



ORTAOKUL DKAB DERSİNDE SİYER YILDIZI KUTU OYUNU KULLANIMI: ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ VE GÖZLEM VERİLERİNE DAYALI NİTEL BİR İNCELEME*

USE OF THE "SİYER YILDIZI" BOARD GAME IN MIDDLE SCHOOL RELIGIOUS CULTURE AND MORAL KNOWLEDGE COURSE: A QUALITATIVE STUDY BASED ON STUDENT OPINIONS AND OBSERVATIONAL DATA

 **Saliha KARAKOYUNLU¹**

 **Rahime ÇELİK²**

¹ Sorumlu Yazar: Din Eğitimi Uzmanı, saliha.aydn23@gmail.com

² Dr. Öğr. Üyesi, Fırat Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, rkavak@firat.edu.tr

Received / Alınma: 26.05.2025

Accepted / Kabul: 21.10.2025

ÖZET

Çalışmanın amacı, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) derslerinde eğitsel kutu oyunu kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemektir. Bu çalışmanın problem cümlesini Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde Siyer Yıldızı kutu oyunu kullanımına yönelik ortaokul öğrencilerinin görüşleri ve gözlemcilerin rapor sonuçları nelerdir? sorusu oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, DKAB derslerinin kutu oyunu aracılığıyla işlenmesine yönelik öğrenci görüşlerini ortaya koymak amacıyla, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmada, olasılıksız örnekleme yöntemlerinden amaçlı örnekleme tercih edilmiştir. Çalışma grubu, İmam Hatip Ortaokulunda beşinci sınıfta öğrenim gören 28 öğrenciden oluşmaktadır. DKAB dersinde kutu oyunlarının kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini tespit edebilmek amacıyla, on altı sorudan oluşan yarı yapılandırılmış bir görüşme formu geliştirilmiştir. Uygulama süreci dört ay sürmüş ve bu süreçte araştırmacılar ile birlikte iki gözlemci tarafından gözlemler yapılmıştır. Kutu oyunu uygulaması iki ders saati boyunca gerçekleştirilmiştir. Dersin bitiminde ise öğrencilerle tek tek görüşme sağlanmıştır. Verilerin analizinde NVivo 8 programı kullanılmıştır. Elde edilen bulgular, DKAB derslerinde oyun tekniğinin etkili bir yöntem olduğunu ve bu alanda çeşitli çalışmaların yapıldığını göstermektedir. Ancak söz konusu çalışmaların büyük çoğunluğunun literatür taramasına dayalı olduğu, deneysel ya da uygulamalı araştırmaların ise yok denecek kadar az olduğu tespit edilmiştir. Çalışmanın sonucunda, eğitsel bir yöntem olarak kullanılan kutu oyunlarının ders başarısını artırdığı, öğrencilerin derse yönelik ilgi ve tutumlarını olumlu yönde etkilediği yönünde görüş ve gözlem sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu nedenle, kutu oyunu tasarım örneklerinin artırılması ve DKAB derslerinde kullanımının yaygınlaştırılması gerektiği önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitimi, Oyun, Eğitsel Oyun, Kutu Oyunu, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi.

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine students' views on the use of educational board games in the Religious Culture and Moral Knowledge (RCMK) course. The research problem is framed by the question: "What are the opinions of middle school students and the results of observer reports regarding the use of the Siyer Yıldızı board game in the RCMK course?" In line with this aim, a case study design, one of the qualitative research methods, was employed to explore students' perspectives on teaching RCMK lessons through board games. Among the non-probability sampling techniques, purposive sampling was adopted. The study group consisted of 28 fifth-grade students attending an Imam Hatip Middle School. To elicit students' views on the use of board games in the RCMK course, a semi-structured interview form consisting of sixteen questions was developed. The implementation process lasted for four months, during which observations were conducted by the researchers along with two additional observers. The board game activity was carried out over two class hours, and individual interviews with students were conducted at the end of the lesson. Data were analysed using the NVivo 8 software. The findings indicate that the use of game-based techniques in RCMK lessons is an effective method and that various studies have been conducted in this field. However, it was found that most of these studies rely on literature reviews, while experimental or practice-oriented research is extremely limited. As a result, the study concludes that board games, when used as an educational method, enhance academic achievement and positively influence students' interest and attitudes toward the course. Accordingly, it is recommended that more board game designs be developed and that their integration into RCMK lessons be further expanded.

Keywords: Religious Education, Game, Educational Game, Board Game, Religious Culture and Moral Knowledge Lesson.

* Bu çalışma Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı'nda Rahime Çelik danışmanlığında Saliha Karakoyunlu tarafından "Ortaokul Öğrencilerinin Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kutu Oyunları Kullanımına Yönelik Görüşleri" başlığı ile tamamlanarak 01.01.2021 tarihinde savunulan Yüksek Lisans tezinden türetilmiştir. Bu çalışma Fırat Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Komisyonu tarafından desteklenen İLA.F.21.01 numaralı projeden türetilmiştir.

1. GİRİŞ

Eğitimde kullanılan yöntem ve tekniklerin çeşitliliği, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını artırmakta ve öğrenmenin kalıcılığına katkı sunmaktadır. Bu bağlamda eğitsel oyunlar, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerini destekleyen etkili araçlardan biri olarak görülmektedir. Eğitsel oyun türleri arasında yer alan kutu oyunları ise, kurallı yapısı ve somut materyaller aracılığıyla öğrenmeyi eğlenceli ve anlamlı hale getirmektedir. Özellikle ortaokul düzeyinde işlenen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) derslerinde kutu oyunlarının kullanımı, hem öğretim sürecine dinamizm kazandırmakta hem de öğrencilerin değer eğitimiyle ilgili kazanımları daha etkili biçimde edinmelerine katkı sağlamaktadır. Bu nedenle, DKAB dersinde kutu oyunu temelli öğretimin uygulanabilirliği ve öğrenci üzerindeki etkisinin incelenmesi önem arz etmektedir.

Eğitimde oyun temelli yaklaşımlar, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerini destekleyen etkili yöntemler arasında yer almaktadır. Özellikle eğitsel kutu oyunları, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenmeyi daha kalıcı ve anlamlı hale getirmektedir. Bu oyunlar, öğrencilerin problem çözme, iş birliği yapma ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmelerine katkı sağlamaktadır (Birgün & Osmanoglu, 2023). Eğitsel kutu oyunları terimi; ders kazanımlarını eğlenceli ve etkileşimli bir biçimde pekiştirmeyi amaçlayan, genellikle müfredat temelli tasarlanmış masaüstü veya kart oyunlarını ifade etmektedir. Bu oyunlar, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlaması ve ders konularını somutlaştırması nedeniyle DKAB derslerinde giderek yaygınlaşmaktadır (Yorulmaz & Göv, 2019). Eğitsel oyunların, DKAB dersinde öğrencilerin akademik başarılarını ve derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediği görülmektedir. Örneğin, Gürer ve Arslan (2017) tarafından yapılan bir çalışmada, eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin başarı puanlarının ve derse yönelik tutumlarının, kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bağlamda, DKAB dersinde eğitsel kutu oyunlarının kullanımı; öğrencilerin dinî kavramları daha iyi anlamalarına, değerleri içselleştirmelerine ve derse olan motivasyonlarının artmasına katkı sağlayabilmektedir.

DKAB dersinde kullanılan eğitsel oyunlar, ders konularına uygun olarak çeşitlilik göstermektedir. Araştırmalarda genellikle öğretmen veya araştırmacılar tarafından müfredata uyarlanmış oyunlar geliştirilmiştir. Örneğin, Güzel Ahlakî Tutumlar ünitesinde dürüstlük, adalet, sabır, saygı, sorumluluk gibi değerleri pekiştirmek amacıyla istasyon tekniğine dayalı işbirlikli oyunlar ve grup etkinlikleri tasarlanmıştır. Yapılan çalışma sonucunda eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel yapılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Izgar, 2020). Benzer şekilde, inanç ve ibadet ünitelerinde de soru-cevap yarışmaları, eşleştirme ve hafıza kart oyunları, tombala veya bulmaca tarzı oyunlar ile senaryo canlandırmaları kullanılmıştır. Mesela Alibekiroğlu (2017) tarafından yapılan bir çalışmada, ilkokul DKAB dersindeki oyun etkinliklerinin “inanç, ibadet, ahlak” öğrenme alanlarında uygulanıp gözlemlendiği belirtilmiştir. Bu çalışma kapsamında farklı oyun türleri kullanılarak soyut dinî kavramların somut materyaller ve kurallar aracılığıyla öğretilmeye çalışıldığı görülmektedir. Genel olarak, DKAB öğretmenleri hikâye temelli oyunlar, yarışma ve grup oyunları gibi öğrenciyi merkeze alan çeşitli oyunları derslerinde destekleyici yöntem olarak tercih etmektedir (Uçak & Doğan, 2020). Ancak öğretmenlerin oyun temelli öğretim yöntemlerine ilişkin bilgi ve becerilerinin her zaman yeterli düzeyde olmadığı, dolayısıyla oyunların eğitim programına entegrasyonunda bazen desteğe ihtiyaç duyabildikleri de vurgulanmıştır (Uçak & Doğan, 2020).

Eğitsel oyunlar, DKAB dersinde öğrenci başarısının artmasına katkı sağlamaktadır. Birçok çalışma, oyun temelli öğretim yönteminin öğrenci başarısı üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermektedir. Örneğin, Gürer ve Arslan'ın (2017) 4. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirdiği deneysel araştırmada, "Hz. Muhammed'i Tanıyalım" ünitesinin oyun temelli işlenmesinin ardından deney grubundaki öğrencilerin başarı test puanlarının, kontrol grubuna kıyasla daha yüksek olduğu bulunmuştur. Benzer şekilde, Yorulmaz ve arkadaşlarının (2019) yürüttüğü deneysel çalışmada, oyun temelli öğretim gören öğrenciler ile geleneksel anlatımla ders işlenen öğrencilerin başarı düzeyleri karşılaştırılmıştır. Deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklar tespit edilmiştir. Bu bulgular, oyun temelli öğretimin din eğitiminde hem bilgi hem de davranış boyutundaki başarıyı artırmak ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığını sağlamak açısından etkili bir yöntem olduğunu ortaya koymaktadır. Gülbaşı'nın (2024) gerçekleştirdiği çalışmada ise, DKAB dersinde "Güzel Ahlaki Tutumlar" ünitesi (dürüstlük, adalet, sabır, saygı, özdenetim konuları) deney grubunda eğitsel kutu oyunları ile, kontrol grubunda ise geleneksel yöntemlerle işlenmiştir. Elde edilen bulgular, geleneksel yöntemle işlenen derslerin öğrencilerin akademik başarısını istenilen düzeyde artırmadığını; buna karşın oyun temelli yöntemle işlenen derslerin, öğrencilerin başarı düzeyini anlamlı biçimde yükselttiğini ortaya koymuştur.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin önemli hedeflerinden biri, öğrencilere ahlaki değerleri kazandırmaktır. Eğitsel kutu oyunları, bu değerlerin kazandırılması sürecinde somut yaşantılar ve pratik yapma imkânı sunduğu için değer eğitiminde etkili bir araç olarak görülmektedir (Izgar, 2020). Oyunlar aracılığıyla öğrenciler, ahlaki değerlerin anlamını daha iyi kavrayabilmektedir. Nitekim, Alibekiroğlu (2017) tarafından yapılan bir çalışmada da eğitsel oyunların soyut dinî kavramları somutlaştırdığı, bu kavramların anlaşılmasını ve önemini fark edilmesini kolaylaştırdığı gözlemlenmiştir. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri, içerik bakımından somut konulardan ziyade soyut kavramları içermesi nedeniyle öğretimi zor olmakta ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığı sınırlı olabilmektedir. Bu bağlamda, uygulamalı etkinliklerin yer aldığı eğitsel oyunlar; öğrenciyi güdülemekte, dikkat eksikliğini azaltmakta, motivasyonu artırmakta, soyut konuların öğretimini kolaylaştırmakta, eğitimi daha etkili ve anlaşılır kılmakta, aynı zamanda öğrenmenin kalıcılığına ve verimliliğine katkı sunmaktadır (Gürer & Arslan, 2017; Atasoy, 2019). Bu denli işlevsel özelliklere sahip bir eğitsel yöntemin din öğretimi alanındaki varlığı; dinî bilginin anlaşılması, benimsenmesi ve özümsemişi, öğretimin kapsam ve niteliğinin artırılması ile öğrenci merkezli yaklaşımların hayata geçirilmesine önemli katkılar sağlayacaktır (Zengin, 2018, s. 1069).

