

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi

Banu GÜRER*

Nursel ARSLAN**

Öz

Bu araştırmanın amacı 4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi; “Hz. Muhammed’i Tanıyalım” ünitesinin öğretiminde Eğitsel Oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisini belirlemektir. Araştırmanın evrenini Türkiye’de öğrenim gören 4. Sınıf öğrencileri, çalışma evrenini İstanbul’da öğrenim gören 4. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise İstanbul’da bulunan Ümraniye Teletaş İlkokulu 4/A ve 4/I sınıflarından oranlı eleman örnekleme yoluyla seçilmiştir. Araştırmada deneysel model kullanılmıştır. Uygulama 2016–2017 Eğitim öğretim yılı İstanbul/Ümraniye Teletaş İlkokulu 4/A (Deneysel grubu) ve 4/I (Kontrol grubu) sınıflarında yapılmıştır. Araştırmanın deney grubunda ağırlıklı olarak eğitsel oyun yöntemi, kontrol grubunda ise öğretmen merkezli öğretim yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma için öntest-son-test deney ve kontrol gruplu deneysel model uygulanmıştır. Veri toplama aracı olarak çoktan seçmeli başarı testi ve tutum ölçeği kullanılmıştır. Ayrıca öğrenci öz değerlendirme formu ve veli gözlem formu da kullanılmıştır. Başarı testinin

* Doç. Dr., Din Eğitimi Anabilim Dalı, İlahiyat Fakültesi, Marmara Üniversitesi.

E-mail: banu.gurer@marmara.edu.tr

** Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni. **E-mail:** arslan.nursel@hotmail.com

Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayısı 0.87 olarak bulunmuştur. Elde edilen veriler SPSS (Versiyon 24) programında , "Independet Samples", "Paired Sample T Test" analizleri ile değerlendirilmiş ve anlamlılık derecesi $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; öğretmen merkezli öğretim yöntemlerin uygulandığı kontrol grubu ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubunun başarı test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Ancak deney grubunun başarı puanının kontrol grubundan fazla olduğu görülmüştür. Yine uygulama sonucunda kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarında istatistiksel olarak anlamlı bir değişme meydana gelmezken, deney grubu öğrencilerinin tutumlarında olumlu yönde anlamlı farklılık gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Eğitsel oyun, Din eğitimi, Din kültürü ve ahlak bilgisi dersi

Giriş

Hayatın ilk ve en önemli yıllarıyla ilgilenen çocukluk dönemi eğitimi, etkisi bakımından genel eğitimin önemli bir bölümünü kapsamaktadır. İnsan gelişiminde bebeklik ve ilk çocukluk evrelerindeki gelişim hızına, başka hiçbir zaman ulaşamamaktadır. Gelişimin hızlı öğrenme ve hızlı kişilik özellikleri edinmek gibi pek çok işlevi ilk yaşlarda başlar ve bu işlevler ileri yaşlara doğru sürdürmektedir. Bu yüzden, bebeklik ve ilk çocukluk evrelerinde yapılan eğitim, kişiliğin gelişimi açısından öteki evrelerde yapılan eğitimden daha önemlidir (Başaran, 2005, s. 57). Eğitim psikolojisi alanında yapılan araştırmalar, hayatın ilk yıllarındaki gelişiminin, çocuğun gelecek yetişkinlik hayatını etkileme gücüne sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Bilici, 2015, s. 17-18). İnsan hayatının temelini oluşturan "şahsiyetinin çekirdeği" olarak adlandırılan çocukluk dönemi din eğitimi için de kritik bir dönemdir (Çamdibi, 2011, s. 227). Çocuk bir değerler sisteminin içine doğduğundan dine asla yabancı değildir. Selçuk'a göre, insan bir çocuk olsa da, nereden geldiğini, kime ait olduğunu düşünmekte ve sormaktadır. (Selçuk, 1990, s. 74)

Çocukluk döneminin en önemli etkinliği oyundur. Oyun oynamak çocuk doğasında var olan Allah tarafından verilmiş en tabii eylemdir. Bir çocuğun en temel işlevi olarak oyunun küçümsenmesi veya göz ardı edilmesi mümkün olmaz. Zülal'e göre; oyun çocuklukla iç içe girmiş bir kavramdır. Oyun, çocukların kendi yollarını kendileri tarafından belirledikleri en basit yoldur ve kendile-

rini gerçekleştirmenin anahtarıdır (Tuğrul ve Metin, 2006, s. 196). Bu anlamda oyun oynamanın çocuğun temel haklarından olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca çocukların oyun hakkının Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi tarafından belirlendiğini ve 31. madde ile güvence altına alındığını görmekteyiz.

Oyun insanlık tarihinin en kadim uğraşı olarak varlığını her toplum içinde ve her coğrafyada günümüze dek sürdürmüş bir etkinliktir. Homo Sapiens ve Homo Faber insan türlerinden farklı olarak “Homo Ludens” yani “oyun oynayan insan” türünün varlığını iddia eden Hollandalı tarihçi Huizinga’ya göre oyun; özgürce yapılan kuralları olan belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile gerçek hayattan uzaklaşmayı sağlayan, istekli bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2015, s. 50). Ellis’e göre oyun “karmaşık bir insan davranışı” olduğu için tanımlanması zordur. (Özdoğan, 2004, s. 101) Oyunu tanımlamak zor olsa da farklı alanda birçok bilim adamı oyunun anlamını, doğasını, gücünü, saptamaya ve hayat içindeki yerini belirlemekten vazgeçmemiştir. Oyunun çocuk üzerindeki etkisini fark eden araştırmacılar ise oyunu özellikle çocukların eğitiminde bir araç olarak kullanmaya yönelmiştir.

Aslında oyun bedensel, zihinsel, duygusal, dilsel, ahlaki birçok gelişimi sağlaması yönüyle ve çocukların tabii bir uğraşı olması nedeniyle çok eski tarihlerden itibaren eğitimin ilgi alanına girmiştir. Eğitimciler göre çocuk keyif aldığı şeyi daha iyi öğrenmektedir ve oyun çocuk için keyif verici önemli bir etkinliktir. Bu da oyunu verimli bir öğrenme ortamına dönüştürmektedir. Platon, hür insanın hiçbir şeyi köle gibi öğrenmemesi gerektiğini, kafaya zorla sokulan şeyin akılda kalmayacağını söylemiştir. Bu yüzden, çocuklara zor kullanmadan, eğitimin onlar için bir oyun olmasının sağlanmasını tavsiye etmiştir (Platon, 2011, s. 259). Aristo da, çocukların oyunlarının yetişkinlik hayatlarında yapacakları işlerle benzer olması gerektiğini dile getirmiştir (Aristo, 2008, s. 144). Asırlar sonra Alman filozof Gross da oyunu, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve yaşam için gerekli olan etkinliklerin yapılmasında bir ‘alıştırma’ eylemi olarak tanımlamıştır (Pehlivan, 2005, s. 33).

İtalyan eğitimci Montessori, kurduğu çocuk evinde oyunun eğitimi engelleyen amaçsız bir uğraş olduğu eski inancının tam tersi oyunu eğitimin merkezine yerleştirmiş ve farklı bir eğitim yöntemi deneyerek başarılı olmuştur. Montessori oyunu çocuğun temel işi olarak kabul edip çocuk evini buna göre planlamıştır (Montessori, 2016). Diğer bir eğitimci Alman Fröbel açtığı anaokulları “kindegardenlar”da çocukların eğlenerek öğrendiğini görmüş ve oyunu

eğitimde bir araç olarak kullanmıştır. Fröbel'e göre, çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar oyunda gelişir, büyür ve olgunlaşır. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri oyunda ortaya çıkar (Sel, 1974, s. 5).

Dewey'e göre, oyun, çocuğun yaptığı herhangi bir hareketle bir tutulmamalıdır. Oyun çocuğun ruhsal durumunu ifade eder. Oyun çocuğun bütün güçlerinin, düşüncelerinin, bedensel hareketlerinin kendi hayal ve ilgilerini kuşatan bir şekilde ve tek bir uyum içerisinde faaliyette bulunması durumudur (Dewey, 2008, s. 89). Adler, bazı anne ve babalar ya da eğitimciler gibi oyunlara asla bir kapris türünü olarak bakmamaları gerektiğini; bunları eğitimin yardımcı araçları saymak, çocuğun ruhunun, hayal gücünün ve becerisinin gelişimine katkıda bulunan uyarı kaynakları olarak görmek gerektiğini söylemiştir (Adler, 2016, s. 118).

Oyun, günümüzde birçok uzman tarafından bir "öğrenme sanatı" olarak değerlendirilmektedir. (Poyraz, 2003, s. 41) Oyunun bir "öğrenme sanatı" olarak değerlendirilmesinin en önemli nedeni oyunun çocuğun ilgisini canlı tutmasından ve kalıcı öğrenmeler sağlamasından kaynaklanır. Dewey geleneksel okula eleştirisinde, okulun çocuğun ruhuna özgü şeyler içermediğini ve bu yüzden çocuğun okula bedeniyle ve ruhuyla tam bir bütün olarak gitmediğini söylemiştir. Çocuğun bedeni okuldadır ama ruhunu geride bırakmıştır çünkü onu okulda kullanması için bir fırsat yoktur. Okul onun için zorla gittiği bir binadan ibarettir ve onun ruhuna ait hiç bir şeye sahip değildir. Çocuğu okula çekmenin yolu ruhundaki bu isteksizliği gidermek ona ait şeyleri okula sokmaktan geçtiğini savunmuştur. (Dewey, 2008, s. 65)

Çocuğun ruhunun kanatlarını özgürce açıp okula getirecek güç, çağının eylemi olan oyundan başka bir şey değildir. Eğitiminin en önemli gücü, çocuğun oyuna olan bitmez tükenmez ilgisidir. Öğrencinin bu ilgisi, dikkatini sınıf içinde canlı tutmasını sağlar. Oyun çocuğun ruhunun derin katmanındaki ilgiyi çıkartıp onu öğrenmeye yönlendirir. Oyun oynamayan çocuk Montessori'nin benzetmesiyle; "kanatları iğneyle tutturulmuş ve kavanoza hapsedilmiş bir kelebeğin çaresizliğinde dersliklerdeki sıralarına bağlanmış" şeklindedir (Montessori, 2016, s. 19-20).

İslam eğitiminde de oyuna dair bilgilere ulaşmak mümkündür. Hz. Peygamber'in uygulamalarından yola çıkarak çocuk terbiyesinde oyuna değer verildiğini ifade edebiliriz. Buna güzel bir örnek olarak namaz kılarken omzuna çıkan çocuğa bir şey dememesi ve ona oyununda eşlik etmesini gösterebiliriz. Hz. Peygamber çocuklara sevgi ile yaklaşılmasını öğütlemiş ve oyunlarına asla müdahale etmemiştir. Kuran-ı Kerim'de oyuna olumsuz bir anlam yüklenmekle

birlikte yasaklanmadığını görmekteyiz. Yasaklanan oyunlar boşa vakit geçirilmesine neden olan veya kişiye ve çevresine zarar veren oyunlardır diyebiliriz. Hz. Peygamberimiz, kumar ve falcılık gibi oyunların bu yüzden yasaklandığını belirtmiştir. Ama yüzmeye, okçuluğa, güreşe, koşmaya gibi zevk veren ve insana faydası olan oyunları hem oynamış hem de oynanması yönünde teşvik etmiştir (Kalender, 1999).

