Özellikle soyut kavramları öğrencilerin daha kolay öğrendiği ve derse aktif katılımın arttığı tespit edilmiştir.

Kavram öğretiminde oyunun kullanımıyla ilgili akademik çalışma yapacaklara önerilerde bulunmak gerekirse genel olarak şöyle söyleyebiliriz; Çalışmamız sırasında DKAB dersinde kullanılabilecek oyunlarla ilgili kaynaklara ulaştık ancak yapılan çalışmalar içerisinde uygulamalı olanlarının çok az olduğu dikkatimizi çekmiştir. Oyunların DKAB dersi kavram öğretimine etkisini incelemenin bu alana büyük katkı sağlayacağını düşünmekteyiz. Bu nedenle bu çalışmanın ileriki çalışmalara vesile olmasını temenni ederiz.

Çalışmamızın uygulayıcı öğretmenlere ise şu önerilerde bulunabiliriz; ders esnasında oyunları seçerken sınıf seviyesi, kazanımlara uygunluk ve okulun şartlarını göz önünde bulundurarak uygulamaya geçirmek gerekmektedir. Ayrıca oyun sırasında sorun yaşanmaması için oyuna dersten önce iyi bir şekilde hazırlanılmalıdır. Aksi takdirde sınıfta disiplin problemleri ortaya çıkabilmektedir. Oyuna başlarken oyun kuralları net bir şekilde anlatılmalıdır. Kuralı anlamayan öğrenciler oyunu tamamlamakta zorluk çekmektedir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara : Nobel Yayın.
- Akyürek, S. (12-13 Mayıs 2007). Din Öğretiminde Kuran Kavramlarının Öğretimi. *X.Kuran Sempozyumu* (s. 92). Tokat: Fecr Yayınları.
- Akkuş,Z.,&Aslan,H.(2013). Sosyal Bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi. *International Journal Social Science Research*,61-77
- And, M. (2016). *Oyun ve büğü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aydın, A. (2014). *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aydın, M. Z. (2011). *Din öğretiminde yöntemler*. Nobel .
- Bahar, M., Nartgün, Z., Durmuş, S., & Bıçak, B. (2009). *Geleneksel-Tamamlayıcı Ölçme ve Değerlendirme Teknikleri Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bilgin, B. (1991). *İslam ve çocuk*. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.
- Bilici, A. B. (2015). *Gelişim ve eğitim odaklı çocuk psikolojisi ve Din*. İzmir: Akademik Gelişim.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla Örneği)*. Basılmamış Yüksek lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çelik,A.(2004).*Çocuk oyun ve Din Eğitimi*.Kazım Karabekir Eğitim FakültesiDergisi,187-196.
- Çoban, B., & Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Din Öğretimi Genel Müdürlüğü. (2010). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi (4,5,6,7 ve 8.Sınıflar) öğretim programı ve kılavuzu*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Doğan, R., & Tosun, C. (2002). *İlköğretim 4. ve 5. sınıflar için din kültürü ve ahlak bilgisi öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayınları.
- Dönmez, N. B. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Güney,N.(2005). *Çocuk ve oyun*. Kebikeç,245-252
- Hökelekli, H. (2005). *Din psikolojisi*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Hökelekli H.(1996)."Fıtrat". *TDVİA*. İstanbul:Cilt13,47-48.

- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık.
- İnanç, B. Y., Bilgin, M., & Atıcı, M. K. (2015). *Gelişim psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kalender, M. (1999). *Din eğitiminde oyun*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Din Eğitimi Bilim Dalı.
- Karaca, F. (2007). *Dini gelişim teorileri*. İstanbul: DEM Yayınları.
- Köylü, M., & Altaş, N. (2014). *Din eğitimi*. İstanbul: Ensar.
- Mangır, M., & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 14-18.
- Mustafa Köylü, M. K. (2011). *Gelişimsel basamaklara göre din eğitimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Nutku, Ö. (2006). *Oyun , Çocuk ,Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. (1991). İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özen, M. (1999). *İslam eğitimcilerinden bazılarına göre çocukta oyun ve oyuncak*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sel, R. (1990). *Her yaşa göre oyunlar, rontlar, halk dansları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Selçuk, M. (1991). *Çocuğun eğitiminde dini motifler*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Sevim, B. (2013). *Din öğretiminde oyun örnekleri*. Ankara: Nobel yayıncılık.
- Seyrek, H., & Sun, M. (1991). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Şimşek, E. (2004). Çocukluk Dönemi Dini Gelişim Özellikleri ve Din eğitimi. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV* (1), 207,208.
- Şişman, M. (2015). *Eğitim bilimine giriş*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tosun, C., & Doğan, R. (2005). *İlköğretim 6,7,ve 8. Sınıflar İçin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretiminde kavram haritaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tosun, C., & Polat, M. (2013). *Düşünen Sınıflar İçin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretimi İlkokul 4.Sınıf*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ülgen, G. (2004). *Kavram geliştirme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Yavuz, K. (2012). *Çocukta dini duygu ve düşüncenin gelişmesi*. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Yorulmaz, B. (2015). *Oynayalım öğrenelim din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyunlar*. İstanbul: Rağbet Yayıncılık.
- Yörükoğlu, A. (2003). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür yayınları.
- Yörükoğlu, A. (2007). *Değişen toplumda aile ve çocuk*. Ankara: Özgür Yayınları.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanımı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Felsefe ve Din Bilimleri (Din Eğitimi) Ana Bilim Dalı. Ankara.