İlgili literatüre bakıldığında, din eğitimi alanında oyun kullanımına ilişkin bazı çalışmaların yapıldığı görülmüştür: Kalender (1999), "Din Eğitiminde Oyun" konulu bir tez çalışması yapmıştır. Çalışma, bu konudaki ilk doktora tezi olması nedeniyle önem arz etmektedir. Din Eğitimi'nin oyuna bakış açısını ifade etmeye çalışan Kalender (1999), oyun kavramını farklı açılardan incelemiş ve eğitimle olan etkileşimi üzerinde durmuştur. Çalışmasında, oyunu biyolojik bir işlev olmaktan ziyade, psikolojik ve kültürel bir olgu olarak; fert ve topluma etkisi ile eğitim etkinlikleriyle olan ilişkisi açısından ele almıştır. Özen (1999), bazı İslam eğitimcilerine göre çocuğun hayatındaki oyun ve oyuncak üzerine bir tez çalışması yapmıştır. Zengin (2002) ise eğitsel oyunlar ve ilköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanımı üzerine bir çalışma yapmış ve ilköğretim çağı çocuklarının eğitiminde kullanılabilecek oyunlara dikkat çekmiştir. Çalışma sonucunda, öğretim sürecinde kullanılan eğitsel oyunlarla öğrenme ve öğretmenin daha zevkli ve verimli olduğu ortaya konulmuştur. Dağbaşı (2007) ise "oyun tekniği ve Arapça öğretiminde kullanımı" konulu tez çalışmasında, dil öğrenimini zevkli ve kalıcı hale

getirecek oyun tekniğinin Arapça öğretiminde nasıl kullanılabileceğini ve örneklerinin neler olabileceğini açıklamaya çalışmıştır. Çangır'ın (2008), hazırladığı "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Tekniğinin Uygulanabilirliği" konulu yüksek lisans tezinde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin çoğunluğunun eğitsel oyun yöntemini derslerinde sıklıkla ve profesyonel şekilde uygulamadıkları, bu yöntem hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları bulgularına ulaşılmıştır. Karasan (2013) ise kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesi ve öğrencinin derse aktif katılımı için öğrenme sürecinde eğitsel oyunların kullanımının önemini vurgulamıştır. Arslan (2017) ve Göv (2019), 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun tekniği ile ilgili yaptıkları çalışmalarda, eğitsel oyunların öğrencinin başarısını artırdığını belirtmişlerdir.

Yukarıda ifade edilen çalışmalar dikkate alındığında, yapılan araştırmalarda eğitsel oyunların din eğitiminde kullanımına yönelik oyunlara ve bu oyunların kullanım şekillerine ilişkin çeşitli çalışmalara yer verildiği görülmektedir. Bu çalışmada Siyer Yıldızı kutu oyunu, araştırmacılar tarafından geliştirilmiş, belirlenen bir okulda uygulanmış ve uygulama süreci kapsamında öğrenci görüşleri ile gözlemci raporlarından yararlanılmıştır. Yapılan çalışmanın, mevcut literatüre katkı sağlayarak din eğitimi alanındaki eğitsel oyun uygulamalarını çeşitlendireceği düşünülmektedir. Bu çalışmanın problem cümlesini ise şu soru oluşturmaktadır: "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde Siyer Yıldızı kutu oyunu kullanımına yönelik ortaokul öğrencilerinin görüşleri ve gözlemcilerin rapor sonuçları nelerdir?"

Bu kapsamda, araştırmanın alt problem cümleleri şu şekildedir:

- Siyer Yıldızı kutu oyununun, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanımının uygun olup olmadığına ilişkin öğrenci görüşleri ve gözlemci raporları nelerdir?
- Siyer Yıldızı kutu oyunu ile işlenen DKAB dersine ilişkin öğrenci değerlendirmeleri ve gözlemci gözlemleri nelerdir?
- DKAB dersinde Siyer Yıldızı kutu oyununun kullanımı, öğrencilerin ders içeriğini kalıcı biçimde öğrenmesine katkı sağlamış mıdır? Öğrencilerin görüşleri ve gözlemcilerin değerlendirmeleri nelerdir?
- Öğrencilerin Siyer Yıldızı kutu oyununa ilişkin olumlu ve olumsuz değerlendirmeleri nelerdir? Gözlemciler bu yönlelere dair hangi bulguları raporlamıştır?

Bu çalışmada, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde Siyer Yıldızı kutu oyununun ders kapsamında uygulanmasına ilişkin öğrenci görüşlerinin ve gözlemci raporlarının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli ve Yöntemi

Bu araştırmada, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde kutu oyunu kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma desenlerinden durum çalışması tercih edilmiştir. Nitel araştırmalar, araştırma konusu hakkında katılımcıların deneyimlerinden yola çıkarak kapsamlı ve derinlemesine bilgi elde etmeyi hedefler (Merriam, 2009). Özellikle durum çalışmaları, belirli bir olay, grup ya da olguya ilişkin çok yönlü ve ayrıntılı bir analiz yapma imkânı sunmaktadır (Creswell, 2017). Durum çalışması, araştırmanın merkezinde yer alan bir durumu (bu çalışmada, DKAB dersinde kutu oyunu kullanımı) belirli bir bağlam içinde inceleyerek, olgunun doğasına dair bütüncül bir anlayış geliştirmeyi amaçlar. Bu yaklaşım,

gerçek yaşam durumlarının derinlemesine anlaşılmasına olanak tanıdığı için özellikle eğitim araştırmalarında yaygın biçimde kullanılmaktadır (Yin, 2014). Durum çalışmaları genellikle gözlem, görüşme, doküman incelemesi gibi veri toplama araçlarıyla desteklenir. Bu tür çalışmalar, yalnızca bir olguyu tanımlamakla kalmayıp aynı zamanda bu olguyu etkileyen değişkenler arasındaki ilişkileri analiz etmeyi ve benzer ya da karşıt durumlarla karşılaştırmalar yapmayı da içermektedir (Doğanay vd., 2012).

2.2. Çalışma Grubu

Çalışma kapsamında, olasılıksız örnekleme yöntemlerinden biri olan amaçlı örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, bilgi açısından zengin olan durumları derinlemesine inceleme fırsatı sunduğu için nitel araştırmalarda sıklıkla tercih edilmektedir (Patton, 2002). Bu örnekleme yöntemiyle araştırmacılar, belirli bir bağlamda anlamlı ve detaylı veriye ulaşabileceği katılımcıları seçerek, araştırmanın amaçlarına en uygun gruba ulaşmayı hedeflemiştir (Yıldırım & Şimşek, 2021). Bu bağlamda, çalışma grubu olarak Elazığ'da bulunan bir İmam Hatip Ortaokulu'nda 5. sınıfta öğrenim gören 28 kız öğrenci belirlenmiştir. Öğrencilerin oyun temelli etkinliklere açık bir yaş grubunda yer almaları ve öğretmenin iş birliğine yatkın tutumu da bu örneklemin tercih edilmesinde belirleyici olmuştur. Veri toplama süreci pandemi dönemine rastladığı için farklı sınıflarda uygulama imkânı bulunamamıştır.

2.3. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada, araştırma sorularına yönelik derinlemesine bilgi edinmek amacıyla nitel veri toplama yöntemlerinden biri olan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, belirli bir soru formuna dayansa da katılımcıya kendi deneyimlerini açıklama esnekliği tanıyarak, verilerin zenginleşmesini sağlamaktadır (Merriam, 2009). Bu bağlamda, araştırmacılar tarafından ilgili literatür taranarak ve uzman görüşlerine başvurularak bir görüşme formu geliştirilmiştir.

Görüşme tekniğine ek olarak, araştırmada doğrudan gözlem yöntemi de kullanılarak elde edilen veriler çoklu veri kaynaklarıyla desteklenmiştir. Gözlem, bireylerin, nesnelerin ve olayların doğal ortamlarında sistematik olarak incelenmesine olanak sağlamaktadır (Patton, 2002). Bu kapsamda bir gözlem formu hazırlanmış; formun geliştirilmesinde daha önceki nitel araştırmalarda kullanılan gözlem formlarından yararlanılmış ve alan uzmanlarının değerlendirmelerine başvurulmuştur.

Nitel araştırmalarda veri güvenilirliğini artırmak amacıyla birden fazla veri toplama aracının kullanılması önerilmektedir. Görüşme ve gözlemin birlikte kullanımı, hem katılımcıların beyanlarının hem de davranışlarının karşılaştırmalı olarak değerlendirilmesine imkân tanımakta ve araştırmanın iç geçerliliğini desteklemektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011).

2.4. Verilerin Toplanması

Veriler toplanmadan önce Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beseeri Bilimler Etik Kurulu'ndan 31.03.2021 tarihli ve 08 sayı ve 21 nolu kararı ile gerekli etik kurul izni alınmıştır. Veri toplanmadan önce ilgili literatür taraması yapılarak eğitsel oyunlar yöntemiyle öğretimin gerçekleştirilmesinde dikkat edilmesi gereken hususlar incelenmiştir. Bununla beraber DKAB dersi kazanımlarına uygun olan kutu oyunu örnekleri araştırılmıştır. Alan için uygun olduğu düşünülen oyunların yanı sıra farklı alanlara ait kutu oyunu örnekleri de incelenmiştir. İncelenen kutu oyunu örnekleri neticesinde araştırmacılar tarafından 5. sınıf Peygamberimizin Hayatı dersinin "Peygamberimizin Çocukluk Yılları" adlı 1. ünite kazanımlarına uygun olan

“Siyer Yıldızı” adlı bir kutu oyunu tasarlanmıştır. Çalışmada veri toplamak için görüşme tekniği kullanılmıştır. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kutu oyunu kullanımına yönelik görüşlerin tespit edilebilmesi amacıyla on altı sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilmiştir. Ayrıca çalışmada veri elde etmek amacı ile gözlem tekniği kullanılmıştır. Gözlem araştırmacılar ve iki gözlemci tarafından yürütülmüştür. Verilerin güvenilirliğini sağlamak için veri toplama süreci ardından gözlemcilerin tuttuğu raporlar karşılaştırılarak aradaki uyuma bakılmıştır. Hedeflenen süre içerisinde müfredata uygun olarak “Peygamberimizin Çocukluk Yılları” adlı ilk ünite 5 hafta işlenmiş ve 6. haftada tasarlanan kutu oyunu tüm sınıfın katılımı sağlanarak öğrencilere oynatılmıştır. Kutu oyunu uygulaması iki ders saati sürmüştür. Uygulamaların hemen sonrasında ise öğrencilere görüşme formu uygulanmıştır. Öğrencilerle bire bir gerçekleştirilen görüşmeler kişi başı 25-30 dakika sürmüştür.

2.5. Verilerin Analizi

Bu çalışmada elde edilen nitel verilerin analizinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Verilerin sistematik biçimde kodlanması, temalar hâlinde örgütlenmesi ve anlamlı bütünler oluşturularak yorumlanması sürecinde NVivo 8 nitel veri analiz yazılımından yararlanılmıştır. NVivo programı, özellikle karmaşık ve çoklu veri kümelerinin işlenmesinde araştırmacıya esneklik ve dijital kodlama kolaylığı sağlamaktadır (Bazeley & Jackson, 2013). Araştırmada ilk olarak, yarı yapılandırılmış görüşme ve gözlem formlarından elde edilen veriler detaylı biçimde incelenmiş ve anlam birimlerine ayrılmıştır. Bu birimlerden yola çıkılarak veriler kodlanmış, ardından benzer anlam taşıyan kodlar gruplanarak temalar ve alt temalar oluşturulmuştur. Kodlama sürecinde hem önceden belirlenen kavramsal çerçeve hem de verilerin doğal akışından türeyen yeni kategoriler dikkate alınmıştır. Bu bağlamda, veri analiz süreci hem tümevarımcı hem de kısmen tümdengelimci yaklaşımlarla yürütülmüştür (Creswell & Poth, 2018). İçerik analizi, birbirine benzeyen verilerin ortak kavramlar ve temalar etrafında bir araya getirilerek anlamlı bir bütün oluşturulmasına ve bu bütünün okuyucu tarafından anlaşılır hâle getirilmesine olanak sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu doğrultuda, elde edilen veriler dört aşamalı içerik analizi süreci kapsamında değerlendirilmiştir: verilerin kodlanması, temaların oluşturulması, kod ve temalarla verilerin düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması.