İslam düşünürü Gazali, İhya’da, ailelere dersten sonra bir miktar oyun oynamaları için çocuklarına izin vermelerini tavsiye etmiştir. Çünkü, bu oyun sayesinde çocuk okul yorgunluğunu giderebilmektedir. Eğer çocuğun oyun oynaması yasaklanır ve yalnız derse bağlanırsa, basireti ölür, zekası kaybolur, daima dertli ve sıkıntılı halde olur (Gazali, 1975, s. 168). Aynı şekilde İbn Miskeveyh de çocuğa, bazı vakitlerde eğitimin yorgunluğunu gidermek amacıyla oynama izni verilmesi gerektiğini söylemiştir (Miskeveyh, 2013, s. 79). Tusi’ye göre ara sıra oyuna izin verilmelidir, ama bu oyun fazla yorgunluk ve acı içermemelidir. Böylece çocuk, gördüğü eğitimin yorgunluğunu atabilir ve böylece zihni körelmez (Tusi, 2016, s. 212). İbn Sina “el-Kanun fi’t-Tıbb” adlı eserinde çocuğu kitaplarla baş başa bırakarak en tabii ihtiyacı olan oyundan uzaklaştırılmasını hem bedensel hem zihinsel gelişim açısından sakıncalı görmüştür (Özen, 1999, s. 20-21).

Eğitimde oyunun yeri ve önemine dair bu bilgilerden sonra günümüzdeki durumuna değinmek gerekmektedir. Günümüz dünyasındaki değişim ve dönüşümler ülkelerin eğitim anlayışlarında da bazı değişim ve düzenlemeleri zorunlu kılmıştır. Geleneksel anlama biçimleri ve uygulamalardan uzaklaşmak gerektiği fikri ağırlık kazanmış ve yeni bir anlayış önerilmiştir. Eğitimde öğretmen merkezli bir eğitim-öğretim anlayışı yerine bilgiyi kendi yapılandıran öğrenci merkezli bir eğitim-öğretim anlayış gelmiştir (Zengin, 2011, s. 9).

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi programı da bu değişimden etkilenmiş ve 2010 yılında güncellenmiştir. Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde yeni bir içerik düzenlemesi yapılmış ve çocukların öğrenme ve öğretme sürecinde daha aktif olacağı yeni yöntem ve teknikler kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntem ve tekniklerden biri de eğitsel oyun yöntemidir. Demirel, eğitsel oyun yöntemini, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniği olarak tanımlamıştır (Demirel, 2015, s. 118). Eğitsel oyunları, oyunlardan ayıran özellik öğretim içinde dersin kazanımlarını öğretmeye yönelik planlanmış oyunlar olmalarıdır.

Eğitsel oyun yöntemi, oyunun çocuğun hayatındaki işlevselliğinden hareketle geliştirilmiş bir yöntemdir. Dersin kazanımlarına ve içeriğine göre düzenlenmiş

oyunlar sınıfta öğretmenin kontrolünde oynanır. Öğrenci bu yöntem ile öğrenmeden zevk alır ve derse ilgisi çoğalır. Oyun ile öğrendiği kavramları kullanabilir, yeni durumlara uygulayabilir. Oyun sırasında birçok duyusu etkindir ve öğrenmeye odaklanmıştır. Bir öğretmen eğitim-öğretim sürecinde öğrencilerin ne kadar fazla sayıda duyusuna yönelirse o oranda etkili bir öğretim sağlamış olur (Küçükahmet, 2011, s. 53). Oyun çocuğun birden fazla duyusunu kullanabileceği bir öğrenme ortamı sunar. Çocuk için okulu sıkıcı soğuk binalar olmaktan çıkarırken eğitimi de daha yaratıcı ve aktif hale dönüştürür.

Eğitsel oyunun eğitim açısından bu olumlu katkıları Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde yöntem olarak tercih edilmesine neden olmuştur. Bu anlamda eğitsel oyun yönteminin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretimine nasıl bir katkı sunacağına dair araştırmalara ihtiyaç vardır.

Konu ve Problem

Din eğitiminde oyunun etkili bir öğretim yöntemi olmasına rağmen çok da kullanılmadığını söyleyebiliriz. Din öğretiminin geçmişine baktığımızda öğretmen merkezli anlatıma dayalı yöntemin genelde tercih edildiğini görebiliriz. Oysaki çocuklar erken yaşlarda dini kavramlarla ve din öğretimi ile muhatap olmaktadır ve çocuklar için oyun eğlenceli ve kalıcı bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Din öğretiminin de bu zengin öğretim ortamından faydalanması bir ihtiyaçtır. Bu bağlamda araştırmamızda Din eğitiminde oyunun işlevselliğinden ve çocuğun hayatındaki öneminden hareketle “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde öğretmen merkezli geleneksel yöntemin uygulandığı sınıf ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı sınıf arasında akademik başarı puanları ve derse karşı tutumları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusunun cevabı aranmıştır.

Araştırmamızda İlkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi “Hz. Muhammed” öğrenme alanı “Hz. Muhammed’i Tanıyalım?” ünitesi için “eğitsel oyun yönteminin uygulandığı grup ile öğretmen merkezli anlatım, soru-cevap gibi yöntemlerin uygulandığı grubun akademik başarıları ve derse tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?” sorusu doğrultusunda aşağıdaki alt sorulara cevap aranmaktadır:

1. Öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıf ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı sınıfın uygulama öncesi ve sonrası akademik başarılarının arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

2. Öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıfın uygulama öncesi ve sonrası akademik başarılarının arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

3. Eğitsel oyun yönteminin uygulandığı sınıfın uygulama öncesi ve sonrası akademik başarılarının arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

4. Öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıf ile eğitsel oyun yönteminin uygulandığı sınıfın uygulama öncesi ve sonrası Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine karşı tutumları arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

5. Öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıfın Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine karşı uygulama öncesi ve sonrası tutumları arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

6. Eğitsel oyun yönteminin uygulandığı sınıfın Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine karşı uygulama öncesi ve sonrası tutumları arasında anlamlı düzeyde farklılık var mıdır?

Amaç ve Önem

Araştırmamızı yaparken din eğitiminde eğitsel oyunlar üzerine yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu fark edilmiş ve yapılan bu çalışmayla da alana katkı sağlanması amaçlanmıştır. Din eğitimi alanında eğitsel oyunlara dair yapılan akademik çalışmalar incelediğinde bir adet doktora tezi ve dört adet yüksek lisans tezi tespit edilmiştir. Kalender (1999) , “Din Eğitiminde Oyun” adlı doktora tezinde, Din Eğitimi’nin “oyun” a bakış açısını ortaya koymaya çalışmıştır. Din eğitimi alanında tek doktora tezi olma özelliği taşıyan çalışma literatür araştırmasına dayanmaktadır. Özen (1999), “İslam Eğitimcilerinde Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak” başlıklı yüksek lisans tezinde literatür taraması yaparak “oyun” u farklı açılardan incelemiştir. Özen, İslam eğitimcilerinden İbn Sina, Gazali, İbn Hacc el- Abderi, Erzurumlu İbrahim Hakkı, Muallim M. Cevdet, Ahmed Çelebi, Kazım Karabekir, Satı el- Husri Mustafa, İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu’nun oyun ile ilgili görüşlerini ele almıştır. Zengin (2002), “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı” adlı yüksek lisans çalışmasında, literatür taraması yaparak oyun ve eğitsel oyun kavramlarını incelemiş ve ilköğretim DKAB dersinde farklı konu ve basamaklarda kullanılabilecek oyunları tespit etmiştir. Ama bu tespit sırasında bir alan çalışması yapmamıştır. Çangır (2008) , “İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu” adlı yüksek lisans çalışmasında, İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu incelenmiştir. Araştırmaya İstanbul Tuzla ilçesinde 23 İlköğretim okulunda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeni

olarak görev yapan 30 öğretmen ve ilköğretim okullarında öğrenim gören 6,7. ve 8. sınıf öğrencilerinden 500'ü katılmıştır. Çangır'ın çalışması Din eğitiminin eğitsel oyunun kullanımına dair yapılmış ilk alan çalışması olması nedeniyle önemlidir. Karasan (2013), "4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar" adlı tez çalışmasında, birinci bölümde literatür taraması yaparak eğitsel oyunu ele almış ve sonrasında ikinci bölümde DKAB derslerinde uygulanabilecek özgün oyun örnekleri geliştirmiştir. Karasan'ın çalışması Zengin'in çalışmasına benzer bir özellik göstermektedir.

Din eğitiminde oyunu başlı başına konu edinen kitaplar azdır. Zengin, Arslan, Uçar, & Aydoğdu'ya (2014) ait, "Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar" adlı eser din, ahlak ve değerlerin öğretiminde kullanılmak üzere geliştirilmiş özgün 87 adet eğitsel oyun tasarımı yer almaktadır. Kuzu (2015), "Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri" adlı eser kitabın birinci bölümünde oyun ve eğitsel oyun yöntemi üzerinde durmuş, ikinci bölümde ise DKAB öğretmenlerine derslerinde uygulayabilecekleri örnek oyunları sunmuştur. Yorulmaz (2014), "Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar" adlı kitabın girişinde çocuğun eğitiminde oyunun yeri, gelişimine katkısı ele alınmıştır. Sonrasında din eğitiminde kullanılabilecek oyunlara yer verilmiştir. Oyunların birçoğu çocukların ya da yetişkinlerin oynadıkları oyunlardan yapılmış uyarlamalardır.

Oyunu başlı başına konu edinmemiş olup din öğretimi için yöntem yazan kitapların içeriğinde oyuna ayrılmış bölümler mevcuttur. Aydın (2016) "Din Öğretiminde Yöntemler" adlı kitabında "Öğrenme ve Öğretme Süreçleri bölümünde öğretme yaklaşımları arasında "Oyun Yoluyla Öğretim" yaklaşımını açıklamıştır. "Din Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler" bölümünde "Eğitsel oyunları" ele almıştır. Doğan ve Tosun (2003)'un kaleme aldığı "İlköğretim 4. ve 5. sınıflar için din kültürü ve ahlak bilgisi öğretimi" adlı eser beş bölümden oluşup din öğretimine dair bilgiler içermektedir. Beşinci bölümde din öğretiminde uygulanabilecek yöntem, teknik ve stratejiler üzerinde durulmakta ve örnek ders işlenişleri sunulmaktadır. Kitabın içeriğinde oyuna da değinilmektedir. Yorulmaz (2015)'in "Dijitalleşen Din" adlı eserinde : "*Dijital Oyunlardaki Din ve Din Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılma İmkani*" çalışması yer almaktadır. Bu çalışmada üç bölümde dijital oyun, dijital oyun ve din, oyunlardaki din konuları ele alınmıştır.

Daha önce belirttiğimiz gibi din eğitiminde eğitsel oyunlar üzerine yapılan çalışmaların sayısı sınırlı olup alanda yapılan tek akademik çalışma Çangır'a

aittir. Çangır'ın çalışması Din eğitimin eğitsel oyunun kullanımına dair yapılmış ilk alan çalışması olması nedeniyle önemlidir. Bu çalışma, Çangır'ın çalışmasında sonra alanda yapılan ikinci çalışmadır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular yeni çalışmalara ışık tutması açısından değerlidir. Özellikle 4. Sınıf öğrencileri üzerinde böylesi bir deneysel çalışmanın yapılması din eğitimine önemli veriler sunacaktır.

Yöntem

Bu çalışmada esas olarak oyun kavramı betimlenmiş ve 4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi araştırılmıştır. Araştırmada problemin tanımlanması için literatür taraması yapılmış ve alan çalışmasında deneysel model kullanılmıştır.