EKLER

EK 1. Sevap Günah Oyunu Gözlem Formu

	SG	ŞG	FGÖ	FST	ZA	AE	AÇ	RSÖ	SNA	BK	SY	SSB	DS	ECK	FNO	YGÖ	HGA	MY	HİD	HEK	NÜ	İNB	SMEY	MKE	YK
BİLİŞSEL																									
Türkçeyi doğru kullanır	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Sevap kavramının içeriğini anlar	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
Sevap kavramını kendi ifadeleriyle anlatır.	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
Sevap kavramına örnek verir.	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3
Günah kavramının içeriğini anlar	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
Günah kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3
Günah kavramına örnek verir	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Sevap olan davranışları ayırt eder	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
Günah olan davranışları ayırt eder	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Sevap davranışların önemini fark eder	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
Kavramlar arası ilişki kurar	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
DUYUŞSAL																									
Etkinliğe katılmaya istekli olur	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Etkinliğe ilgi gösterir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
PSİKOMOTOR																									
Kurallara uyar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3

EK 2. Dilek ve Dualarda Dini İfadeler Oyunu Gözlem Formu

	SG	ŞG	FGÖ	FST	ZA	AE	AÇ	RSÖ	SNA	BK	SY	SSB	DS	ECK	FNÖ	YGÖ	HGA	MY	HİD	HEK	NÜ	İNB	SMY	MKE	YK
BİLİŞSEL																									
Türkçeyi doğru kullanır	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Dua kavramının içeriğini anlar	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	3
Dua kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
Dua kavramına örnek verir	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
Dilek ve duaların günlük konuşmalarda nerede kullanıldığını fark eder	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
Dilek ve duaların günlük konuşmalarda nasıl kullanıldığını fark eder	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
Dini ifadelere örnek verir	3	3	3	1	2	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3
Dini ifadelerin önemini fark eder	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
Kavramlar arası ilişki kurar	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
DUYUŞSAL																									
Etkinliğe katılmaya istekli olur	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Dilek ve duaları günlük hayatında kullanmaya istekli olur	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
PSİKOMOTOR																									
Kurallara uyar	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3

EK 3. Selamlaşıyoruz Oyunu Gözlem Formu

	SG	ŞG	F G Ö	F ST	ZA	AE	A Ç	RS Ö	SNA	BK	SY	SSB	DS	ECK	FN Ö	YG Ö	HGA	MY	HİD	HEK	NÜ	İN B	MEY	MKE	YK
BİLİŞSEL																									
Türkçeyi doğru kullanır	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Selam kavramının içeriğini anlar	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3
Selam kavramını kendi ifadeleriyle anlatır	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3
Selamlaşma örnekleri verir	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Selamlaşmanın dua olduğunu kavrar	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3
Selam ifadelerinin ne zaman kullanıldığını bilir	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Selamlaşırken hangi ifadelerin kullanıldığını bilir	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Selamlaşmanın iletişimdeki önemini fark eder	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Kavramlar arası ilişki kurar	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3
DUYUŞSAL																									
Etkinliğe katılmaya istekli olur	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Selamlaşmaya istekli hale gelir	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
PSİKOMOTOR																									
Kurallara uyar	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3

EK 4. Sıcak Soğuk Oyunu Gözlem Formu

	SG	ŞG	FGÖ	FST	ZA	AE	AÇ	RSÖ	SNA	BK	SY	SSB	DS	ECK	FNÖ	YGÖ	HGA	MY	HİD	HEK	NÜ	İNB	MEY	MKE	YK
BİLİŞSEL																									
Türkçeyi doğru kullanır	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Din kavramının içeriğini anlar	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3
Din kavramını kendi ifadeleriyle açıklar.	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
Din-ahlak ilişkisini kavrar.	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3
Dinin güzel ahlak olduğunu bilir	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3
Güzel ahlakın önemini fark eder.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
Din ve güzel ahlak kavramları arası ilişki kurar	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3
Dinin yol göstericiliğini fark eder.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
DUYUŞSAL																									
Etkinliğe katılmaya istekli olur	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
Güzel ahlakın önemini hisseder	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Güzel davranışlar göstermeye ilgi duyar.	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
PSİKOMOTOR																									
Kurallara uyar	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3