Araştırmacılar, nitel araştırmalarda önerilen yansıtıcılık ilkesine dikkat etmiş, ön yargılardan uzak durmaya ve elde edilen verileri katılımcıların anlam dünyasına uygun şekilde yorumlamaya özen göstermiştir (Patton, 2002). Kodlama ve tema oluşturma süreci, katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntılarla desteklenerek okuyucunun yorumlayabileceği biçimde raporlaştırılmıştır. Raporlama aşamasında katılımcılar “Ö1”, “G2” gibi kodlarla anonimleştirilmiştir.

2.6. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik, elde edilen bulguların doğruluğunu ve güvenilirliğini sağlamada temel ölçütler arasında yer almaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu çalışmada iç geçerliği sağlamak amacıyla kullanılan veri toplama araçları (yarı yapılandırılmış görüşme formu ve gözlem formu) uzman görüşüne başvurularak geliştirilmiştir. Geliştirilen formlar, içerik ve kapsam geçerliğini sağlayacak şekilde ilgili literatür taranarak yapılandırılmış ve alan uzmanlarından alınan geri bildirimler doğrultusunda son hâline getirilmiştir.

Araştırmada veri çeşitliliği ilkesine bağlı kalınarak hem öğrenci görüşleri hem de bağımsız gözlemcilerin raporları dikkate alınmıştır. Bu sayede elde edilen verilerin farklı kaynaklardan desteklenmesi sağlanmış ve bulguların sağlamlığı artırılmıştır. Özellikle, oyun uygulaması

sürecinde araştırmacılar ve iki bağımsız gözlemci tarafından tutulan raporlar, elde edilen öğrenci görüşleriyle karşılaştırılmış ve örtüşen noktalar analiz sürecine dâhil edilmiştir. Böylece hem iç tutarlılık hem de yorum güvenliği gözetilmiştir (Yıldırım & Şimşek, 2021). Araştırmanın güvenilirliğini artırmak amacıyla gözlem verileri kodlama öncesi bağımsız olarak iki araştırmacı tarafından analiz edilmiş; ardından bu kodlamalar karşılaştırılarak % uyum oranları dikkate alınmıştır. Bu süreçte, Miles ve Huberman (1994) tarafından önerilen “Güvenirlilik = Görüş birliği / (Görüş birliği + Görüş ayrılığı)” formülü dikkate alınmıştır. Kodlamalar arasında yüksek düzeyde görüş birliği sağlanmış, yalnızca tam uzlaşa sağlanan bulgular analizde kullanılmıştır. Uyum oranı %92 olarak tespit edilmiştir.

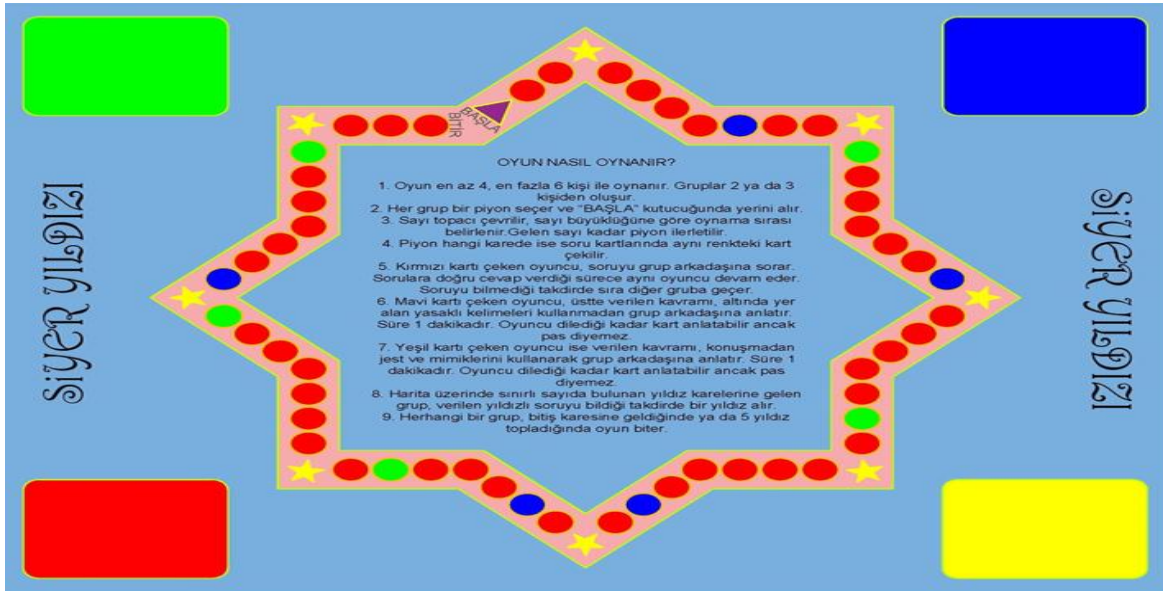
Araştırmacılar, güvenilirliği sağlamak amacıyla, öğrencilerin görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılarak temaların altında örneklere yer verilmiş; bu alıntılar "Ö1, Ö2..." ve "G1, G2..." gibi kodlarla gösterilmiştir. Bu yaklaşım, çalışmanın hem şeffaflığını hem de okuyucu denetimini kolaylaştırmakta; aynı zamanda bulguların doğruluğunu desteklemektedir (Patton, 2002). Sonuç olarak, bu araştırmada içerik geçerliği, veri çeşitliliği, uzman görüşüne dayalı araç geliştirme, çoklu kodlayıcıyla analiz, doğrudan alıntı kullanımı ve veri kaynağı triangülasyonu ilkeleriyle geçerlik ve güvenirliliğin sağlanmasına özen gösterilmiştir. Bu bağlamda araştırmanın bulgularının hem inandırıcılığı hem de aktarılabilirliği güçlendirilmiştir.

2.7. Araştırmada Kullanılan Kutu Oyunu ve Tasarımın Geliştirilmesi

Çalışmada, İmam Hatip Ortaokulu 5. Sınıf Peygamberimizin Hayatı dersinin Peygamberimizin Çocukluk Yılları adlı 1. ünitesini kapsayan Siyer Yıldızı kutu oyunu kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından Siyer Yıldızı kutu oyunu, Hz. Peygamberin (sav) çocukluğundan vefatına kadar geçen süreçte gerçekleşen olayları konu alan özgün bir oyun olarak tasarlanmıştır. Oyun, MEB tarafından hazırlanan Peygamberimizin Hayatı ders kitabı esas alınarak oluşturulmuştur. İçerik belirlenirken ünite kazanımları dikkate alınmış ve kavramlara oyun kartlarında özellikle yer verilmiştir. Bahsi geçen kutu oyunu, öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri bilgileri tekrar etmeleri, bu bilgileri pekiştirmeleri ve aynı zamanda yeni bilgileri yapılandırmaları amacıyla tasarlanmıştır. Araştırmacılar tarafından, alanla doğrudan ilgili olan ve olmayan çeşitli kutu oyunları incelenmiş; bu oyunların din öğretimine katkı sağlayabileceği düşünülen özellikleri dikkate alınarak özgün bir oyun tasarlanmıştır.

Çeşitli materyallerle zenginleştirilen oyun, bir harita üzerinde belirli kurallarla oynanmaktadır. Oyun haritasının zemini için sekiz köşeli Selçuklu Yıldızı seçilmiştir. Nitekim MEB kitabı ve kazanımlarına göre hazırlanan oyun, Selçuklu Yıldızının temsil ettiği 8 değeri de bünyesinde barındırmaktadır. Harita düzlemi üzerinde kullanılan Selçuklu Yıldızı'nın her bir köşesinin temsil ettiği değerler şunlardır; merhamet, şefkat, sabretmek, doğruluk, sır tutmak, sadakat, cömertlik, şükretmek. Araştırmacılar tarafından kategoriler belirlenmiş, sorular hazırlanmış ve bu doğrultuda oyunun ilk taslağı oluşturulmuştur. Oyunun kuralları, kullanılan materyaller, kategoriler, sorular ve soruların kategorilerle ilişkisi uzman kişilerce değerlendirilmiştir. Uzmanlardan alınan dönütlerden yola çıkarak oyun taslağı gözden geçirilmiş ve yeniden düzenlenmiştir. Yapılan değişiklikler neticesinde bir inşaat mühendisinden profesyonel destek alınarak kutu oyunu bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Baskısı alınan kutu oyununun bir grup öğrenci ile pilot çalışması yapılmıştır. Ön uygulamada araştırmacılar ve iki uzman tarafından gözlemlenmiştir. Oyun bittikten sonra uzman ve grubun görüşleri alınarak taslak ve oyun materyalleri tekrar gözden geçirilmiştir. Alınan geri bildirimler doğrultusunda oyun içeriğinde ve kurallarında değişikliklere gidilerek oyuna son hali verilmiştir.

Şekil 1. Siyer Yıldızı Kutu Oyununun Son Hali



Oyun materyalleri sayı topacı, piyonlar, kum saati, kartlar ve oyun haritasından oluşmaktadır. Tüm bu materyaller öğrencilerin dikkatini çekebilecek malzemelerden ve renklerden oluşturulmaya çalışılmıştır. Materyallerin kalitesine, uygunluğuna, dikkat çekilebilirliğine ve maliyetine dikkat edilmiştir. Sekiz köşeli Selçuklu Yıldızı'nın bulunduğu bir harita düzlemi üzerinde oynanan oyun en az 4, en fazla 6 kişiyle oynanan bir grup oyunudur. Oyun, 2 ya da 3 kişiden oluşan gruplar arasında oynanmaktadır. Oyunda zar yerine sayı topacı kullanılarak ve verilen görevler yerine getirilerek oyuncuların harita üzerinde ilerlemesi sağlanmaktadır. Oyunun nasıl oynanacağını yer aldığı yönerge ise harita üzerinde bulunan yıldızın ortasında yer almaktadır. Kartlar ile oynanabilen kutu oyunu 4 kategori şeklindedir. Bu kategoriler, "sorubu", "tambu", "nebu" ve "yıldız" kategorileridir. Her kategori farklı bir renk ile temsil edilmekte ve her biri farklı soru kartlarından oluşmaktadır.

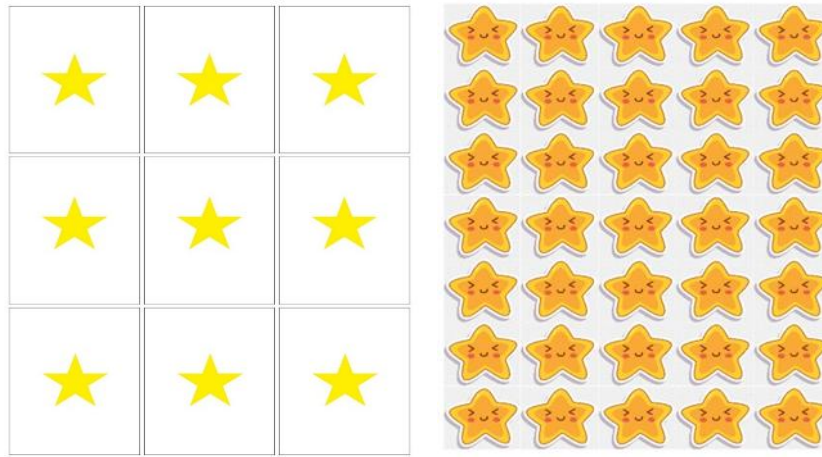
Şekil 2. Sorubu/Nebru/Tambu Oyun Kartlarının Ön Yüzü

SORUBU	SORUBU	SORUBU	NEBU	NEBU	NEBU	TAMBU	TAMBU	TAMBU
SORUBU	SORUBU	SORUBU	NEBU	NEBU	NEBU	TAMBU	TAMBU	TAMBU
SORUBU	SORUBU	SORUBU	NEBU	NEBU	NEBU	TAMBU	TAMBU	TAMBU

Kırmızı renkli "Sorubu" kartları, öğrencilerin bilgilerini hatırlamalarını, tekrar etmelerini ve pekiştirmelerini amaçlamakta olup ünitenin kazanımlarına dayalı sorular içermektedir. Bu kategoride, öğrenci doğru cevap verdiği sürece kart çekmeye devam eder; grup, doğru cevap sayısı kadar piyonunu ilerletir ve ardından sıra diğer gruba geçer. Mavi renkli "Tambu" kartlarında ise, öğrenciler belirtilen kavramı altında yer alan yasaklı kelimeleri kullanmadan bir dakika içinde anlatmak zorundadır. Bu görev, öğrencinin kavrama odaklanarak alternatif

yollarla ifade geliştirmesini sağladığı için bilişsel gelişime katkı sunar. Yeşil renkli “Nebu” kartlarında yalnızca bir kavram yer almakta olup, öğrenci bu kavramı konuşmadan, jest ve mimiklerle takım arkadaşına anlatır. Bu süreçte öğrenci, kavramı zihninde planlar, ardından psiko-motor becerileriyle ifade ederek hem bilişsel hem de duyuşsal yetilerini kullanır. “Tambu” ve “Nebu” kategorilerinde verilen süre içerisinde kart çekilmeye devam eder ancak pas deme hakkı yoktur. Bu durum öğrencilerin heyecanlanmasını sağlayarak derse olan motivasyonlarını da arttırmaktadır. Aynı zamanda grup piyonunu, bilinen kavram sayısının harita üzerinde ilerletmekte ve daha sonra sıra diğer gruba geçmektedir.