Araştırmada problemin tanımlanması için kullanılan literatür taraması, araştırılan konuda diğer düşünür, araştırmacı ve uygulayıcıların ürettikleri bilgilerin bulunması, değerlendirilmesi ve sentezlenmesi ile mevcut durumun öğrenilmesi için yürütülen sistemli bir süreçtir. (Karasar, 2016, s. 94) Böylece oyun kavramı ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanımına dair kuramsal çerçeve betimlenmeye çalışılmıştır.

Bu çalışmada deneme modellerinden öntest-sontest kontrol gruplu model kullanılmıştır. Bu modelde deney ve kontrol grubu olmak üzere iki grup oluşturulur ve her iki grupta da eşit koşullarda deney öncesi ve deney sonrası ölçümler yapılır (Karasar, 2016, s. 130). Deneme modeli, neden-sonuç ilişkisini sınamak amacıyla, bilimsel yöntemde belirlenen sınavıcı ölçütlerin öngördüğü verilerin araştırmacının kendi kontrolü altında üretilip değerlendirildiği; bağımlı, bağımsız ve kontrol değişkenleri ile kurgulanan bir ortam düzenlemeleridir. Deneme modeli ile yapılan her araştırmada, mutlaka bir karşılaştırma vardır (Karasar, 2016, s. 120-121).

Araştırmada 4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi “Hz. Muhammed” öğrenme alanı “Hz. Muhammed’i Tanıyalım?” ünitesinin ilk üç konusunun öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi araştırılmıştır. Araştırma için oluşturulan deney modelinin görünümü şöyledir:

Tablo 1: Araştırma Deney Modeli Tablosu

Gruplar	Öntest	DeneySEL İşlem	Sontest
Deney	Test 1.1	Eğitsel oyunlarla öğretim	Test 1.2
Kontrol	Test 2.1	Öğretmen merkezli öğretim	Test 2.2

Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini 2016–2017 Eğitim-Öğretim yılında Türkiye’de Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini okuyan 4. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma evreni, İstanbul ilinde okuyan 4. Sınıf öğrencileridir. Çalışma evreni çok geniş olduğundan örneklem yoluna gidilmiştir. Örneklemenin evreni iyi temsil etmesi gerektiğinden, mevcut uygulama koşullarından hareketle örneklem seçilirken akademik, sosyal ve ekonomik koşullar göz önünde bulundurulmuş ve İstanbul/Ümraniye - Teletaş İlkokulu 4/1 (Kontrol grubu, 38 kişi) ve 4/A (Deney grubu, 38 kişi) sınıfları örneklem olarak seçilmiştir. Deney ve kontrol grupları oranlı örneklem tekniği ile belirlenmiştir. Bu örnekleme tekniği evrende araştırma açısından önemli sayılan alt grupların bütün içindeki oranlara göre örnekleme temsiline öngören bir tekniktir (Karasar, 2016, s. 151).

Bu sınıfların belirlenmesinde şu hususlar dikkate alınmıştır:

1. Belli aralıklarla 4. Sınıflar için kazanım değerlendirme sınavları uygulanmaktadır. Bu sınav sonuçlarına göre iki sınıfın akademik başarıları genelde birbirine yakın çıkmaktadır.
2. Her iki sınıfın öğretmeni çalışmaya olumlu destek sağlayarak araştırmanın sağlıklı ilerlemesine yardımcı olmuşlardır.
3. Her iki sınıfın veli profilleri ekonomik durumları, sosyo-kültürel yapıları ve akademik düzeyleri açısından yaklaşık olarak bir birine benzer bir durumdadır.

Tablo 2: Araştırma Örneklem Tablosu

Grup	Kız	Erkek	Toplam
Deney (4/A)	21	17	38
Kontrol (4/1)	22	16	38
Toplam	43	33	76

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada kullanılmak üzere gerekli olan verilerin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine yönelik öğrenci tutum ölçeği, öğrenci öz değerlendirme ve veli gözlem formu kullanılmıştır.

Araştırmada kullanacağımız başarı testinin amacı; öğrenim süreci başında ve sonunda öğrencilerin düzeylerini belirlemektir. Araştırmada kullanacağımız testin kapsamı; 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi “Hz.Muhammed” öğrenme alanı “Hz. Muhammed’i Tanıyalım?” ünitesinin ilk üç konusu ve konulara ait üç kazanımdır.

Başarı testi verileri SPSS 24 veri analiz programına girilerek testin Cronbach’s Aplha güvenirlik katsayısı değeri 0,87 olarak bulunmuştur. Bu işlemlerden geçerek hazırlanan başarı testinin araştırmada kullanılabilecek geçerliliğe ve güvenilirliğe sahip olduğu söylenebilir.

Araştırmacı tarafından ilgili literatür taranarak, bir uzman ve iki Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenin fikri alınarak Deney ve kontrol gruplarına uygulanmak üzere bir tutum ölçeği geliştirilmiştir. Söz konusu tutum ölçeği 5’li likert olarak hazırlanmış ve “Her zaman, Çoğunlukla, Bazen, Nadiren ve Hiçbir zaman” seçenekleri ile deney grubu öğrencilerin tutumlarındaki değişimin daha net bir şekilde gözlemlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda tutum ölçeğinin verileri SPSS 24 veri analiz programına girilerek ölçeğin Cronbach’s Aplha güvenirlik katsayısı değeri 0.73 olarak hesaplanmıştır.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi “Hz. Muhammed” öğrenme alanı “Hz. Muhammed’i Tanıyalım?” ünitesinin ilk üç konusu ve konulara ait üç kazanıma dair yeterliliklerini ölçmek için bir öz değerlendirme ölçeği oluşturulmuştur. Uzman görüşü ve iki Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenin görüşü alınarak hazırlanan 16 soruluk 3’lü likert ölçeğinde “Her zaman”, “Bazen” ve “Hiçbir zaman” seçenekleri kullanılmıştır. Çalışma sonucunda öz değerlendirme ölçeğinin Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı 0.75 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca uygulamaya katılan çocuklardan bir eğitsel oyunu evde oynamaları istenmiştir. Oyun sonunda velilerin geri bildirim vermeleri için bir form düzenlenmiş ve öğrencilere verilmiştir.

Hipotezler

Bu arařtırmada ‐Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde eęitsel oyunla ęretim ynteminin kullanılması ile ęrencilerin akademik bařarıları ve derse ynelik tutumları arasında pozitif bir iliřki vardır‐ ana varsayımından hareketle řu alt varsayımlar oluřturulmuřtur:

1. Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde eęitsel oyunla ęretim ynteminin kullanılması ile ęrencilerin akademik bařarıları arasında pozitif bir iliřki vardır.

2. Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde eęitsel oyunla ęretim ynteminin kullanılması ile ęrencilerin derse tutumları arasında pozitif bir iliřki vardır.

3. Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde eęitsel oyunla ęretim ynteminin kullanılması ile ęrencilerin dersin ęretmenine karřı tutumları arasında pozitif bir iliřki vardır.

4. Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde Eęitsel oyunla ęretim yntemi 4. Sınıf ęrencileri iin uygulanabilir bir yntemdir.

5. Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersinde Eęitsel oyunla ęretim yntemi aktif bir ęretim ortamı sunarak kalıcı ęrenmelerin gerekleřmesini saęlar.

Sınırlılıklar

Bu arařtırma;

1. 2016–2017 eęitim ęretim yılı, İstanbul ili Ümraniye ilçesi Teletaş İlkokulu,

2. 4/A ve 4/I řubelerindeki toplam 76 ęrenci ile,

3. İerik olarak 4. Sınıf Din Kltr ve Ahlak Bilgisi dersi ‐Hz. Muhammed‐ ęrenme alanı ‐Hz. Muhammed’i Tanıyalım‐ ünitesi ‐Hz. Muhammed’in Doęduęu evreyi Tanıyalım‐, ‐Hz. Muhammed’in Aile Byklerini Tanıyalım‐, ‐Hz. Muhammed’in Doęumu, ocukluk ve Genlik Yılları‐ konuları ve ‐Hz. Muhammed’in doęduęu evrenin dinî, sosyal ve ekonomik zelliklerini rnekler vererek aıklar‐, ‐Hz. Muhammed’in aile byklerini tanı‐, ‐Hz. Muhammed’in doęumu, ocukluk ve genlik yıllarını zetler‐ kazanımları ile,

4. Zaman olarak  haftalık bir srete her konu iin 2 ders saati ile,

5. ęretim yntemi olarak deney grubuna aęırlıklı olarak uygulanan eęitsel oyun yntemi ve kontrol grubuna uygulanan ęretmen merkezli ęretim yntemleri ile,

6. Veri toplama aracı deney ve kontrol gruplarına uygulanan başarı testi, derse yönelik tutum ölçeği, öğrenci öz değerlendirme formu ve veli gözlem formu ile sınırlıdır.

Bulgular ve Yorum

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya ait alt problemlere ilişkin veriler değerlendirilerek yorumlanmıştır. Buna göre öncelikle öntest ve sontest ile elde edilen veriler sunularak yorumlanmıştır. Ardından öğrenci öz değerlendirme formları ve veli gözlem formları ile elde edilen bulgular ışığında açıklamalar yapılmıştır.

Öntest-Sontest Formlarına Ait Bulgular

İki örneklem grubu arasında ortalamalar açısından fark olup olmadığını araştırmak için Independent Samples T-Test kullanılmış; bir örneklemin bir değişkene ait iki farklı zamandaki ölçümlerine ilişkin ortalamalarının karşılaştırılarak söz konusu ortalamalar arasındaki farkın belirli bir güven düzeyinde önemli olup olmadığını test etmek amacıyla Paired Samples T-Testi kullanılmıştır. Öntest-Sontest Formlarından elde edilen veriler SPSS (Versiyon 24) programında, Independent Samples ve Paired Sample T-Testi analizleri ile değerlendirilmiş ve anlamlılık derecesi $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Tablo 3: Kontrol ve Deney Gruplarına ait Öntest Başarı Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Independent Samples T-Testi sonuçları

Sınıf	N	Ortalama	SS	t	p
Kontrol Grubu	38	29,47	13,40	2,684	0,009
Deney Grubu	38	20,79	14,77		

Yukarıdaki Tablo 3'e göre deney grubunun öntest başarı puanı ortalaması 20,79 iken kontrol grubunun öntest başarı puanı ortalaması 29,47'dir. Deney ve kontrol gruplarının istatistiksel olarak öntest başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit için bağımsız gruplar için kullanılan "t" testi uygulanmıştır. $P < 0.05$ değeri için sonuç 0,009 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre 0,009 değeri, 0,05 değerinden küçük olduğundan iki grubun öntest bilgi düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Yani kontrol grubunun "Hz. Muhammed'i Tanıyalım" ünitesi ile ilgili bilgi düzeyinin deney grubundan daha iyi olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 4: Kontrol ve Deney Gruplarına ait Sontest Başarı Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin İndependet Samples T-Testi Sonuçları

Sınıf	N	Ortalama	SS	t	p
Kontrol Grubu	38	77,24	17,35	-1,137	0,259
Deney Grubu	38	82,11	19,89		

Yukarıdaki Tablo 4'e göre deney grubunun sontest başarı puanı ortalaması 82,11 iken kontrol grubunun sontest başarı puanı ortalaması 77,24 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuca göre uygulama sonunda her iki grupta da belirli düzeyde öğrenmenin gerçekleştiği, yani sontest puanında olumlu yönde farklılaşma meydana geldiği söylenebilir. Deney ve Kontrol grubu başarı ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek amacıyla bağımsız gruplar için uygulanan "t" testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,259 değeri, 0,05 değerinden büyük olduğundan her iki grubun başarı puanları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Ancak önceki tabloda grupların öntest başarı puanları arasında kontrol grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu belirlemiştik. Öntest başarı puanlarında Kontrol grubu lehine olan bu fark kapanarak sontest başarı puanları arasında bir denklik oluşmuştur. Bu durum eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun daha başarılı olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Araştırmanın birinci alt problemine göre her iki grubun öntest başarı puanları arasında anlamlı düzeyde farklılaşma meydana gelmesine rağmen, deney ve kontrol gruplarının sontest puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamış; buna rağmen deney grubunun başarı ortalamasının kontrol grubundan yüksek olduğu görülmüştür. Bundan hareketle akademik başarıya ulaşmada öğretmen merkezli yöntemle göre eğitsel oyun yönteminin daha etkili olduğunu söyleyebilir.