EK 5 Hazine Avı Oyunu Gözlem Formu

	SG	ŞG	FGÖ	FST	ZA	AE	AÇ	RSÖ	SNA	BK	SY	SSB	DS	ECK	FNÖ	YGÖ	HGÖ	MY	HİD	HEK	NÜ	İNB	MEY	MKE	YK
BİLİŞSEL																									
Türkçeyi doğru kullanır	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Güzel sözün önemini fark eder	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Güzel davranışların önemini fark eder	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Selamlaşmaya önem verir.	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
Temiz olmaya önem verir.	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
Düzenli olmaya özen gösterir.	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2
İsraftan uzak durmaya özen gösterdi	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
Ailesine karşı saygılı olur	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2
Çevresindeki insanlarla sağlıklı iletişim kurar	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	3
Kardeşleriyle iyi ilişkiler kurar	3	3	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2
Doğayı korumaya özen gösterir	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3
Kavramlar arası ilişki kurar	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3
DUYUŞSAL																									
Etkinliğe katılmaya istekli olur	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Doğru davranış göstermeye istekli olur	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Engelli bireylere karşı duyarlı olur	2	2	3	1	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	2
PSİKOMOTOR																									
Kurallara uyar	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Malzemeleri kullanırken özen gösterir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
Arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3

EK 6. Hazine Avı Görev Listesi Formu

SAYIN VELİ: Aşağıdaki formda öğrencilerimizin bir hafta içerisinde yapabilecekleri güzel söz ve güzel davranış örneklerinden bazıları verilmiştir. Verilen davranışların karşılarında puanlama belirlenmiştir. Sizlerden isteğimiz bir hafta içerisinde çocuğunuzun bu davranışlarından hangilerini ne sıklıkla yaptığını takip ederek aşağıdaki forma (X) işareti koymanızdır. Lütfen hiçbir maddeyi cevapsız bırakmayınız. Çocuğunuzun güzel söz ve davranış örneklerini imkânınız varsa fotoğraf ve video olarak da kaydederek bana ulaştırabilirsiniz. İlgi ve katkılarınız için teşekkür ederim.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni

Zehra ALİBEKİROĞLU

	Hiç(1)	Bazen (2)	Her zaman (3)
Eve girince selam verdi.			
Sabah karşılaştığı kişilere gülümseyerek “Günaydın” dedi.			
Uyumadan önce herkese “Hayırlı geceler” dedi.			
Yatağını topladı.			
Odasını temiz kullandı.			
Yemekten önce ve sonra ellerini yıkadı.			
Kullanmadığı odaların ışığını söndürerek israf yapmamaya özen gösterdi.			
Eşyalarını düzenli kullandı.			
Anne ve babasına yardımcı oldu.			
Anne babasına sesini yükseltmedi.			
Kardeşleriyle iyi anlaştı.			
Başkalarından bir şeyler isterken “lütfen” demeye özen gösterdi.			
Komşularıyla iyi ilişkiler kurdu.			
Yaşlı bir kişiye yardım etti.			
Yaşlı bir kişiyi ziyaret etti.			
Akraba ziyareti yaptı.			

Engelli bir kişiye yardımcı oldu.			
Hasta ziyareti yaparak ona “geçmiş olsun” “Allah şifa versin” dedi.			
Evini ve çevresini temiz bulundurmaya özen gösterdi.			
İhtiyaç sahibi bir kişiye yardım etti.			
Kendisine yardım eden kişiye teşekkür etti.			
Yediği yiyecekleri başkalarıyla paylaştı.			
Ağaç dikti.			
Çiçek dikti.			
Başkasının eşyasını alırken izin istedi.			

Ek 7. Araştırma İzni



T.C.
OSMANİYE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 33217192-605.01-E.2699219
Konu: Araştırma İzni (Zehra ALİBEKİROĞLU)

01/03/2017

VALİLİK MAKAMINA

İlgi: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'nün 06/01/2017 tarih ve 961 sayılı yazısı.

İlgi yazı İlimiz Eğitimi Araştırma ve Değerlendirme komisyonu tarafından incelenmiş olup, Çukurova Üniversitesi Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Zehra ALİBEKİROĞLU'nun İlimiz Bahçe İlçesi Cansan İlkokulunda "İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı" konulu uygulama çalışmasını yapması Müdürlüğümüzce uygun mütalaa edilmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Ramazan ÇELİK
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
<...>

Alp Eren YILMAZ
Vali a.
Vali Yardımcısı

ÖZGEÇMİŞ**A. Kişisel Bilgiler:**

Adı ve Soyadı : Zehra ALİBEKİROĞLU
Doğum Yeri ve Tarihi : Osmaniye, 15.10.1989
Medeni Durumu : Bekar
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, Arapça
E-mail : zehra.alibekiroglu@yandex.com

B. Akademik İlerleme ve Mesleki Deneyimleri:

Birimi : Milli Eğitim Bakanlığı
Unvanı : Öğretmen
Lisans : Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (2012)