Şekil 3. Yıldızlı Soru Kartlarının Ön Yüzü ve Kazanılan Yıldızlar



Yıldızlı soru kategorisi ise sekiz köşeli Selçuklu Yıldızının temsil ettiği 8 değer ile ilgili hadis-i şeriflerden oluşan soruları içermektedir. Harita üzerinde sınırlı sayıda bulunan yıldız karelerine gelen grup oyuncusu, verilen yıldızlı soruyu grup arkadaşına yöneltmektedir. Soru doğru cevaplandığı takdirde grup bir yıldız almakta ve bir kare ilerleyerek oyuna devam etmektedir. Oyunu en erken bitiren ya da 5 yıldız toplayan grup oyunu kazanmaktadır.

2.8. Siyer Yıldızı Kutu Oyunun Oynanış Şekli

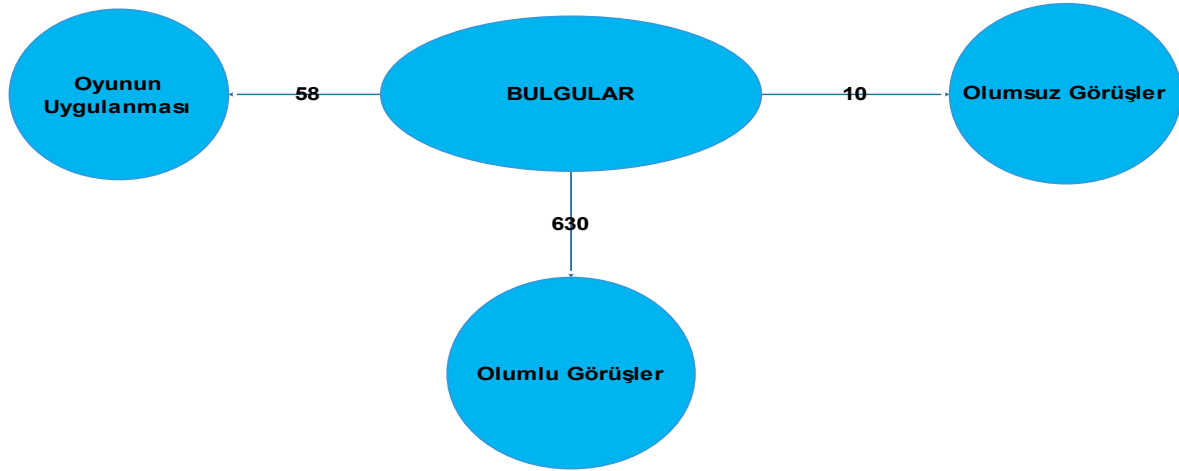
En az 4, en fazla 6 kişi ile oynanan oyunda önce 2 ya da 3 kişiden oluşan gruplar belirlenir. Daha sonra her grup bir piyon seçer ve “BAŞLA” kutucuğunda yerini alır. Gruplar sıra ile sayı topacını çevirir ve gelen sayı büyüklüğüne göre oynama sırası belirlenir. Grup üyeleri sayı topacında gelen sayı kadar piyonunu ilerletir. Piyonun bulunduğu kare ile soru kartlarında aynı renge denk gelen kart, grubun bir üyesi tarafından çekilir. Doğru verilen her cevap için grup piyonunu bir kare ilerletir. Yanlış cevap verildiği takdirde sıra diğer gruba geçer. Kırmızı kartı çeken grup oyuncusu, kartta bulunan soruyu grup arkadaşına ya da arkadaşlarına sorar. Sorulara doğru yanıt verildiği müddetçe aynı oyuncu ve grubu oyuna devam eder. Oyuncu soruyu doğru yanıtlayamadığı zaman oyunu oynama sırası diğer gruba geçer. Eğer grup mavi renkli kutucuktaysa Mavi kartı bir grup oyuncusu çeker. Bir dakikalık kum saati çevrilir. Oyuncu üstte verilen kavramı, altında yer alan yasaklı kelimeleri kullanmadan grup arkadaşına (arkadaşlarına) anlatır. Verilen süre içerisinde oyuncu dilediği kadar kart anlatabilir ancak pas diyemez. Yeşil kartı çeken grup oyuncu ise verilen kavramı, konuşmadan jest ve mimiklerini kullanarak grup arkadaşına (arkadaşlarına) anlatır. Yine kum saati çevrilir ve süre 1 dakikadır. Oyuncu bir dakika içerisinde dilediği kadar kart anlatabilir ancak pas diyemez. Harita üzerinde sınırlı sayıda bulunan yıldız karelerine gelen grubun bir oyuncusu yıldızlı kartı çeker ve grubuna sorar. Grup arkadaşı (arkadaşları) verilen yıldızlı soruyu bildiği takdirde bir yıldız alır ve bir

kare ilerleyerek oyuna devam eder. Doğru cevap verilemediği zaman sıra diğer gruba geçer. Herhangi bir grup, bitiş karesine geldiğinde ya da 5 yıldız topladığında oyun biter.

3. BULGULAR

Görüşmelerden elde edilen veriler NVivo-8 programı ile analiz edilmiştir. Elde edilen bulguların analizi sonucu üç ana tema ortaya çıkmıştır. Bu ana temalar; olumlu görüşler (N=630), olumsuz görüşler (N=10), oyunun uygulanmasıdır (N=58). Yapılan içerik analizi neticesinde elde edilen bulgulara ait şema şu şekildedir:

Şekil 4: İçerik Analizi

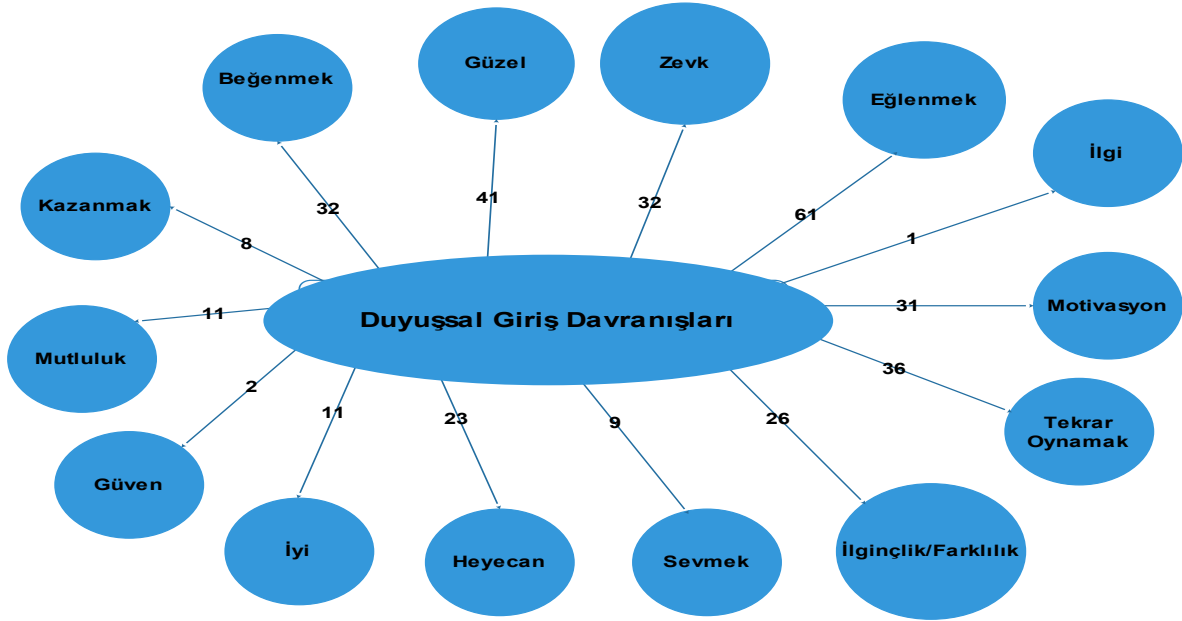


Bölüm içerisinde ana temalara ve bu ana temaların alt temalarına yer verilmiştir. DKAB dersinde kutu oyunu kullanımına yönelik görüşler öğrencilerin ve gözlemcilerin kendi cümleleri ile ifade edilmiştir.

3.1. Olumlu Görüşler

Öğrenci ve gözlemciler ile yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre gözlemciler ve aynı zamanda öğrencilerin yarısından fazlası oyunun olumsuz bir yönünün olmadığını aksine olumlu yönlerinin olduğunu belirtmiştir. Olumlu görüşler temasına ait 8 alt tema oluşturulmuştur. Bunlar; duyuşsal giriş davranışları (N=324), bilişsel giriş davranışları (N=159), kutu oyununun derse uygunluğu (N=32), öğrenci etkileşimi (işbirlikli öğrenme) (N=15), derse aktif katılım (N=5), tasarım (N=22) alt temalarıdır.

Olumlu görüşler ana temasının içinde yer alan alt temalardan ilki duyuşsal giriş davranışlarıdır (N=324). Duyuşsal giriş davranışları adı altında 14 alt temaya yer verilmiştir. Bu alt temalar şöyledir: beğenmek (N=32), güzel (N=41), zevk (N=32), eğlenmek (N=61), ilgi (N=1), motivasyon (N=31), tekrar oynamak (N=36), ilginçlik/farklılık (N=26), sevmek (N=9), heyecan (N=23), güven (N=2), mutluluk (N=11), iyi (N=11), kazanmak (N=8). Yapılan içerik analizi neticesinde elde edilen şema ise şu şekildedir:

Şekil 5. Duyuşsal Giriş Davranışları Teması İçerik Analizi Sonuçları

Duyuşsal giriş davranışlarına dair öğrenci görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

Duyuşsal giriş davranışlarının alt teması olan beğenmek (N=32) başlığına dair öğrenci görüşlerine örnek ifadeler aşağıda verilmiştir:

Ö.2: “Oyunu beğendim.”

Ö.8: “Oyunu beğendim. Böyle bir oyunu hiç oynamamıştım.”

Öğrenci görüşlerine göre, etkinlik kapsamında uygulanan oyun olumlu karşılanmıştır. Öğrenciler oyunu beğendiklerini ifade etmiş (Ö.2, Ö.8) ve bu tür bir oyunla daha önce karşılaşmadıklarını belirtmişlerdir (Ö.8).

Duyuşsal giriş davranışlarının bir başka alt teması olan güzel (N=41) başlığına ait öğrenci referansları şöyledir:

Ö.13: “Çok güzel bir oyun, sorular güzel. Sorular çok güzeldi, ilginçti.”

Ö.14: “Oyun güzeldi. Farklı farklı renkli kartlar vardı. Güzel geçti.”