Tablo 5: Kontrol grubunun ön-test ve son-test değerlerinin karşılaştırılmasına ilişkin Paired Sample T-Testi sonuçları

Kontrol Grubu	N	Ortalama	SS	t	p
Öntest	38	29,47	13,39572	-15,310	0,000
Sontest	38	77,24	17,34769		

Öğretmen merkezli öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest sonuçları Tablo 5'de verilmiştir. Buna göre kontrol grubunun öntest ortalaması 29,47 iken, sontest ortalamasının 77,24'e yükseldiği görülmektedir.

Kontrol grubunun öntest ve sontest başarı puanı ortalamaları arasındaki artış yaklaşık 47 puandır. Bu puan yüzdeler olarak %162'ye denk gelmektedir. Her iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için yapılan t-testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,000 değeri, 0,05 değerinden küçük olduğundan başarı puanları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır. Bu bulgu öğretmen merkezli öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarılarında bir artış olduğunu göstermektedir.

Tablo 6: Deney Grubunun Ön-Test ve Son-Test Değerlerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Paired Sample T-Testi Sonuçları

<i>Deney Grubu</i>	<i>N</i>	<i>Ortalama</i>	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Öntest</i>	<i>38</i>	<i>20,79</i>	<i>14,77426</i>	<i>-15,722</i>	<i>0,000</i>
<i>Sontest</i>	<i>38</i>	<i>82,11</i>	<i>19,88588</i>		

Tablo 6'da görüldüğü gibi eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun öntest ve sontest başarı puanları incelendiğinde deney grubunun öntest ortalamasının 20,79 iken sontest ortalamasının 82,11 olduğu görülmektedir. Deney grubunun öntest ve sontest başarı puanı ortalamaları arasındaki artış yaklaşık 61 puandır. Bu da %295'lik bir orana denk gelmektedir. Bu farkın anlamlı olup olmadığına yönelik yapılan t-testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,000 değeri, 0,05 değerinden küçük olduğundan başarı puanları arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır. Bu bulgu eğitsel oyunlara dayalı öğretimin uygulandığı deney grubundaki öğrenci başarısında bir artış olduğunu göstermektedir.

Ayrıca akademik başarı bağlamında kontrol grubundaki artış %162 iken deney grubundaki artış %295'tir. Yani öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıfta doğal olarak bir başarı söz konusudur. Çünkü daha önce bilgileri olmayan bir konuda öğrenciler ders almışlardır. Bu anlamda % 162 başarı beklenebilir bir durumdur. Aynı şekilde eğitsel oyunun uygulandığı sınıftaki öğrenciler de daha önce bilgileri olmayan bir konuda ders almışlardır. Ama eğitsel oyunun uygulandığı sınıftaki başarı öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıfın başarısını neredeyse ikiye katlamış %295 olmuştur. Bu bulguya göre deney grubunda daha kalıcı ve başarılı bir öğrenme gerçekleşmiştir.

Tablo 7: Kontrol ve Deney Gruplarına ait Öntest Tutum Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin İndependet Samples T-Testi Sonuçları

<i>Sınıf</i>	<i>N</i>	<i>Ortalama</i>	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Kontrol Grubu</i>	38	82,13	11,81655	-0,885	0,379
<i>Deney Grubu</i>	38	80,08	8,05515		

Yukarıdaki tablo 7'ye göre deney grubunun öntest tutum puanı ortalaması 80,08 iken kontrol grubunun 82,13'tür. Bu iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek için bağımsız gruplar için uygulanan "t" testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,379 değeri 0,05 'ten büyüktür. Bu sonuca göre her iki grubun uygulama öncesi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı tutumları benzer özelliktedir.

Tablo 8: Kontrol ve Deney Gruplarına ait Sontest Tutum Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin İndependet Samples T-Testi Sonuçları

<i>Sınıf</i>	<i>N</i>	<i>Ortalama</i>	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Kontrol Grubu</i>	38	81,71	11,65705	1,288	0,202
<i>Deney Grubu</i>	38	84,92	10,01993		

Yukarıdaki Tablo 8'e göre kontrol grubunun sontest tutum puanı ortalaması 81,71 iken deney grubunun 84,92'dir. Bu iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek için bağımsız gruplar için uygulanan "t" testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,202 değeri 0,05 'ten büyüktür. Bu sonuca göre her iki grubun uygulama sonrası Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı tutumları benzer özelliktedir.

Tablo 9: Deney Grubunun Ön-Test ve Son-Test Tutum Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Paired Sample T-Testi Sonuçları

<i>Sınıf</i>	<i>N</i>	<i>Ortalama</i>	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Öntest Tutum</i>	38	80,08	8,05515	-2,322	0,023
<i>Sontest Tutum</i>	38	84,92	10,01993		

Tablo 9'da görüldüğü gibi eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun öntest ve sontest tutum puanları incelendiğinde deney grubunun öntest ortalamasının 80,08 iken sontest ortalamasının 84,92 olduğu görülmektedir. Deney grubunun öntest ve sontest tutum puanı ortalamaları arasındaki artış yaklaşık 4 puandır. Bu iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek için bağımsız gruplar için uygulanan "t" testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için

bulunan 0,023 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre 0,023 değeri, 0,05 değerinden küçük olduğundan öntest tutum ve sontest tutum ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu bulguya dayanarak eğitsel oyunların öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı olumlu tutum geliştirmelerinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 10: Kontrol Grubunun Ön-Test ve Son-Test Tutum Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Paired Sample T-Testi Sonuçları

<i>Sınıf</i>	<i>N</i>	<i>Ortalama</i>	<i>SS</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
<i>Öntest Tutum</i>	38	82,13	11,81655	0,156	0,876
<i>Sontest Tutum</i>	38	81,71	11,65705		

Tablo 10’da görüldüğü gibi öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest tutum puanları incelendiğinde kontrol grubunun öntest ortalamasının 82,13 iken sontest ortalamasının 81,71 olduğu görülmektedir. Bu iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmek için bağımsız gruplar için uygulanan “t” testi sonucuna göre $p < 0.05$ değeri için bulunan 0,876 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre 0,876 değeri, 0,05 değerinden büyük olduğundan öntest tutum ve sontest tutum ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu bulguya dayanarak öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı tutumlarında bir değişim olmadığını söyleyebilir. Ama Kontrol grubunun öntest ve sontest tutum puanı ortalamaları arasındaki fark yaklaşık -1 puan olup negatif yönlüdür. Bu bulgudan hareketle öğretmen merkezli yöntemle işlenen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı öğrencilerin tutumlarında olumsuz bir etki olduğu tespit edilmiştir.

Öğrenci Öz Değerlendirme ve Veli Formlarına Ait Bulgular

Araştırmacı tarafından deney grubu öğrencilerinin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına dair değerlendirmelerini ölçmek için bir öz değerlendirme ölçeği oluşturulmuştur. Uzman görüşü ve iki Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeninin görüşü alınarak hazırlanan 16 soruluk 3’lü likert ölçeğinde “Her zaman”, “Bazen” ve “Hiçbir zaman” seçenekleri kullanılmıştır. Çalışma sonucunda öz değerlendirme ölçeğinin Cronbach’s Alpha güvenirlik katsayısı 0.75 olarak hesaplanmıştır. Veli gözlem formlarından elde edilen veriler ve öğrenci öz değerlendirme formlarından elde edilen bulgular şöyledir:

Tablo 11: Öz Değerlendirme Formlarının Sonuçları									
Sorular	Her Zaman			Bazen			Hiçbir zaman		
	Kız	Erkek	N	Kız	Erkek	N	Kız	Erkek	N
1. Din dersindeki oyunları seviyorum.	18 %62	11 %38	29 %76	3 %43	4 %57	7 %18	0	2 %100	2 %5
2. Din dersindeki oyunları ders dışında da oynuyorum.	8 %73	3 %27	11 %29	11 %55	9 %45	20 %53	2 %29	5 %71	7 %18
3. Dini oyunla daha iyi öğreniyorum.	12 %50	12 %50	24 %63	9 %75	3 %25	12 %32	0	2 %100	2 %5
4. Oyunlarda arkadaşlarımı daha iyi tanıyorum.	12 %55	10 %45	22 %58	8 %62	5 %38	13 %34	1 %33	2 %67	3 %8
5. Oyunlarda kazanma hırslımı kontrol edebiliyorum.	13 %65	7 %35	20 %53	8 %50	8 %50	16 %42	0	2 %100	2 %5
6. Oyunun kurallarına uymaya özen gösteriyorum.	20 %61	13 %39	33 %87	1 %25	3 %75	4 %11	0	1 %100	1 %3
7. Oyunda kaybetmekten korkuyorum.	3 %75	1 %25	4 %11	8 %57	6 %43	14 %37	10 %50	10 %50	20 %53
8. Oyunda başarılı olmak için derse çalışarak geliyorum.	14 %61	9 %39	23 %61	6 %55	5 %45	11 %29	1 %25	3 %75	4 %11
9. Oyunlarda oynamak için parmak kaldırıyorum.	15 %56	12 %44	27 %71	6 %67	3 %33	9 %24	0	2 %100	2 %5
10. Oyunun sonunda bir ödül ve ya not almayı bekliyorum.	5 %63	3 %37	8 %21	9 %60	6 %40	15 %39	7 %47	8 %53	15 %39
11. Din dersinde oynanan oyunlar bu dersi sevmemi etkiledi.	15 %52	14 %48	29 %76	2 %67	1 %33	3 %8	4 %67	2 %33	6 %16
12. Din dersinde oynanan oyunlar öğretmenimi sevmemi sağladı.	18 %58	13 %42	31 %82	3 %43	4 %57	7 %18	0	0	0
13. Din dersinin olduğu günler okula gelme isteğim arttı.	20 %69	9 %31	29 %76	1 %14	6 %86	7 %18	0	2 %100	2 %5
14. Oyun aracı ile öğrendiklerim okul dışında diğer insanlar ile iletişimimi artırdı.	13 %81	3 %19	16 %42	7 %44	9 %56	16 %42	1 %17	5 %83	6 %16
15. Oyun ile öğrendiğim kısa bilgileri merak edip araştırma isteğim arttı.	11 %55	9 %45	20 %53	8 %62	5 %38	13 %34	2 %40	3 %60	5 %13
16. Oyunda kendimi istediğim gibi gösterebiliyorum.	8 %53	7 %47	15 %39	12 %63	7 %37	19 %50	1 %25	3 %75	4 %11

Öz değerlendirme formunun “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersindeki oyunları seviyorum” önermesine öğrencilerin %76,3’ü “Her zaman” , %18,4’ü “Bazen” ,%5,3’ü ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersindeki oyunları her zaman seviyorum” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %62,07’si kız, %37,93’ü erkektir. Bu bulgulara göre öğrencilerin ders için düzenlenmiş oyunları sevdiği tespit edilmiştir.

Öz değerlendirme formunun “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersindeki oyunları ders dışında da oynuyorum.” önermesine öğrencilerin %28,95’i “Her zaman” , %52,63’ü “Bazen” ,%18,42’si ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersindeki oyunları ders dışında bazen oynuyorum” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %55’i kız, %45’i erkektir. Bu bulgudan hareketle dersin kazanımlarına göre planlanmış eğitsel oyunların çocukların evde veya sokakta oynadığı oyunlara tam olarak dönüşmemiştir. Bununla birlikte veli gözlem formlarından elde edilen bulgulara göre öğrencilerin aileleriyle birlikte seçtikleri bir eğitsel oyunu oynama oranları 38 öğrenciden 17 öğrencidir. Yüzde olarak bu, sınıfın %45’i anlamına gelmektedir. Bu bulguya göre eğitsel oyunların çocukların evde veya sokakta oynadığı oyunlara tam olarak dönüşmediği tespit edilmiştir.

Öz değerlendirme formunun “Dini oyunla daha iyi öğreniyorum.” önermesine öğrencilerin %63,16’ı “Her zaman” , %31,58’i “Bazen” ,%5,26’sı ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Dini oyunla her zaman daha iyi öğreniyorum” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %50’si kız, %50’si erkektir. Bu sonuca göre hem kız hem erkek öğrenciler açısından din eğitiminde eğitsel oyun yöntemi başarılı bir sonuç vermiştir. Ayrıca veli gözlem formlarında velilere “Bu oyunların eğitim öğretime katkı sağlayacağını düşünüyor musunuz? Neden?” diye soruldu. Soruya “Evet” diyen ve “Neden?” sorusunu açıklayan velilerden biri şöyle demiştir: “Evet, sıkıcı olmadığı için öğrenme isteğini artırıyor”. Diğer bir veli düşüncelerini, “ Evet, çünkü bu sayede bilgiler hafızamıza daha iyi yerleşiyor” şeklinde ifade etmiştir. Soruya “Hayır” diyen velilerden “neden?” sorusunu açıklayan bir veli “Hayır düşünmüyorum, çalışan insan oyunsuz da başarılı olur, oyunun biraz katkısı olur.” şeklinde bir ifade kullanmıştır. Bu alıntılar sonrası, formların, istatistiksel olarak değerlendirmesini yaparsak, velilerin %88’i “Evet, oyun öğrenmeye katkı sağlıyor.” derken geriye kalan %12’si ise “Hayır, oyun öğrenmeye etki etmiyor.” dediğini tespit edilmiştir. Bu sonuca göre velilerin, eğitsel oyunun din eğitimine katkı sağladığını düşünmektedir.

Öz değerlendirme formunun “Oyunlarda arkadaşlarımı daha iyi tanıyorum.” önermesine öğrencilerin %57,89’u “Her zaman” , %34,21’i “Bazen” ,%7,89’u ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunlarda arkadaşlarımı her zaman daha iyi tanıyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %54,55’i kız, %45,45’i erkektir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunlarda arkadaşlarımı her zaman daha iyi tanıyorum.” şeklinde değerlendirmiştir. Bu veriye göre oyunun, çocuğun arkadaşlarını daha iyi tanımmasına ve böylece daha iyi bir sosyal iletişim kurmasına yardımcı olmuştur.

Öz değerlendirme formunun “Oyunlarda kazanma hırsımı kontrol edebiliyorum.” önermesine öğrencilerin %52,63’ü “Her zaman” , %42,11’i “Bazen” ,%5,26’sı ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunlarda kazanma hırsımı her zaman kontrol edebiliyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %65’i kız, %35’i erkektir. Bu veriye göre öğrencilerin oyundaki kazanma hırslarını kontrol edebildiklerini ve oyunu bir yarışmaya çevirmedikleri tespit edilmiştir.

Öz değerlendirme formunun “Oyunun kurallarına uymaya özen gösteriyorum.” önermesine öğrencilerin %86,84’ü “Her zaman” , %10,53’ü “Bazen” ,%2,63’ü ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunun kurallarına uymaya her zaman özen gösteriyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %60,61’i kız, %39,39’u erkektir. Bu bulguya göre eğitsel oyunda çocukların kurallara uyulması gerektiğini bilincinde olduğu tespit edilmiştir. Oyunun kurallarına uyulmadığında çocuk oyun dışında kalacaktır ve bu da bir çocuk için en etkili ceza yoludur. Böylece çocuklar daha sonraki yetişkin hayatlarında karşılaşacakları kurallara uymada daha kolay uyum sağlayacaklardır.

Öz değerlendirme formunun “Oyunda kaybetmekten korkuyorum.” önermesine öğrencilerin %10,53’ü “Her zaman” , %36,84’ü “Bazen” ,%52,63’ü ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunda kaybetmekten hiçbir zaman korkmuyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %50’si kız, %50’si erkektir. Bu bulguya göre daha önce de tespit ettiğimiz gibi öğrencilerin eğitsel oyunu bir rekabet ortamına dönüştürmediği görülmüştür.

Öz değerlendirme formunun “Oyunda başarılı olmak için derse çalışarak geliyorum.” önermesine öğrencilerin %60,53’ü “Her zaman” , %28,95’i “Bazen” , %10,53’ü ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunda başarılı olmak için derse her zaman çalışarak geliyorum.”

şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %60,87'si kız, %39,13'ü erkektir. Bu bulguya göre öğrencilerin eğitsel oyun yolu ile derse hazırlıklı gelme konusunda olumlu yönde motive olduğu ortaya çıkmıştır.

Öz-değerlendirme formunun “Oyunlarda oynamak için parmak kaldırıyorum.” önermesine öğrencilerin %71,05'i “Her zaman” , %23,68'i “Bazen” ,%5,26'sı ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Oyunlarda oynamak için her zaman parmak kaldırıyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %55,56'sı kız, %44,44'ü erkektir. Bu bulguya göre öğrencilerin eğitsel oyunları oynamaya istekli olduğu belirlenmiştir.

Öz değerlendirme formunun “Oyunun sonunda bir ödül ve ya not almayı bekliyorum.” önermesine öğrencilerin %21,05'i “Her zaman” , %39,47'si “Bazen” ,%39,47'si ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun yarısı önermeyi “Oyunun sonunda bazen bir ödül ve ya not almayı bekliyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %60'ı kız, %40'ı erkektir. Öğrencilerin çoğunluğunun diğer yarısı önermeyi “Oyunun sonunda hiçbir zaman bir ödül ve ya not almayı beklemiyorum.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %46,67'si kız, %53,33'ü erkektir. Bu bulguya göre öğrencilerin eğitsel oyun sonunda ödül ve not beklentisi açısından farklı düşündüğü tespit edilmiştir.

Öz değerlendirme formunun “Din dersinde oynanan oyunlar bu dersi sevmemi etkiledi.” önermesine öğrencilerin %76,32'si “Her zaman” , %7,89'u “Bazen” ,%15,79'u ise “Hiçbir zaman” şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi “Din dersinde oynanan oyunlar her zaman bu dersi sevmemi etkiledi.” şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %51,72'si kız, %48,28'i erkektir. Bu bulguya göre eğitsel oyunlar sayesinde çocukların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı olumlu bir tutum geliştirmiştir.

Veli gözlem formlarında velilere “Eve gönderilen oyunlar ile Din dersine bakışınız değişti mi? Neden?” diye soruldu. Soruya “Evet” diyen ve “Neden?” sorusunu açıklayan velilerden biri şöyle demiştir: “Evet, çünkü kızım etkinlik yaparak daha fazla dinimizi öğreniyor.” Diğer bir veli düşüncelerini, “Çok beğendim devamlı olmasını isterim, biz Müslümanız elhamdülillah, çok verimli oluyor çocuklar için” şeklinde ifade etmiştir. Soruya “Hayır” diyen ve “Neden?” sorusunu açıklayan iki veliden biri “Hayır değişmedi, Dinimiz özeldir.” şeklinde bir ifade kullanmıştır. Diğer veli ise “Hayır, çünkü aynı çocuğum” demiştir. Bu alıntılar sonrası formların istatistiksel olarak değerlendirmesini yaparsak; velilerin %70'i “Evet, oyun ile daha eğlenceli bir öğrenme gerçekleşiyor”

derken % 6'sının "Biraz deęiřti", geriye kalan %24'ünün ise "Hayır, oyun ile derse bakış açım deęiřmedi" dedięi tespit edilmiřtir. Bu bulguya göre, eęitsel oyunlar, velilerin Din Kùltürü ve Ahlak Bilgisi dersine karřı olumlu bir tutum geliřtirmesine yardımcı olmuřtur.

Öz deęerlendirme formunun "Din dersinde oynanan oyunlar öęretmenimi sevmeyi saęladı." önermesine öęrencilerin %81,58'i "Her zaman", %18,42'si "Bazen" řeklinde cevap vermiřtir. Öęrencilerin çoęunluęu önermeyi "Din dersinde oynanan oyunlar her zaman öęretmenimi sevmemi saęladı." řeklinde deęerlendirirken bu öęrencilerin %58,06'sı kız, %41,94'ü erkektir. Bu bulguya göre eęitsel oyunlar sayesinde öęrenciler dersin öęretmenine karřı olumlu bir tutum geliřtirmektedirler.

Öz deęerlendirme formunun "Din dersinin olduęu günler okula gelme isteęim arttı." önermesine öęrencilerin %76,32'si "Her zaman", %18,42'si "Bazen", %5,26'sı "Hiçbir zaman" řeklinde cevap vermiřtir. Öęrencilerin çoęunluęu önermeyi "Din dersinin olduęu günler her zaman okula gelme isteęim arttı." řeklinde deęerlendirirken bu öęrencilerin %68,97'si kız, %31,03'ü erkektir. Bu bulgudan hareketle öęrencilerin eęitsel oyunla iřlenen dersten dolayı okula devam isteklerinin arttıęı görölmüřtür.

Öz deęerlendirme formunun "Oyun aracı ile öęrendiklerim okul dıřında dięer insanlar ile iletiřimimi artırdı." önermesine öęrencilerin %42,11'i "Her zaman", %42,11'i "Bazen", %15,79'u ise "Hiçbir zaman" řeklinde cevap vermiřtir. Öęrencilerin çoęunluęunun yarısı önermeyi "Oyun aracı ile öęrendiklerim her zaman okul dıřında dięer insanlar ile iletiřimimi artırdı." řeklinde deęerlendirirken bu öęrencilerin %81,25'i kız, %18,75'i erkektir. Bu bulguya göre eęitsel oyunların çocukların sosyal iliřkilerine her zaman veya bazen olmak üzere katkı saęladıęı görölmüřtür.

Öz deęerlendirme formunun "Oyun ile öęrendięim kısa bilgileri merak edip araştırma isteęim arttı." önermesine öęrencilerin %52,63'ü "Her zaman", %34,21'i "Bazen", %13,16'sı "Hiçbir zaman" řeklinde cevap vermiřtir. Öęrencilerin çoęunluęu önermeyi "Oyun ile öęrendięim kısa bilgileri her zaman merak edip araştırma isteęim arttı." řeklinde deęerlendirirken bu öęrencilerin %55'si kız, %45'i erkektir. Bu sonuca göre eęitsel oyunların, öęrencilerin bilgiye yönelmelerini güdüledięi tespit edilmiřtir.