Duyuşsal giriş davranışlarının bir başka alt teması olan zevk (N=32) başlığı ile ilgili öğrenci görüşlerine örnek ifadeler şu şekildedir:

Ö.2: “Bence dersi daha zevkli hale getirdi.”

Ö.7: “Zevkliydi, çünkü çok eğlenceliydi.”

Duyuşsal giriş davranışları kapsamında yer alan “zevk” alt teması altında, öğrencilerin dersten keyif aldıklarını belirttikleri görülmektedir. Öğrenciler, etkinliğin dersi daha zevkli ve eğlenceli hale getirdiğini ifade etmişlerdir.

Duyuşsal giriş davranışları alt teması kapsamında ele alınan eğlenmek (N=61) başlığına ait öğrenci ve gözlemci görüşlerine örnek ifadeler aşağıda yer almaktadır:

Ö.5: “Bence eğlenceliydi, çok eğlenceliydi. Arkadaşlarımızla çok eğlendik. Hep beraber bunları öğrenmiş olduk, eğlendik.”

Ö.9: "Hem Peygamberimizin (s.a.v) hayatı ile ilgili güzel şeyler öğrendik hem de eğlenceliydi."

G.2: "Öğrenciler oynarken sıkılmadılar, hem eğlenip hem öğrendiler."

G.3: "Bilgi düzeyi daha düşük olan öğrenciler dahi oyunu oynarken sıkılmadılar."

Bazı öğrenci ve gözlemci görüşlerine göre, Siyer Yıldızı kutu oyunu öğrencilerin derste sıkılmadan ve eğlenerek öğrenmelerini sağladığı söylenebilir.

Duyuşsal giriş davranışlarının beşinci alt teması olan motivasyon (N=31) başlığı ile ilgili öğrenci ve gözlemci görüşlerine örnek referans cümleleri şöyledir:

Ö.3: "Motivasyonumu arttırdı."

Ö.4: "Bence motivasyonumu bin kata çıkardı. Yeni şeyler öğrendim."

G.1: "Çocuklar derste işledikleri konulardan çıkan sorulara kolayca cevap verdiler ve bu durum onların motivasyonunu arttırdı."

G.2: "Öğrendikleri her kavram onları daha da motive etti."

G.3: "Oyun da öğrencilerin arkadaşına soru sorması veya sorusunu yanıtlaması motivasyonlarını arttırıyordu. Aynı zamanda oyunda yıldız verilmesi de tüm grupları motive ediyordu."

Katılımcılardan bazıları Siyer Yıldızı kutu oyununun motivasyonlarını artırdığını ifade etmişlerdir. Gözlemci raporları da bu durumu desteklemektedir.

Tekrar oynamak (N=36) alt başlığına dair öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir:

Ö.1: "Bende olsa her gün oynardım."

Ö.7: "Tekrar oynamak çok isterim çünkü çok eğlenceliydi."

Ö.8: "Tekrar oynamak isterim. Çünkü o kartlar bana bilgi verdi. Daha fazla öğrenmek isterim."

Tekrar oynama isteği, öğrencilerin oyun deneyimini ne denli olumlu bulduklarını ve bu deneyimin kalıcılığını göstermesi açısından dikkat çekicidir. "Her gün oynardım", "tekrar oynamak çok isterim" gibi ifadeler öğrencilerin oyuna yönelik olumlu bir tutuma sahip olduklarını gösterebilir.

Duyuşsal giriş davranışları alt teması kapsamında ele alınan ilginçlik/farklılık (N=26) başlığı ile ilgili öğrenci ve gözlemci görüşlerine ait örnek cümleler şöyledir:

Ö.25: "Yeşil kartlar ilginçti. Çünkü söylemeden anlatıyorduk."

Ö.27: "Oyunda soruların Peygamberimizin (s.a.v) hayatı ile ilgili olması, tambu ve nebu olması ilginçti."

G.3: "Oyunun Peygamberimizin (s.a.v) hayatı ile ilgili olmasına ve soruların derste işledikleri konulardan gelmesine de şaşırdılar."

İlginçlik/farklılık alt teması altında öğrenciler oyunun yapısal öğelerinden (renkli kartlar, oyun çeşitliliği, Peygamberimizin hayatıyla ilişkilendirme vb.) söz etmişlerdir.

Sevmek (N=9)duyuşsal giriş davranışları alt teması ile ilgili öğrenci referansları şu şekildedir:

Ö.5: "Bu oyunu çok sevdim."

Ö.18: "Hem sevindim hem de heyecanlandım."

Siyer Yıldızı kutu oyununun bazı öğrenciler tarafından sevildiği görülmektedir.



Heyecan (N=23) teması ile ilgili öğrenci ve gözlemci görüşlerine ait örnek ifadeler aşağıda yer almaktadır:

Ö.20: “Sorular çıkıyor heyecanlanıyoruz.”

Ö.26: “Heyecan hissettim, çok mutlu oldum. Hem de herkes heyecanlıydı.”

G.3: “Öğrenciler oyun oynayacakları için heyecanlandılar ve sabırsızlandılar.”

“Bazı öğrenciler kartlarda yer alan kelimeleri heyecanla anlatmaya çalıştılar. Öğrencilerin bu esnada yaptıkları hareketler tüm grupların gülmesine de neden oldu.”

Öğrenci ifadelerinde Siyer Yıldızı kutu oyununun eğlenceli ve heyecan verici olduğu belirtilmiş, oyunun öğrencilerde heyecan duygusu uyandırdığı ifade edilmiştir; bu durum gözlemci raporlarıyla da desteklenmiştir.

İyi (N=11) duyuşsal giriş davranışları alt teması ile ilgili öğrenci görüşlerine ait örnek ifadeler şöyledir:

Ö.19: “İyi şeyler düşünüyorum yani öğrenmem açısından da. Heyecanlı olduğu için daha iyi istekle yapıyorum.”

Ö.20: “Bu şekilde ders daha iyi oldu. İyi ki de yapmışsınız.”

Öğrenciler, Siyer Yıldızı kutu oyununa ilişkin genel olarak olumlu düşünceler ifade etmiş; oyunun ders sürecini iyileştirdiğini ve kendilerini iyi hissettirdiğini belirtmişlerdir.

Duyuşsal giriş davranışlarının bir başka alt teması olan güven (N=2) başlığına dair öğrenci görüşleri şöyledir:

Ö.5: “Kendime güvendim.”

Ö.27: “Biraz daha özgüvenim geldi.”

Öğrenci görüşleri, duyuşsal giriş davranışları kapsamında değerlendirilen “güven” alt teması altında toplanmıştır. Öğrencilerden biri etkinlik sonrasında kendine güvendiğini belirtirken (Ö.5), bir diğer öğrenci özgüveninin arttığını ifade etmiştir (Ö.27).

Mutluluk (N=8) duyuşsal giriş davranışları alt teması kapsamında ele alınan öğrenci ve gözlemci görüşleri aşağıda verilmiştir:

Ö.7: “Mutlu oldum.”

Ö.26: “Heyecan hissettim, çok mutlu oldum.”

G.1: “Öğrenciler oyun oynarken ve sonrasında mutluydular.”

G.3: “Öğrenciler oyunu oynarken oldukça mutluydular ve oyundan sonra gözleri ıslı ıslıydı.”

Öğrencilerden bazıları Siyer Yıldızı kutu oyunu ile işlenen derslerde mutlu olduklarını ifade etmişlerdir. Gözlemci ifadelerinde “gözleri ıslı ıslıydı”, “sabırsızlandılar”, “gruplar gülmeye başladı” gibi betimleyici cümleler, öğrencilerin kutu oyunu ile mutlu olduklarını desteklemektedir.

Kazanmak (N=8) alt temasına dair öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir:

Ö.8: “Kazanmak için uğraştım. Grubumuzla ikinci olduk.”

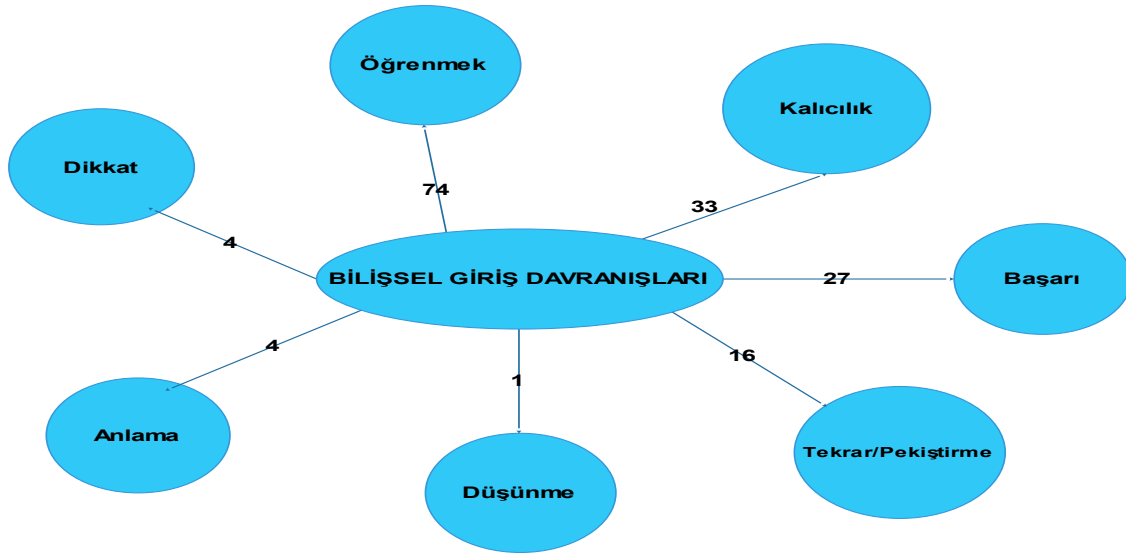
Ö.10: “...oynaması hem eğlenceli hem de kazanmak için daha çabalıyoruz.”

Öğrenciler, *Siyer Yıldızı* kutu oyunu sürecinde kazanma isteğiyle oyuna daha fazla odaklandıklarını ve bu durumun çabalarını artırdığını ifade etmişlerdir.

Sonuç olarak duyuşsal giriş davranışları teması kapsamında elde edilen öğrenci ve gözlemci görüşleri incelendiğinde, *Siyer Yıldızı* kutu oyununa yönelik öğrencilerin olumlu görüşler ifade ettikleri görülmektedir. Öğrencilerin oyunla ilgili ifade ettikleri duygular; beğenme, güzel bulma, eğlenme, zevk alma, ilgi duyma, tekrar oynama isteği, heyecanlanma, güven kazanma ve mutluluk hissi gibi geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Gözlemcilerin, öğrencilerin sıkılmadığını ve öğrencilerin oyuna aktif katıldığını ifade etmesi oyuna yönelik olumlu görüşleri desteklediğini söylemek mümkündür. Öğrenciler motivasyonlarının arttığını ifade ederken, gözlemciler de oyun sürecinde öğrencilerin öğrenme isteklerinin yükseldiğini ve yarışma öğelerinin bunu desteklediğini belirtmiştir.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde uygulanan kutu oyununa yönelik olarak öğrenci ve gözlemci ifadelerine dayanan olumlu ve olumsuz görüşler çerçevesinde bilişsel giriş davranışları (N=159) teması altında toplanan bulgular şunlardır: Bu alt temaların yükleme sayıları şöyledir: öğrenmek (N=74), kalıcılık (N=33), başarı (N=27), tekrar/pekiştirme (N=16), düşünme (N=1), anlama (N=4) ve dikkat (N=4). Elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan şema şöyledir:

Şekil 6. Bilişsel Giriş Davranışlar teması Analiz Sonuçları



Elde edilen bulgulara göre bilişsel giriş davranışlarının alt temalarına referans olan ifadeler şöyledir:

Olumlu görüşler ana temasının alt teması olan bilişsel giriş davranışlarının ilki olan öğrenmek (N=74) başlığına dair öğrenci ve gözlemci görüşleri şu şekildedir:

Ö.3: “Yeni şeyler öğrendim. Mesela Peygamber Efendimizin (s.a.v) ailelerinin nereden geldiğini bilmiyordum. Haşimoğlu falan olduğunu öğrendim.”

Ö.8: “Yeni bilgiler öğrendim. Mesela Peygamber Efendimizin (s.a.v) annesinin Ebva köyünde öldüğünü öğrendim.”