Öz deęerlendirme formunun "Oyunda kendimi istedięim gibi gösterebiliyorum." önermesine öęrencilerin %39,47'si "Her zaman", %50'si "Bazen",

%10,53'ü "Hiçbir zaman" şeklinde cevap vermiştir. Öğrencilerin çoğunluğu önermeyi "Oyunda kendimi bazen istediğim gibi gösterebiliyorum." şeklinde değerlendirirken bu öğrencilerin %63,16'sı kız, %36,84'ü erkektir. Bu bulgudan hareketle çoğunlukla öğrencinin gerçek kimliğini eğitsel oyun yolu ile bazen ortaya koyduğu görülmüştür.

Tartışma ve Sonuç

"4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim" adlı deneysel çalışmada öğretimde ağırlıklı olarak eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile öğretmen merkezli anlatım, soru-cevap gibi öğretim yöntemlerinin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine karşı tutumlarındaki değişimler karşılaştırılmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre uygulamanın başında akademik başarı açısından öğretmen merkezli uygulamanın yapılacağı sınıf ile eğitsel oyunun uygulanacağı sınıf arasında kontrol grubunun lehine 8.68 puanlık bir fark varken uygulama sonrası iki grup arasındaki bu fark kapanmış ve hatta eğitsel oyunun uygulandığı sınıfın lehine 4.87'lik bir puan artışı gerçekleşmiştir. Araştırmadaki diğer bir bulguda ise yine akademik başarı bağlamında öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı kontrol grubundaki artış %162 iken eğitsel oyunun uygulandığı deney grubundaki artış %295'tir. Her iki grupta da artışın olması normal karşılanabilir bir durumdur. Ama eğitsel oyunun uygulandığı sınıftaki başarı öğretmen merkezli yöntemin uygulandığı sınıfın başarısını neredeyse ikiye katlamış ve %295 olmuştur. Bu bulguya göre eğitsel oyun yöntemi ile dersin işlendiği deney grubunda akademik başarının daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu anlamda araştırmanın başında belirlenmiş olan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyunla öğretim yönteminin kullanılması ile öğrencilerin akademik başarıları arasında pozitif bir ilişki vardır" varsayımı doğrulanmıştır. Dolayısıyla Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğretiminde eğitsel oyunlar öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili bir yöntemdir.

Araştırmada diğer bir sonuç olarak öğretmen merkezli öğretim metodlarının uygulandığı kontrol grubunun uygulama öncesi ve sonrası tutum puanı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ama eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun uygulama öncesi ve sonrası tutum puanı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir artış gözlenmiştir. Bu sonuçta göre "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyunla öğretim yönteminin kullanılması ile derse karşı tutumları arasında pozitif bir ilişki vardır." var-

sayımı doğrulanmıştır. Eğitsel oyunlar, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir. Olumlu tutum ise öğrencinin dersi sevmesine, derse daha fazla ilgi duymasına ve öğrencilerin dersin kazanımlarını gerçekleştirmelerinde kısmen etkili olmuştur.

Araştırmada bir başka veri toplama aracı olarak öğrenci öz değerlendirme formları ve veli gözlem formları kullanılmıştır. Derse tutum ölçeğinde olduğu gibi bu veri toplama araçlarıyla öğrencilerin kısmen de olsa dersin duyuşsal hedeflerine ulaşım ulaşımadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi programında dersin etkinlikler yoluyla eğlenceli bir ortamda öğretilmesi hedeflenmiştir. Bu anlamda akademik başarıya ulaşırken keyif almak ve dersi sevmek önemli bir husustur. Çünkü çocuğun dersi sevmesi derste verimliliğini arttırmada etkili olur. Bu bağlamda araştırma sonucunda deney grubuna uygulanan öz değerlendirme formları ve gözlemler sonucunda elde edilen bulgulara göre;

- Din ile bilgileri oyunlarla daha iyi öğrendikleri,
- Oyunlar yoluyla arkadaşlarını daha iyi tanıdıkları,
- Oyunun kurallarına uymaya özen gösterdikleri,
- Oyun içinde kazanma hırısını kontrol edebildikleri,
- Oyunu kaybetme korkusu taşımadıkları,
- Oyuna katılmaya hevesli oldukları,
- Oyunda başarılı olmak için derse hazırlıklı geldikleri,
- Oyunla dersi, dersin öğretmenini ve okulu daha çok sevdikleri,
- Oyun ile bilgiyi araştırma isteklerinin arttığı,
- Kendilerini çoğu zaman(her zaman, bazen) ifade edebildikleri
- Bir not veya ödül beklentisi taşımadıkları, yönünde varsayımlarda bulunabilir.

Bu çalışmada eğitsel oyun yöntemi sadece İlköğretim 4. Sınıflar üzerinde uygulanmıştır. Her çocuğun oyunu sevdiği bir gerçektir ama 4. Sınıf öğrencileri için, oyun oynamaya daha istekli bir yaşadıkları denilebilir. Onlar için bir not veya ödül beklentisi olmadan oyun oynanması yeterlidir. Öğrenci öz değerlendirme formlarında da öğrenciler bir not veya ödül beklentisi içinde olmadıklarını belirtmişlerdir. Ama üst sınıflarda daha ödül veya not odaklı öğrenci profili olabilir. Bu anlamda 4. Sınıfta eğitsel oyun yöntemini kullanmak üst sınıflara

göre daha az sorun çıkarabilir ve öğrenciler kendilerini oyunla daha iyi geliştirebilir.

Eğitsel oyun yönteminin 4. sınıflarda daha uygulanabilir olmasının diğer bir nedeni öğretmenin, 4. Sınıf düzeyinde daha rahat disiplini sağlayabilmesi olabilir. 4. Sınıfta öğrenci yaşlarının küçük olmasından dolayı davranışlarına şekil vermek daha kolaydır. Bu yaştaki çocukların rekabet hırsları büyük sınıflara göre daha azdır. Öğrenci öz değerlendirme formlarında da öğrenciler kaybetmekten korkmadıklarını ve kazanma hırslarını kontrol edebildiklerini söylemektedirler. Eğitsel oyunlardaki en önemli sınırlılık oyunun bir rekabet ortamı yaratması ve bu nedenle çekingen öğrencilerin üzerinde baskı oluşması veya saldırgan öğrencilerin zorbalama yönelimi göstermesidir. Öğrenci öz değerlendirme formlarında öğrenciler çoğu zaman kendilerini ifade etmekte zorlanmadıklarını ve oyuna katılmak için parmak kaldırmaktan çekinmediklerini ifade etmişlerdir.

Eğitsel oyun yönteminin 4. Sınıfta uygulanmasının daha olumlu etki yapmasını çocukların yaş düzeyinden başka Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin içeriğine de bağlayabiliriz. İlköğretim 4. sınıf müfredatı diğer sınıflara göre daha hafif bir içeriğe sahiptir. Ayrıca konuları oyun oynamaya daha uygundur. İlerleyen sınıflarda oyunlarla işlenebilecek konular azalmaktadır. Örneğin 8. Sınıf “Kaza ve Kader” soyut bir konu olup hem anlatılması hem de anlaşılması zor bir içeriğe sahiptir. Belki bu sınıflarda daha çok bilgi yarışmasına dönük kavram ezberleme ağırlıklı oyunlar oynanabilir. Bu çalışma sadece 4. sınıflara yönelik olduğu için sınıflar arasındaki bu farklılığı ölçebilecek veri yoktur. Sadece Çangır’ın çalışmasından böyle bir veriye ulaşılması mümkündür ve bu veriler varsayımları doğrular niteliktedir.

Çangır, öğretmenlerin sınıf seviyeleri yükseldikçe eğitsel oyun yöntemini uygulama durumlarının azaldığını tespit etmiştir. Öğretmenlerin 4.ve 5. Sınıflara yaklaşık %93,3’ü çoğu zaman ve her zaman uyguladığını söylerken aynı öğretmenlerin 6 ve 7. Sınıflara eğitsel oyun yöntemini uygulama durumu %56,7’ye düşmüştür. 8. Sınıf seviyesinde ise öğretmenlerin ancak %10’u bu yöntemi uyguladığını belirtmiştir. Çangır sınıflara göre eğitsel oyunun uygulama oranının düşüşünü disiplin problemine ve öğrencilerin yaş seviyeleri yükseldikçe oyundan uzaklaşmalarına bağlamıştır. 8. Sınıflarda ise dikkat çekici azalmanın bir başka sebebi de eğitsel oyun yöntemi ön hazırlık gerektirdiği için öğrenciler OKS’ye hazırlandığından görev almak istememesi şeklinde izah etmiştir (2008, s. 102).

Oyunların sınıflar arasında farklılaşması aynı zamanda öğrencinin bilişsel düzeyine de bağlanabilir. Örneğin, Bayraktar ve Yorulmaz (2011), DKAB der-

sine uyguladıkları oyunları bir ilköğretim okulunda 360 öğrenciyle oynayarak önemli gözlemler yapmışlardır. Uygulamada 4, 5 ve 6. sınıflardaki öğrencilerin sessiz sinema oyununda başarısız olduklarını ve bu oyundan sıkıldıklarını; 7 ve 8. Sınıf öğrencilerinin ise zevkle bu oyuna katıldıklarını tespit etmişlerdir. Buna dayanarak araştırmacılar her oyunun her yaş grubuna uygulamanın faydadan çok zarar getirebileceğini ve bu nedenle oyunların uygulanmasında öğrencilerin gelişim seviyelerine dikkat edilmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

Sonuç olarak ilköğretim 4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yolu ile öğretim konulu çalışmanın diğer sınıf düzeylerinde de yapılması gerekmektedir. Böylece daha sağlıklı verilere ulaşmak mümkündür. Bu anlamda araştırmamız elde ettiği verilerle alana katkı sunmakta ve iler ki çalışmalara basamak görevi görmektedir.

Çalışmanın başında belirlenen hipotezler, deneysel araştırmamın sonucunda elde edilen bulgulara göre tartışılmış ve yorumlanmıştır. Buna göre, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyunla öğretim yönteminin kullanılması ile;

- Öğrencilerin akademik başarıları arasında pozitif bir ilişki olduğunu,
- Öğrencilerin derse karşı tutumları arasında pozitif bir ilişki olduğunu,
- Öğrencilerin dersin öğretmenine karşı tutumları arasında kısmen pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Ayrıca Eğitsel oyunla öğretim yöntemi 4. sınıf öğrencileri için Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde uygulanabilir bir yöntemdir. Bu yöntemle öğrencilere eğlenceli ve aktif bir öğrenme ortamı sunulurken kalıcı öğrenmeler gerçekleştirilir.

Bu bulgular doğrultusunda şunlar önerilebilir denilip öneriler sıralanabilir.

Bu çalışma sürecinde alanda yapılan çalışmaların yetersiz olduğu görülmüştür. Hem teori olarak dini ve ahlaki gelişimde oyunun etkisi üzerinde durulmalı hem de alanda yapılacak araştırmalarla veriler elde edilmelidir. Böylece elde edilen verilerle daha kaliteli bir oyunla öğretim yöntemi geliştirilebilir.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin oyunla öğretim yöntemini uygulama konusunda yetiştirilmeleri gerekmektedir. Bu yetiştirilme süreci lisans eğitiminde olabileceği gibi hizmetiçi eğitimlerle de desteklenebilir.

Öğretmen çocuğun oyun içindeki davranışlarını iyi gözlemlemeli ve davranışlarını not etmelidir. Böylece çocuğun bilişsel, duygusal, ahlaki gelişimini ölçebilir, çocuğun kişiliğine yönelik çıkarımlarda bulunabilir. Çünkü çocuk oyun içinde filtresiz bir şekilde kişiliğini yansıtır.

Öğretmen oyunla öğretimi ciddiye ve titizlikle uygulamalıdır. Öğretmen “oyundur bir şekilde oynanır” şeklinde baştan savma bir şekilde yöntemi uygulamaya çalışması dersi verimsiz kılabilir çocukları derse ve bilahare dine karşı soğutabilir.