G.3: “Sunuş yolu ile anlatılan derste dikkatlerini çekmeyen ya da anlamakta güçlük çektikleri kavramları oyun esnasında öğrendiler.”



Olumlu görüşler ana temasının alt teması olan bilişsel giriş davranışlarının ikinci başlığı olan kalıcılığa (N=33) dair öğrenci referansları şöyledir:

Ö.1: “Derste işlediklerimizi kalıcı hale getirdi.”

Ö.28: “Derste işlediklerimizi kalıcı hale getirdi. Yeniden oynasak cevaplarını bilirim.”

Bilişsel giriş davranışları alt temasının başarı (N=27) başlığına dair öğrenci görüşlerine örnek ifadeler aşağıda yer almaktadır:

Ö.10: “Ders başarıımızı iyi etkiledi. Çünkü artık oyunda sorulan soruların cevaplarını unutmayacağım. Ve sınavlarda çıkarsa daha iyi yapabileceğim.”

Ö.11: “Başarımızı etkiledi. Bilmediklerimizi etkiledi. Kötü yönde etkilemedi.”

Bilişsel giriş davranışları alt temasının bir başka başlığı olan tekrara (N=16) dair öğrenci ve gözlemci görüşleri şu şekildedir:

Ö.10: “Bilmediklerimi tekrar ettim ve eğlenerek tekrar ettim.”

Ö.20: “Konuyu yeniden tekrarladık.”

G.1: “Aynı soruların farklı kartlarda bulunması ve tekrar aynı kartların anlatılması öğrencilerin bilgilerini tekrar etmesini ve pekiştirmesini sağladı.”

G.2: “Oyun oynandığı süre boyunca öğrencilere devamlı ve verimli bir şekilde tekrar yaptırıyor. Benzer ve farklı kategorilerde aynı soruların gelmesi de öğrencinin konuyu tekrar etmesini ve pekiştirmesini sağlıyor.”

G.3: “Çeşitli kategorilerde aynı konudan soru gelmesi konunun pekişmesine ve tekrar edilmesine yardımcı oldu.”

Düşünme (N=1) bilişsel giriş davranışları alt teması kapsamında ele alınan öğrenci görüşüne ait ifadeler aşağıda verilmiştir:

Ö.4: “Beynimi iyice kullandım, düşündüm, düşünmek gerekiyor.”

Bilişsel giriş davranışları alt temasının bir başka başlığı olan dikkat (N=4) ile ilgili öğrenci ve gözlemci referansları şöyledir:

Ö.14: “Olumlu yönleri dersi daha dikkatli bir şekilde dinleyebiliyorduk. Çünkü oyundu ya.”

Ö.22: “Olumlu yönü dikkat çekiciydi, kart çekme ve cevap verme vardı.”

G.2: “Sunuş yolu ile anlatılan derste dikkatlerini çekmeyen ya da anlamakta güçlük çektikleri kavramları oyun esnasında öğrendiler.”

G.3: “Öğrenciler aynı konu ile ilgili sorularla karşılaşınca diğer grupların yönelttiği soru ve cevapları dikkatlice dinlediler.”

Bilişsel giriş davranışları alt temasının son başlığı olan anlama (N=4) ile ilgili öğrenci görüşleri şu şekildedir:

Ö.20: “Daha iyi anladım.”

Ö.22: “Hem dersi anladım hem de eğlendim.”

G.2: “Sunuş yolu ile anlatılan derste dikkatlerini çekmeyen ya da anlamakta güçlük çektikleri kavramları oyun esnasında öğrendiler.”

Sonuç olarak bilişsel giriş davranışları kapsamında öğrenme, kalıcılık, başarı, tekrar, düşünme, dikkat ve anlama gibi boyutlar öne çıkmış; öğrenciler oyunun bilgileri anlamalarına, tekrar etmelerine, kalıcı hale getirmelerine ve dikkatlerini toplamalarına katkı sunduğunu ifade etmişlerdir.

Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak DKAB dersinde kutu oyunu kullanımına yönelik olumlu görüşler ana teması kapsamında ele alınan kutu oyununun derse uygunluğu (N=32) alt teması ve bu alt temaya yönelik öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir:

Ö.11: “Oyun derse uygundur. Peygamberimizin (s.a.v) hayatı dersinde çıkanların aynısıydı. Din kültürü dersinde işleyebiliriz”.

Ö.20: “Derse uygundur. Çünkü konuyu yeniden tekrarladık.”

Ö.25: “Hem dersimizin eğlenceli olması hem de bilgileri ezberlememiz için derse uygundur.

DKAB dersinde kutu oyunu kullanımına yönelik elde edilen verilerden yola çıkarak oluşturulan olumlu görüşler ana temasının bir başka alt teması ise öğrenci etkileşimidir (N=15). Bir başka ifade ile işbirliği öğrenme alt teması ve bu alt temaya yönelik öğrenci referansları şöyledir:

Ö.4: “Görevleri yapabildim çünkü takımca çalışınca olabiliyor.”

Ö.5: “Değişik şeyleri arkadaşımıza sormuş oluyoruz, öğrenmiş oluyoruz.”

Ö.7 : “Arkadaşlarımla yeni bilgiler edindim.”

Ö.28: “Arkadaşlarımla bir araya gelip oyun oynadık.”

G.3: “Bilgi düzeyi düşük olan öğrenci, bilgi düzeyi daha yüksek olan takım arkadaşına soruları sordu. Bu şekilde işbirliği yaparak kazanmaya odaklandılar.”

Olumlu görüşler ana temasının bir başka alt teması kutu oyunu oynanan derste öğrencinin derse aktif katılımı (N=5) ile ilgilidir. Bu alt temaya ait öğrenci ve gözlemci görüşlerine dair örnek ifadeler aşağıda verilmiştir:

Ö.9: “Böylece derse katılım daha iyi olabilir.”

Ö.12: “Oyun oynarsak derse daha çok katılırız.”

Ö.19: “Mesela bir çocuk açısından oyun şeklinde olduğu için daha fazla istekli olabilir.”

G.1: “Her öğrenci aktif bir şekilde oyuna dâhil olabildi.”

Elde edilen verilerden yola çıkarak oluşturulan olumlu görüşler ana temasının bir başka alt teması ise oyunun tasarımı (N=22) ile alakalıdır. Bu alt tema ve bu alt temaya yönelik öğrenci ve gözlemci referansları şöyledir:

Ö.26: “Renkleri, şekli çok güzeldi. Mesela yeşil yerde yeşil renklerin bulunması da hoşuma gitti.”

Ö.27: “Oyunun büyük olması hoşuma gitti.”

Ö.28: “Normal kutu oyunu gibiydi. Renkleri sevdiğim renklerdi.”

G.1: “ Haritanın Selçuklu Yıldızı şeklinde olması çok farklı ve güzeldi. Kutu oyunu tek bir çeşit oyun gibi görünse de birkaç oyunu bünyesinde barındırıyordu.”

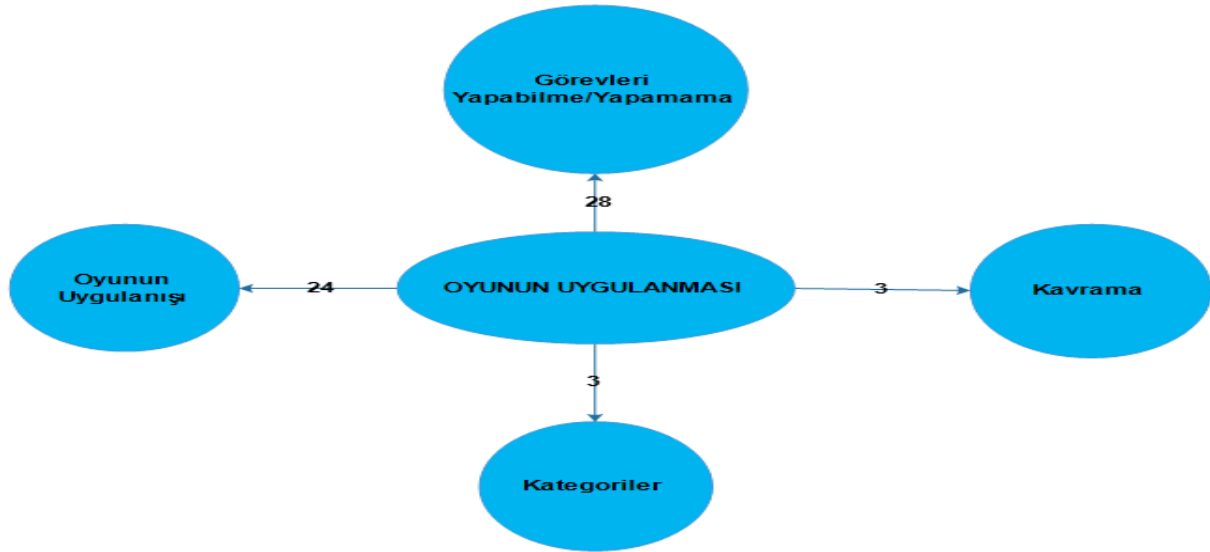
G.2: “Oyunda kullanılan materyaller çok orijinal ve aşırı kaliteliydi. İlk gördüğümde lisanslı bir oyun olduğunu düşündüm. Kullanılan renkler, harita, açıklamalar oldukça yeterliydi.”

G.3: “Oyunda kullanılan renkler olması gerektiği gibi göz yormayan aynı zamanda da iç açıcı renklerdi. Özellikle yıldızın sarı renk olması çok güzel bir tercih olmuş. Çünkü yıldız bir başarıyı ifade ettiği ve sarı renk aklın rengi kabul edildiği için, canlandırıcı, aydınlatıcı bir renk olduğu için göze çarpıyordu.”

3.2. Oyunun Uygulanması

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde uygulanan *Siyer Yıldızı* adlı kutu oyununa ilişkin öğrenci ve gözlemci görüşlerinden elde edilen veriler doğrultusunda “Oyunun Uygulanması” ana teması belirlenmiştir. Bu tema; oyunun uygulanışı, görevleri yapabilme/yapamama, oyunun kavranması ve oyun içi kategoriler olmak üzere dört alt temada incelenmiştir. Bu alt temalar şöyledir: oyunun uygulanışı (N=24), görevleri yapabilme/yapamama (N=28), kavrama (N=3), kategoriler (N=3) temalarıdır. Oyunun sınıf ortamında nasıl oynandığına, kuralların nasıl uygulandığına, öğrencilerin görevleri yerine getirip getiremediklerine ve oyunu ne ölçüde kavrayabildiklerine dair veriler, bu başlıklar altında toplanmıştır. Ayrıca oyunun farklı kategoriler içermesi, öğrencilerin dikkatini nasıl etkilediği ve oyunun öğrenme sürecine katkısı da gözlemci ifadeleriyle desteklenmiştir. Yapılan içerik analizi neticesinde elde edilen şema şu şekildedir:

Şekil 7. Oyunun Uygulanması İçerik Analizi Sonuçları



Oyunun uygulanması (N=24) ana temasının ilk alt teması oyunun uygulanışı ile ilgilidir. Bu alt temaya yönelik öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir:

Ö.4: “İlk başta çevirdik. En fazla gelen birinci grup oluyor, ikinci olan ikinci grup oluyor, en az gelen üçüncü grup oluyor. Sarı bir yıldız geldiğinde yıldız alıyorsun. Onda sorular var bilmeye çalışıyorsun. Bazıları süreli oluyor bazıları süresiz. Öyle devam ettik.”

Ö.8: “Önce bir topaç çevirdik. Kaç çıkarsa o grup ona göre başladı. Sorularla başladık. Kırmızı kartlarda soruyu bilince 1 tane piyon ilerlettik. Sonra yıldıza gelince yıldızlar aldık. 5 yıldız alan da oyunu kazanıyordu.”

Peygamberimizin (s.a.v) Hayatı dersinde oynanan kutu oyununa dair görevleri yapabilme/yapamama (N=28) alt temasına ait öğrenci görüşleri ile ilgili örnek ifadeler şu şekildedir:

Ö.12: “Görevlerinin bazılarını yaptık bazılarını yapamadık.”

Ö.21: “Bazılarını yapabildim ama bazılarını bilmediğim için yapamadım.”

Ö.24: “Bazılarını yapabildim bazılarını yapamadım. Çünkü bazılarını bilmiyordum ama öğrendim.”

Kutu oyununun kavranması (N=3) ile ilgili gözlemci görüşleri şöyledir:

G.1: “Oyun başta zor gibi görünse de oynandığında çabuk kavranıyor.”

G.2: “Çocuklar oyunun adımlarını tam anlamıyla kavrayınca kolayca oyuna devam edebiliyorlar. Oyunun nasıl oynandığını hızlı bir şekilde kavradılar.”

G.3: “Oyunu bazı öğrenciler hemen anlasa da bazıları başta tam olarak anlayamadılar. Ancak oynamaya başladıktan sonra hemen oyunu kavradılar.”

DKAB derslerinde kutu oyunu kullanımına yönelik oynatılan Siyer Yıldızı kutu oyununun kategorileri (N=3) ile ilgili gözlemci referansları aşağıda verilmiştir:

G.1: “Oyunun farklı kategorilerde ilerlemesi, oyunun durağan ve sıkıcı olmasını engelledi.”

G.2: “Oyunun tek bir harita üzerinde farklı kategorilerden oluşan sorulardan oluşması çok güzeldi. Mavi olan Tambu kartları öğrenciler tarafından farklı ve de kolay bulundu. Bazı öğrenciler ise tambu kartlarında verilen kavramı bilmedikleri halde alttaki yasaklı kelimelerden yola çıkarak takım arkadaşlarına anlattılar.”

G.3: “Tambu kategorisini oynadıkça öğrencilerin ifade şekilleri daha netleşti ve hızlandılar.”

“Siyer Yıldızı” kutu oyununun uygulanmasına yönelik bulgular, öğrencilerin ve gözlemcilerin genel olarak oyunun yapısını kavrayabildiklerini ve kurallar doğrultusunda sürece katıldıklarını göstermektedir. Oyunun uygulanışı alt teması altında öğrenciler, oyunun kurallarını ve oynanış biçimini ayrıntılı şekilde ifade etmişlerdir. Görevleri yapabilme/yapamama temasında ise öğrencilerin bazı görevleri bilgi eksikliği nedeniyle yerine getiremedikleri, ancak bu süreçte yeni bilgiler edindikleri görülmüştür. Kavrama alt temasında gözlemciler, öğrencilerin başlangıçta bazı zorluklar yaşasalar da oyun sürecine hızla adapte olduklarını ifade etmişlerdir. Oyunun kategorilere ayrılmış olması, oyunun monotonluğunu engellemiş ve öğrencilerin motivasyonunu artırıcı bir faktör olarak değerlendirilmiştir. Özellikle TAMBU kartlarının farklı ve eğlenceli bulunması, öğrencilerin kavramsal düşünme becerilerini destekleyici bir unsur olarak öne çıkmıştır.

3.3. Olumsuz Görüşler

Çalışma kapsamında elde edilen bulgular neticesinde oluşturulan ana temalardan bir diğeri ise olumsuz görüşlerdir. Peygamberimizin (s.a.v) Hayatı dersinde oynanan kutu oyunu kullanımına yönelik öğrenci ve gözlemci görüşleri aşağıda ifade edilmiştir:

Ö.2: “İlk önce verilen görevleri yapamadım diye canım sıkıldı sonra alıştım.”

Ö.3: “Olumsuz yanları bazı sorular çok zor oluyordu, çözemiyorduk.”

Ö.10: “Olumsuz özelliği soru çeşitleri daha fazla olabilirdi.”

G.2: “Oyunu tek bir hocanın uygulaması zor olur. Çünkü sınıftan çok yüksek ses çıkabiliyor ve sınıf ortamını kontrol etmekte zorlaşabiliyor. Önerim ise bunu mikro gruplara oynatmak. Şöyle ki öğretmen oyunu bir ödül gibi yaparak sınıfta sadece iki küçük gruba oynatabilir.”

G.3: “Sadece jest ve mimikler kullanılarak anlatılan nebu kartlarında bazı öğrenciler zorlandılar.”

Öğrenci görüşlerine göre, başlangıçta verilen görevlerin zorlayıcı olması nedeniyle motivasyon düşüklüğü yaşanmış, bazı soruların fazla zor bulunduğu ve soru çeşitliliğinin yetersiz olduğu ifade edilmiştir. Gözlemci görüşlerinde ise, oyunun sınıf ortamında tek bir öğretmen tarafından uygulanmasının güçlük yaratabileceği ve yüksek ses düzeyi nedeniyle sınıf yönetiminin zorlaştığı belirtilmiştir. Bu görüşler, oyunun uygulanabilirliğine dair sınıf içi pratiklerde dikkat edilmesi gereken noktaları ortaya koymaktadır.

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırma kapsamında DKAB dersinde kutu oyunu kullanımına yönelik elde edilen bulgular, öğrenci görüşleri ve gözlemci görüşleri olmak üzere iki şekilde incelenmiştir. Elde edilen verilerin kodlama aşamasından sonra olumlu görüşler, olumsuz görüşler ve oyunun uygulanması olmak üzere 3 ana tema ortaya çıkmıştır. Olumlu görüşler ana teması, alt temalarından bağımsız 35 yüklemeden oluşmaktadır. Bununla birlikte olumsuz görüşler ana teması 10 yükleme, oyunun uygulanması ana teması ise 58 yüklemeden meydana gelmektedir.

Siyer Yıldızı kutu oyunu uygulaması sonrası elde edilen verilere göre gözlemcilerin (N=3) ve öğrencilerin (N=32) oyuna karşı genel görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmüştür. Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin tasarlanan kutu oyununu beğendikleri (N=32) ve de güzel (N=41) buldukları gözlemlenmiştir. Nitekim birçok öğrenci kutu oyununu çok güzel bulduğunu ve çok beğendiğini belirtmiştir. Bununla beraber kutu oyununun dersi daha zevkli (N=41) hale getirdiği öğrenciler tarafından birçok kez ifade edilmiştir.

Kutu oyunu ile dersi işleyen öğrenciler oyunu oynarken sıkılmadıklarını, oyun oynanarak işlenen dersin daha eğlenceli olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir (N=61). Yıldız (2020), Kabakçı (2020) ve Bayram (2015)’da yaptıkları çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Ders esnasında oyun oynamanın dersi sıradanlıktan çıkarıp eğlenceli hale getirdiğini ve öğrencilerin derse karşı daha istekli ve ilgili olduklarını ifade etmişlerdir. Nitekim bu araştırma kapsamında da oyun ile öğrencilerin derse olan ilgisinin (N=1) arttığı görülmüştür. Derse ilgisi olmayan öğrencilerin dahi oyun oynama arzularına karşı koyamayıp sürece gönüllü dâhil oldukları görülmüştür.

Elde edilen bulgular neticesinde DKAB derslerinde kutu oyunu kullanımının öğrencinin derse karşı motivasyonu (N=31) arttırdığı hem öğrenciler hem de gözlemciler tarafından belirtilmiştir. Yıldız (2020) ve Kabakçı (2020)’ta yaptıkları çalışmada kutu oyunlarının eğlenceli olmaları ve eğlenceli bir ortamda öğrenme imkânı sunmalarının katılımı arttırdığı ve bunun öğrenci motivasyonunu yükselttiğini ifade etmiştir. Araştırma sonucuna göre öğrenciler, oyunu tekrar oynamak (N=36) istediklerini ifade etmişlerdir. Yıldız (2020) da yaptığı çalışmada, öğrencilerin kutu oyununu tekrar oynamak istedikleri sonucun ulaşmıştır. Çalışmasında bunun temel sebebinin en beğendikleri özelliklerden biri olan arkadaşlarıyla oynayabilmeleri ve oyunun işbirlikli öğrenme ortamı sunması olduğuna yer vermiştir.

Çalışmada elde edilen verilere göre, öğrencilerin oyunu ilginç/farklı (N=26) buldukları gözlemlenmiştir. G2 raporuna göre öğrenciler oyunun Peygamberimizin (s.a.v) hayatı ile ilgili olmasına ve soruların derste işledikleri konulardan gelmesine şaşırmışlardır. Bu bulguyu destekler nitelikte öğrenci görüşleri de olmuştur. Birçok öğrenci kutu oyununun dersle ilgili olmasını, bununla beraber oyun materyallerini, kart kategorilerini, soruları vs. de ilginç bulduklarını belirtmişlerdir.

Araştırma bulgularına göre öğrencilerin kutu oyununu sevdikleri (N=9) görülmüştür. Öğrenciler oynadıkları kutu oyunundan hoşlandıklarını ve sevdiklerini ifade etmişlerdir. Yıldız (2020) da çalışmasında benzer sonuçlara ulaşmış ve tasarladığı kutu oyununun öğrenciler tarafından sevildiğini belirtmiştir. Çalışma kapsamında elde edilen bulgular neticesinde öğrencilerin kutu oyunu oynarken heyecanlandıkları (N=23) görülmüştür. Kabakçı (2020) da, yaptığı çalışmada oyun oynarken öğrencilerin heyecanlandığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışma kapsamında elde edilen bulgulara göre öğrencilerin kutu oyunu oynarken mutlu (N=11) hissettikleri gözlemlenmiştir. Birçok öğrenci oyun oynarken mutlu hissettiğini, oyunun kendilerine neşe ve sevinç kattığını ifade etmişlerdir. Gözlemciler tarafından da öğrencilerin oyun oynarken ki mutlulukları görülmüş ve şu şekilde ifade edilmiştir: “Öğrenciler oyun oynarken ve sonrasında mutluydular.”, “Öğrenciler oyunu oynarken oldukça mutluydular ve oyundan sonra gözleri ıslı ıslıydı.” Yıldız (2020) da yaptığı çalışmada benzer sonuçlara ulaşarak öğrencilerin oyun oynarken eğlendiklerini ve mutlu hissettiklerini belirtmiştir.

Araştırma bağlamında elde edilen verilere göre öğrencilerin kazanmak (N=8) için istekli oldukları ve çabaladıkları gözlemlenmiştir. Kabakçı (2020) da yapmış olduğu çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Öğrencilerin kazanma isteğine sahip olduğunu ifade eden Kabakçı, bu sayede öğrencilerin öğrenme çabalarının, motivasyonlarının ve derse katılımlarının arttırdığı belirtilmiştir. Yıldız (2020) da yaptığı çalışmada rekabet ortamından kaynaklanan başarıma isteğinin öğrenci başarısını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen G2 raporuna göre kutu oyunu ile işlenen derste öğrencilerin derse olan ilgilerinin (N=1) arttığı gözlemlenmiştir. Araştırmada elde edilen bulgulara göre öğrencilerin tamamının kutu oyunu oynarken yeni öğrenmeler (N=74) gerçekleştirdikleri görülmüştür. Birçok öğrenci, oynadıkları kutu oyununun diğer oyunlardan farklı olarak öğretici olduğunu, oyun oynarken daha fazla öğrendiklerini, yeni bilgiler edinmelerinin yanı sıra yanlışlarını düzelttiklerini, arkadaşlarına soruları okurken kendilerinin de bilmediklerini öğrendiklerini, doğruluğu, iyiliği ve sevgiyi öğrendiklerini belirtmişlerdir. Kabakçı (2020), yaptığı çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Çalışmasında oyunun klasik yöntemlere göre öğrenmeyi kolaylaştırdığını, öğrencilerin oyun sayesinde anında öğrendiklerini ve etkili öğrenmeler gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Bayram (2015) da yaptığı çalışmada kutu oyunlarının çeşitlendirilerek etkili öğrenmeler için kullanılabilecek bir materyal olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Katılımcılar (N=33), karıştırdıkları bilgileri artık öğrendiklerini, bilgilerin akıllarında kaldıklarını, oyunda sorulan soruların cevaplarını unutmayacaklarını ve bu bilgiler sınavda karşılırlarına çıkarsa daha iyi yapabileceklerini ifade etmişlerdir. Kabakçı (2020) da yaptığı çalışmada, dersin oyunlaştırma yöntemiyle işlenmesinin bilginin kalıcılığı açısından klasik ders anlatımlarına nazaran daha etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kutu oyunu ile ders işlemenin öğrencilerin başarısı (N=27) üzerinde klasik ders anlatımlarına göre daha etkili olduğuna yönelik görüşler çalışmada elde edilen sonuçlar arasındadır. Nitekim kutu oyunu oynarken yeni bilgiler edinen ve eski bilgilerini de tekrar eden öğrencilerin, bu sayede edindikleri bilgileri hatırlamalarının kolaylaştığı gözlemlenmiştir. Yıldız (2020) da yaptığı çalışmada kutu oyunlarının öğrencilerin ders başarısını olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Bayram da (2015) yaptığı çalışmada harita düzlemi üzerinde oynanan kutu oyunlarının hedef kazanımların gerçekleşmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır.