Din Kültürü ve Ahlak bilgisi dersinde oynanan oyunlar çocuğun okul dışında da oynayabileceği şekilde ilgi çekici ve zevkli olmalıdır. Sadece dersin kazanımına yönelik tasarlanmış donuk, zevksiz ve rekabete dönük olan oyunlar çocukların ilgisini çekmeyeceği gibi istenmeyen sonuçlarda doğurabilir.

Sınıfların fiziksel yapısı ve sıra düzeni oyun oynamaya müsait olmalıdır. Böylece okullar çocukların zorla gittiği beton binalar yerine birer cazibe merkezi haline gelebilir. Ayrıca sınıf mevcutları azaltılarak oyun oynama etkinliğine katkı sunulabilir.

Kaynakça

- Adler, A. (2016). *Çocuk Eğitimi*. (K. Şipal, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Aristoteles. (2008). *Eğitim Üzerine*. (J. Burnet, Dü., & A. Aydoğan, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Aydın, M. Z. (2016). *Din Öğretiminde Yöntemler*. Ankara: Nobel Akademik Yayın.
- Başaran, İ. E. (2005). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Nobel Yayın.
- Bayraktar, M. F., & Yorulmaz, B. (2011). İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı. R. Kaymakcan, M. Zengin, & Z. Arslan (Dü) içinde, *Türkiye’de Okullarda Din Öğretimi* (s. 705-721). İstanbul: Dem Yayınları.
- Bilici, A. B. (2015). *Gelişim ve Eğitim Odaklı Çocuk Psikolojisi ve Din*. İzmir: Kanyılmaz Matbaası.
- Çamdibi, M. (2011). *Şahsiyet Terbiyesi ve Din Eğitimi*. İstanbul: Çamlıca Yayınları.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durmu*. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Demirel, Ö. (2015). *Öğretim İlke ve Yöntemleri Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Dewey, J. (2008). *Okul ve Toplum*. (H. Başman, Çev.) Ankara: Pegem Akademi.
- Doğan, R., & Tosun, C. (2003). *İlköğretim 4. ve 5. sınıflar için din kültürü ve ahlak bilgisi öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Gazali, M. (1975). *İhyau Ulumid Din* (Cilt 3). (A. Serdaroğlu, Çev.) İstanbul: Bedir Yayınevi.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı yayınları.

- İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi (4,5,6,7 ve 8. sınıf) Öğretim Programı.* (2010). Ankara: MEB.
- Kalender, M. (1999). *Din Eğitiminde Oyun.* İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora Tezi).
- Karasan, E. (2013). *4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar.* Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri ABD, Din Eğitimi Bilim Dalı, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi : Kavramlar, İlkeler, Teknikler.* Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kuzu, B. S. (2015). *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri.* Ankara: Nobel yayın Dağıtım.
- Küçükahmet, L. (2011). *Öğretim İlke ve Yöntemleri.* Ankara: Nobel yayın.
- Miskeveyh, İ. (2013). *Tehzibu'l-Ahlak.* (A. Şener, İ. Kayaoğlu, & C. Tunç, Çev.) İstanbul: Büyüyenay Yayınları.
- Montessori, M. (2016). *Çocuğun Keşfi.* İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun.* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özen, M. (1999). *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oynuncak.* İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri ABD, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme.* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Platon. (2011). *Devlet.* (S. Eyüboğlu, & M. Cımcöz, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak.* Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sel, R. (1974). *Eğitsel Oyun.* Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Selçuk, M. (1990). *Çocuğun Din Eğitiminde Dini Motifler.* Ankara: TDV Yayınları.
- Tuğrul, B., & Metin, Ö. (2006). *Çocukların Oyun Oynama Hakkı. 3.Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi & 3.Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali ve Kongresi,* (s. 195-202). İstanbul.
- Tusi, N. (2016). *Ahlak-ı Nasiri.* (A. Gafarov, & Z. Şükürov, Çev.) İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Yorulmaz, B. (2014). *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar.* İstanbul: Rağbet Yayınları.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı.* Ankara: Ankara Üniversitesi Felsefe ve Din Bilimleri Din Eğitimi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Zengin, M. (2011). *Din Eğitimi ve Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım.* İstanbul: Dem Yayınları.
- Zengin, M., Arslan, N., Uçar, S., & Aydoğdu, S. (2014). *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar.* İstanbul: Dem Yayınları.

Ek 1: Başarı Testi

2016-2017 Teletaş İlkokulu Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi 4. Sınıf Başarı Testi

1. Hz. Muhammed'in doğduğu yıllarda Arabistan'ın sosyal hayatı hakkında aşağıda verilen bilgilerden hangisi yanlıştır?
- A. Fakir ve güçsüzler ezilmekte idi.
B. Kumar, içki gibi alışkanlıklar yaygındı.
C. Ailede kız çocuklarına büyük değer verilirdi.
D. Toplumda mutsuzluk ve huzursuzluk hâkimdi.

5. Araplar tarafından Hz. Muhammed'e doğru sözlülüğünden dolayı verilen lakab neydi?
- A. Aslan
B. Sadık
C. Resul
D. Emin



Annesini kaybeden Hz. Muhammed'e 8 yaşına kadar dedesi baktı. Dedesinin ona büyük bir sevgisi vardı. Torunu gelmeden sofraya oturmazdı.

2. Hz. Muhammed'in doğduğu yıllarda Arabistan halkının geçim kaynaklarından değildir?
- A. Ticaretle uğraşıldı.
B. Hayvancılık yaparlardı.
C. Tarımla uğraşırlardı.
D. Balıkçılık yaparlardı.

6. Amcası Ebu Talip yardımıyla hangi işi yapıp geçimini sağladı?
- A. Çobanlık
B. Terzilik
C. Ticaret
D. Öğretmenlik

7. Aşağıdakilerden hangisi Hz. Muhammed'in dedesinin adıdır?
- A. Ebu Bekir
B. Abdulmüttalip
C. İbrahim
D. Abdullah



Bir grup insan Hz. İbrahim'in getirdiği dine bağlıydılar. Bu dine inananlar; yalnızca Allah'a (c.c.) iniyor, putlara tapmıyorlardı.

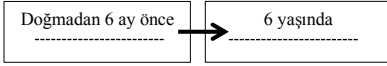
3. Keloğlan Hz. Peygamberin doğduğunda Arabistan'da olan dinlerden birini anlatıyor. Aşağıdakilerden hangi bu dindir?
- A. Haniflik
B. Yahudilik
C. Hıristiyanlık
D. Putperestlik

8. Hz. Peygamberin hayatında önemli biri olan Hz. Halime kimdir?
- A. Annesi
B. Kızı
C. Süt Annesi
D. Halası

9. Hz. Peygamberin adının anlamı nedir?
- A. Övülen
B. Zengin
C. Yıldız
D. Savaşçı

4. Hz. Muhammed hangi şehirde kaç yılında doğmuştur?
- A. Mekke, 571
B. Mekke, 632
C. Medine, 571
D. Medine, 632

10. Hz. Muhammed'in soyu hangi peygambere dayanmaktadır?
- A. Hz. Nuh
B. Hz. Adem
C. Hz. Yunus
D. Hz. İbrahim



11. Hz. Peygamberin hayatında kaybettiği kişilerle ilgili bilgiler sırasıyla verilmiştir? Boş yere hangi bilgiler gelmelidir?

- A. Annesini sonrada dedesini
- B. Babasını sonra da Annesini
- C. Dedesinin sonra da amcasını
- D. Amcasını sonra da Babasını

12. Uzun seneler sonra Hz. Muhammed (s.a.v), gençken o topluluğa üye olmanın çok onurlu bir iş olduğunu belirtmiş ve “Şimdi olsa yine katılırdım.” demiştir.

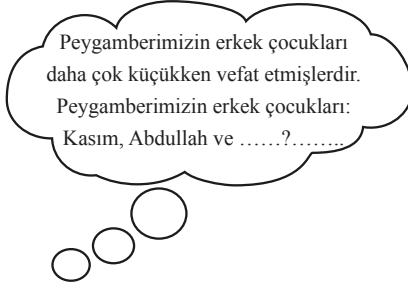
Hz. Muhammed’in bahsettiği topluluk aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Erdemliler topluluğu
- B. Savaşçılar topluluğu
- C. Müslümanlar Topluluğu
- D. Araplar Topluluğu

13. Hakem olayında Arapların Hakem olarak Hz. Muhammed’i seçmelerinin nedeni nedir?

- A. Peygamber olması
- B. Sözüne güvenilen biri olması
- C. Soylu ve zengin biri olması
- D. Okumuş yazmış biri olması

14.

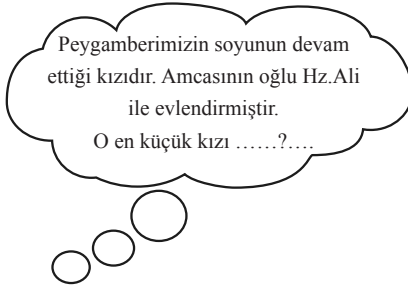


- A. Musa
- B. Yusuf
- C. İbrahim
- D. Ali

15. Peygamberimiz doğduktan hemen sonra neden süt anneye verilmiştir?

- A. Annesi vefat ettiği için
- B. Sağlıklı büyümesi için
- C. Ailesinin parası olmadığı için
- D. İyi bir çocuk olmadığı için

16.

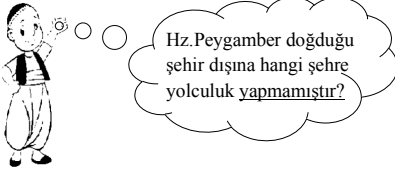


- A. Hz. Rukiye
- B. Hz. Zeynep
- C. Hz. Fatma
- D. Hz. Ümmü Gülsüm

17. Hz. Muhammed’in evliliği için aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A. Eşi güzel ahlak sahibi bir kadındı.
- B. Mutlu ve huzurlu bir evlilikti.
- C. Birbirlerine destek olmuşlardı.
- D. Karısının parasıyla rahat yaşamıştır.

18.



- A. Annesi ile Medine'ye gitmiş.
- B. Ticaret için Şam'a gitmiş
- C. Savaşmak için İran'a gitmiş.
- D. Amcasıyla Yemen'e gitmiş.

19. Kâbe tamir edilirken kabileler arasında Hacerul Esved isimli taş yüzünden kavga çıkmak üzere iken hakem olarak tayin edilen Peygamber(SAV) nasıl hareket etti?

- A. Taşı kendisi taşıdı ve yerine koydu
- B. Kabilelerin en yaşlısı yerine koydu
- C. Kabileler taşıdı, Hz. Muhammed yerine koydu
- D. Taşı yerine koyacak olan kura ile tespit edildi.

20. Hz. Muhammed'in doğum günü ile ilgili hangi bilgi yanlıştır?

- A. Doğum günü için mumlar yakılır.
- B. Doğduğu gece Mevlid Kandilidir.
- C. Kutlu Doğum haftası olarak kutlanır.
- D. Doğduğu gece mucizeler yaşanmıştı

Ek 8: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Sevgili öğrenciler, aşağıda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine yönelik duygu ve düşünceleri yansıtan cümleler yer almaktadır. Bu cümlelerin karşısında da “Her zaman”, “Çoğunlukla”, “Bazen”, “Nadiren” ve “Hiçbir zaman” olmak üzere beş seçenek verilmiştir. Lütfen cümleleri dikkatle okuyunuz ve sonra kendinize uygun olan seçeneklerden birini işaretleyiniz.

No	Tutum	Her zaman	Çoğunlukla	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
1	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi benim için ilgi çekicidir.					
2	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine girerken büyük sıkıntı duyarım.					
3	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin konularını severim.					
4	Arkadaşlarımla Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin konularını tartışmaktan zevk alırım.					
5	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi bütün dersler içinde en korktuğum derstir.					
6	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi benim için gereksizdir.					
7	Boş zamanlarımda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi çalışırım.					
8	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi sınavımdan çekinirim.					
9	Boş zamanlarımda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin konularını okumaktan zevk alırım.					
10	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde zaman geçmek bilmez.					
11	Yıllarca Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi okusam bıkmam.					
12	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi beni huzursuz eder.					
13	Diğer derslere göre Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersini daha çok severek çalışırım.					
14	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi beni korkutur.					
15	Çalışma zamanımın çoğunu Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine ayırmak isterim.					
16	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin konuları aklımı karıştırır.					
17	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin konuları ilgi çekicidir.					
18	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin gelmesini dört gözle beklerim.					
19	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin yaşantımda önemli yararlar sağlayacağına inanmam.					
20	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi çalışırken canım sıkılır.					
Tarih:		Ad Soyad		Sınıf:		

Ek 2: Öğrenci Öz değerlendirme Formu

Öğrenci Ad Soyad		Her Zaman	Bazen	Hiçbir zaman
Sınıf:				
Tarih:		Her Zaman	Bazen	Hiçbir zaman
No	Gözlemlenen Davranışlar			
1	Din dersindeki oyunları seviyorum			
2	Din dersindeki oyunları ders dışında da oynuyorum			
3	Dini oyunla daha iyi öğreniyorum			
4	Oyunlarda arkadaşlarımı daha iyi tanıyorum			
5	Oyunlarda kazanma hırsımı kontrol edebiliyorum			
6	Oyunun kurallarına uymaya özen gösteriyorum			
7	Oyunda kaybetmekten korkuyorum			
8	Oyunda başarılı olmak için derse çalışarak geliyorum.			
9	Oyunlarda oynamak için parmak kaldırıyorum			
10	Oyunun sonunda bir ödül ve ya not almayı bekliyorum.			
11	Din dersinde oynanan oyunlar bu dersi sevmemi etkiledi.			
12	Din dersinde oynanan oyunlar öğretmenimi sevmemi sağladı.			
13	Din dersinin olduğu günler okula gelme isteğim arttı.			
14	Oyun aracı ile öğrendiklerim okul dışında diğer insanlar ile iletişimimi artırdı.			
15	Oyun ile öğrendiğim kısa bilgileri merak edip araştırma isteğim arttı.			
16	Oyunda kendimi istediğim gibi gösterebiliyorum.			

Ek 3: Veli Gözlem Formu

No	Ad-Soyad:	Sınıf:	Tarih:
1	Oyunu kimlerle oynadın		
2	Çocuğunuzla birlikte oyun oynar mısınız?		
3	Oyunu oynarken eğlendiniz mi?		
4	Hz. Muhammed hakkında yeni bir şey öğrendiniz mi?		
	Ne öğrendiniz?		
5	Eve gönderilen oyunlar ile din derslerine bakışınız değişti mi?		
	Neden?		
6	Bu oyunların eğitim ve öğretime katkı sağlayacağını düşünüyor musunuz?		
	Neden?		

Ek 3: Veli Gözlem Formu

No	Ad-Soyad:	Sınıf:	Tarih:
1	Oyunu kimlerle oynadın		
2	Çocuğunuzla birlikte oyun oynar mısınız?		
3	Oyunu oynarken eğlendiniz mi?		
4	Hz. Muhammed hakkında yeni bir şey öğrendiniz mi?		
	Ne öğrendiniz?		
5	Eve gönderilen oyunlar ile din derslerine bakışınız değişti mi?		
	Neden?		

The Effect of Instructional Learning Method in Religion Culture and Ethic Education Course on Student Success and Attitude Toward the Course

Banu GÜRER*

Nursel ARSLAN**

Abstract

This research aimed to identify the effect of the educational game method on 4th-grade students' success and their attitudes in teaching the unit called "Get to know Prophet Muhammad" of the Religion Culture and Ethics course. The population of the study was the 4th-grade students from Turkey, and target population of the study was the 4th-grade students from Istanbul. Sample group of the research was chosen from Istanbul/Ümraniye/Teletaş Primary School at 4/A and 4/I classes by ranged sample group. In the research; pretest, posttest, experiment, and experimental model with control group were applied. In the research educational game method was predominantly used on the experiment group, and on the control group teacher-centered teaching methods were mainly used. As a means of collecting data, an achievement test multiple choice and an attitude scale with were used. In addition a self-evaluation and a parental observation form were used. The Cronbach's Alfa Scaling Factor of the attitude test was

* Assoc. Prof., Department of Religious Education,, Faculty of Theology, Marmara University.

E-mail: banu.gurer@marmara.edu.tr

** Religious Culture and Moral Knowledge Teacher. **E-mail:** arslan.nursel@hotmail.com

found as 0,87. For the statistical analyzes “Independent Samples” and “Paired Sample T” Tests were done, and level of significance was consider ($p < 0.05$).

Key Words: Game, Educational game, Religion education, Religion and ethics course

Introduction

Education in infancy and early childhood is more important than education in other stages in terms of personality development (Başaran, 2005, p. 57). Research in the field of educational psychology reveals that the development of the first years of life has the power to influence the child’s future adult life (Bilici, 2015, p. 17-18). It is also a critical period for childhood religious education, which is called the “core of the personality” that forms the basis of human life (Çamdibi, 2011, p. 227). Even as children, we do think and ask where we came from, whom we belongs to. (Selçuk, 1990, p. 74).

It is the most important event of childhood. According to Zülal; the game is a concept that has been intertwined with childhood. The game is the simplest way for children to identify their own path and is the key to achieve it (Tuğrul and Metin, 2006, p. 196).

The game is a willing action or activity that has a set of rules that are freely executed and that has an aim to be realized within the boundaries of certain times and places, which allows the real life to move away with a sense of thrill and joy. (Huizinga, 2015, p. 50) According to Ellis, the game is difficult to define because it is a “complex human behavior”. (Özdoğan, 2004, p. 101)

Plato has recommended that education be a game for them, without difficulty in using them (Platon, 2011, p. 259). Aristotle also argued that children’s games should be similar to what they would do in their adult life (Aristo, 2008, p. 144). Gross also described the play as an ‘exercise’ in learning the life rules of the child and in the activities required for life (Pehlivan, 2005, p. 33).

Montessori regards the play as a child’s core business and plans the “children’s house” accordingly (Montessori, 2016). According to another educator, Fröbel, children’s games are the core of life (Sel, 1974, p. 5).

According to Dewey, the game should not be held with any movement of the child. The game is that all the forces of the child, their minds, their bodily movements, operate in a single harmony, encompassing their own imagination

and knowledge (Dewey, 2008, p. 89). Adler said that we can never look at games like some parents or educators who regard them as a product of a whim. It is necessary to consider these as auxiliary tools of education, as a source of warning that contributes to the development of the child's soul, imagination and skill (Adler, 2016, p. 118).

The game is now regarded by many experts as a "learning art". (Poyraz, 2003, p. 41)

In his critique of the traditional school, Dewey said that the school did not include anything specific to the spirit of the child, so the child did not go to the school as a whole with his body and soul. The body of the child is in school but he or she leaves the spirit behind because there is no opportunity to use it in school. (Dewey, 2008, p. 65) By the likeness of the child playing Montessori; "Their wings are held by a needle and the chavano is tied to their order in the classrooms in the desperation of a trapped crested" (Montessori, 2016, p. 19-20).

It is also possible to reach information about the game in Islamic education. It is seen that the game is valued in childhood looking to the Prophet's practices. (Kalender, 1999).

Ghazali advised their own children to allow his grandchildren to play some games after the school. (Gazali, 1975, p. 168). Ibn Miskeveyh also told us that the child at some point during the education should be allowed to play in order to get rid of the fatigue (Miskeveyh, 2013, p. 79). According to Tusi, occasional play should be allowed, but this game should not be too tired and painful (Tusi, 2016, p. 212). Ibn Sina regarded the child's taking break from studying as the most natural necessity in terms for both physical and mental development (Özen, 1999, p. 20-21).

Changes and transformations in today's world have necessitated some changes and arrangements in the educational attitudes of countries. In education, instead of a teacher-centered approach to teaching and learning, there has been a student-centered education-teaching approach that constructs knowledge itself (Zengin, 2011, p. 9).

Demirel defined the educational play method as an instructional technique that enables the learned information to be reinforced and reproduced in a more relaxed environment (Demirel, 2015, p. 118). A teacher will provide effective instruction in the same way that the more the students hear about the education process (Küçükahmet, 2011, p. 53).

Aim and Importance

Academic studies:

Kalender (1999) PhD thesis titled “Play in Religion Education”

Master’s thesis:

Özen (1999) «Play and Toys in Children by Some in Islamic Education»

Zengin (2002) “Educational Games and Use in Primary School Religion Culture and Ethics Course”.

Çangır (2008) «The Application State of Educational Playing Methods in Religion Culture and Ethic Education Courses of Primary Education”.

Karasan (2013) “Educational Games to be Played in 4th and 5th Grade Classes of Religion Culture and Ethic Course”

Books

“Educational Games for Teaching Religion, Morality and Values” of Zengin, Arslan, Uçar, & Aydoğdu (2014)

Kuzu (2015), “Game Examples in Religion and Ethic Education”

Yorulmaz (2014), “Learning to Play, Educational Games That Can Be Used in Religion Education”

There are chapters dedicated to games in the content of the books that do not cover the game by itself and which write methods for teaching religion.

Aydın (2016) in his book titled “Methods in Religious Teaching”

Dogan and Tosun (2003) «The teaching of Religion Culture and Ethics for the 4th and 5th-grade primary education”

Yorulmaz (2015) ‘s “Digitalized Religion”: “The Use of Digital Games in Religious and Religious Education in Digital Games”.

Method

The literature search used to identify the problem in a systematic process carried out in order to find out, evaluate and synthesize the information that the researchers and practitioners produce in the studied subject, and to learn the current situation. (Karasar, 2016, p. 94)

In this study, pre-test-post-test control group model was used. In this model, two groups are formed as experimental and control groups and measurements

are made before and after experiment on equal conditions in both groups (Karasar, 2016, p. 130).

Experimental and control groups were determined by proportional sampling technique. This sampling technique is a prime technique to represent in the sample according to the ratios within the whole subgroups which are considered important in terms of research in the field (Karasar, 2016, p. 151).

Findings, Comments

According to the results obtained from the research, a significant difference -in favour of the experiment group- was determined on the success test score's between the control group, on which teacher-centered teaching methods were applied, and the experiment group, on which the educational game method was used. Then, as the result of application, while there wasn't a significant change in the control group students' attitudes, there was a meaningful change in the experiment group students' attitudes in a positive direction.

Conclusions and Recommendations

Elementary 4th-grade curriculum has a lighter content than the other classes. It is also more suitable for playing games. Çangır has found that as the classroom levels of teachers increase, the practice of educational play method decreases (2008, p. 102). Bayraktar and Yorulmaz (2011) point out that the differentiation of games between classes can also be attributed to the cognitive level of the learners at the same time.

As a result, in the classroom of the 4th-grade religion culture and moral education, it is necessary to perform workshops on teaching with educational play the way it is done for other courses and classes. In the course of teaching religion and moral education, educational games are an effective way to improve the academic achievement of students. Yet, it has been seen that the work done in this field during this research period is inadequate.