Kutu oyununun öğrencilerin bilgilerini tekrar/pekiştirme (N=16) etmelerini sağladığına yönelik gözlemci raporları ve öğrenci görüşleri olduğu araştırmanın bulguları arasındadır. Gözlemci raporlarına göre çeşitli kategorilerde aynı konudan benzer ve farklı soruların gelmesi

öğrencilerin mevcut ve yeni bilgilerini tekrar etmesini ve pekiştirmesini sağladığı belirtilmiştir. G 2 raporuna göre oyun oynandığı süre boyunca öğrencilerin devamlı ve verimli bir şekilde tekrar yaptıkları, G 3 raporuna göre de öğrencilerin oyun bittikten sonra 'Çok güzel, keşke her dersi böyle tekrar etsek.' dedikleri ifade edilmiştir. Kabakçı (2020) da yaptığı çalışmada dersin tekrar ve pekiştirilmesinde benzer sonuçlara ulaşmıştır. Bu uygulamaların dersin tekrar edilmesi ve pekiştirilmesi niteliğinde olduğunu belirtmiştir. Katılımcılar kutu oyunu oynarken dersi daha iyi anladıkları (N=4) ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler ise kutu oyununun dikkatlerini (N=4) arttırdığını söylemişlerdir. Açış ve Ayverdi (2020) de yaptıkları çalışmada kutu oyunlarının çocukların dikkat ve yaratıcılıklarının gelişmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır.

Çalışmada elde edilen verilere göre tasarlanan kutu oyununun derse uygun olduğunu söylemek mümkündür. Kutu oyunu ile dersi işleyen öğrencilerin tamamı oynadıkları oyunun DKAB dersinde kullanımın uygun olduğu görüşünü beyan etmiştir. Kutu oyunu ile işlenen dersin önceki haftalarda işlenen derse göre avantajları (N=34) olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Kabakçı (2020) da yaptığı çalışmada oyunlaştırma uygulaması öncesi sınıfın çoğunluğunun derste sıkıldığı, ilgisiz olduğu, sürekli kullanılan anlatım ve yazma gibi yöntemlerin ilgiyi ve motivasyonu azalttığını belirtmiştir. Bayram (2015) da yapmış olduğu çalışmada aynı noktalara dikkat çekmiş, öğrencilerin kutu oyunu oynarken hoşgörü ve saygı gibi kavramları da içine alan kaybetmeyi öğrenme becerisi kazandıklarını vurgulamıştır. Yıldız (2020) ve Kabakçı (2020) da yaptıkları araştırmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Arkadaşlarıyla oyun oynayarak ders işleyen öğrencilerin sınıf içi etkileşimlerinin arttığını, arkadaşlık ilişkilerinin geliştiğini ve bu sayede işbirlikli öğrenmeler gerçekleştirdikleri sonucuna ulaşmıştır.

Katılımcılar derste kutu oyunu kullanımı öğrencilerin aktif katılımını (N=5) sağladığını ifade etmişlerdir. Kabakçı (2020)'da yaptığı araştırmada oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin derse aktif katılımına fırsat sunduğu sonucuna ulaşmıştır. Çalışmada elde edilen bulgulara göre tasarlanan kutu oyununun tasarımının (N=22) sınıfın çoğunluğu tarafından beğenildiği, görsel olarak dikkat çekici bulunduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Oyunu oynayan öğrencilerin birçoğu oyunun haritasını ve büyüklüğünü, kullanılan renkleri, zeminde kullanılan Selçuklu Yıldızını, şekilleri ve kartları beğendiklerini ifade etmişlerdir. Gözlemciler tarafından da kutu oyununun tasarımının beğenildiği, farklı ve orijinal bulunduğu, harita üzerinde kullanılan şekil ile oyunun isminin uyumlu olduğu belirtilmiştir. Edip (2019) de yaptığı çalışmada tasarladığı kutu oyununun öğrencilerin çoğunluğu tarafından beğenildiği, sonucuna ulaşmıştır.

Tasarlanan kutu oyunu ile ilgili bazı olumsuz görüşler (N=10) belirtilmiştir. Sadece jest ve mimikler kullanılarak anlatılan Nebu kartlarında bazı öğrencilerin zorlandığı görülmüştür. Siyer Yıldızı kutu oyunu uygulaması sonrası elde edilen bulgulara göre oyunun uygulanması (N=24) ile ilgili öğrencilerin çoğunluğunun sıkıntı yaşamadıkları görülmektedir.

Yapılan çalışma sonucunda şu önerilerde bulunulabilir:

1. Araştırma kapsamında oyun hakkında olumlu görüşlerin fazla olduğu görülmektedir. Bu nedenle de DKAB derslerinde eğitsel oyunların kullanım alanları arttırılmalıdır.
2. Öğretmenlere, hizmet içi eğitimlerde eğitsel oyun yöntemi ve kutu oyunları ile ilgili eğitimler verilebilir.
3. DKAB dersinin farklı sınıf ve üniteleri için de kutu oyunu tasarlanabilir ve uygulanabilir.

KAYNAKÇA

- Alibekiroğlu, Z. (2017). *İlkokul din kültürü ve ahlak bilgisi dersi kavram öğretiminde oyunun kullanımı* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Arslan, N. (2017). *4. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretim* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Atasoy, Ü. (2019). *Din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyunlar yoluyla kavram öğretimi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Açış, Y. B., & Ayverdi, L. (2020, Ekim). Kutu oyunlarının özel yetenekli öğrencilerin dikkat ve yaratıcılıklarına etkisi. *Erciyes Journal of Education*, 4(2), 47-67. <https://doi.org/10.32433/eje.753698>
- Bayram, B. (2015). *8. sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde harita üzerinde oynanan kutu oyunları kullanımının öğrenci başarısı ve hatırd tutmaya etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Bazeley, P., & Jackson, K. (2013). *Qualitative data analysis with NVivo* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Birgün, Ö., & Osmanoğlu, C. (2023). Eğitsel dijital oyunların din kültürü ve ahlak bilgisi dersine yönelik öğrenci tutumlarına etkisi. *Artuklu Akademi*, 10(2), 223-238. <https://doi.org/10.34247/artukluakademi.1349474>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve Arapça öğretiminde kullanımı* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Doğanay, A., Gözütok, D., & Koç, H. (2012). *Eğitim bilimlerinde yöntem*. Anı Yayıncılık.
- Doğanay, A., vd. (2012). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Edip, S. (2019). *Oyun tasarımı anahtarı modeline göre bir kutu oyunu tasarlanması, geliştirilmesi ve değerlendirilmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Fakioğlu Bağcı, H. (2023). Din kültürü ve ahlak bilgisi dersi (4-8. sınıflar) öğretim programının yorumlayıcı din eğitimi yaklaşımı açısından değerlendirilmesi. *Türkiye Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 15, 105-126. <https://doi.org/10.53112/tudear.1286663>

- Göv, A. (2019). *Din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısı ve kalıcılığına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Gülbaşı, H. (2024). *7. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi kullanımının akademik başarı ve tutuma etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Gürer, B., & Arslan, N. (2017). Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin öğrenci başarısına ve derse tutumuna etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15(34), 87–117. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/712314>
- Izgar, G. (2020). Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: Bir durum çalışması. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 18(40), 207–241. <https://doi.org/10.34234/ded.736639>
- Kabakcı, S. (2020). *Oyunlaştırma yöntemi ve muhasebe öğretiminin etkileşimli bir sınav yapma aracı ile incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Kalender, M. (1999). *Din eğitiminde oyun* [Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karasan, E. (2013). *4. ve 5. sınıflar din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde oynatılabilecek eğitsel oyunlar* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Özbek, F. (2020). *İslam'da spor, oyun ve eğlence* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Aksaray Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Şişman, M. (2015). *Eğitim bilimine giriş*. Pegem Akademi Yayınları.
- Uçak, H. E., & Doğan, R. (2020). Din kültürü ve ahlak bilgisi öğretmenlerinin kavram öğretimi sürecinde tercih ettikleri yöntemler. *Dini Araştırmalar*, 23(59), 321–347. <https://doi.org/10.15745/da.791020>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Aras, H. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 281–400. <https://doi.org/10.17522/balikesirnef.356305>
- Yıldız, M. (2020). *Algoritma öğretiminde kutu oyunu kullanılmasının ilkökul öğrencilerinin algoritma başarısına etkisinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). SAGE Publications.

- Yorulmaz, B., & Göv, A. (2019). Din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısı ve kalıcılığına etkisi. *Journal of International Social Research*, 12(66), 962-977. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3643>
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Zengin, H. K. (2018). Din öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(55), 1068-1075. <https://doi.org/10.17719/jisr.20185537275>

* * * * *

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu çalışmada taraf olabilecek herhangi bir kişi, kurum veya kuruluş arasında bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek ve Teşekkür: Çalışma Fırat Üniversitesine bağlı FÜBAP tarafından desteklenmiştir. FÜBAP yetkililerine teşekkür ederiz. Gösterdikleri ilgi ve emekten dolayı Dicle Akademi Dergisi Editörlerine ve katkılarından dolayı hakemlere teşekkür ederiz.

Etik Kurul İzni: Bu çalışma 31.03.2021 tarih ve 21 Sayılı Fırat Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurul Onay Belgesi ile bilimsel araştırma ve yayın etiği kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır. Katılımcıların velilerine bilgilendirilmiş gönüllü veli onam formu imzalatılmıştır. Bu çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde etik kurallara uyulduğunu yazarlar beyan eder.

Katkı Oranı: 1. Yazarın katkı oranı yaklaşık olarak %60, 2. Yazarın katkı oranı ise %40'tır.

* * * * *

EXTENDED ABSTRACT

In this study, student opinions and observation data regarding the implementation of the educational board game titled "Siyer Star" in middle school Religious Culture and Moral Knowledge (DKAB) classes were analysed. The case study method, one of the qualitative research designs, was adopted, and semi-structured interviews and systematic observation forms were used as data collection tools.

The study population consisted of 28 female students enrolled at Elazığ Seyda Molla Bahri İmam Hatip Middle School. Purposeful sampling, a type of non-probability sampling, was employed to select informed participants from an age group open to game-based teaching methods. The data collection process lasted for four months, during which weekly DKAB lessons were planned and implemented. Throughout this process, an original educational board game titled "Siyer Yıldızı" was used. The content of the game was designed based on the learning outcomes of the "Childhood Years" unit from the "Life of the Prophet" course in the 5th-grade curriculum of the Ministry of National Education. The board game was divided into four main categories: "Sorubu" (knowledge-based questions), "Tambu" (description without using forbidden words), "Nebu" (description through gestures and mimics), and "Starred Questions" (value-based hadith questions).

The game was played in groups on a map designed in the shape of an eight-pointed Seljuk Star. Each category was color-coded, and players took turns completing tasks to advance on the map and collect stars. Game materials included a number spinner, hourglass, cards, pawns, and the game board; all components were prepared with visually appealing design elements. For data

analysis, content analysis was conducted using NVivo 8 qualitative analysis software, through which themes and subthemes were generated. Initially, statements derived from interviews and observation reports were coded; codes with similar meanings were grouped and classified under main themes and subthemes. The coding process followed both inductive and partially deductive approaches, aiming to analyse the data holistically. To enhance the validity and reliability of the study, data triangulation, expert-reviewed data collection tools, and multiple coding practices were utilized. The inter-coder agreement rate was calculated to be 92%.

Research findings were structured around three main themes: positive opinions (N=630), negative opinions (N=10), and implementation of the game (N=58). Under the theme of positive opinions, subthemes included: affective entry behaviours (N=324), cognitive entry behaviours (N=159), alignment of the game with the course (N=32), advantages of the board game (N=34), student interaction (collaborative learning) (N=15), active participation in the lesson (N=5), game design (N=22), and time/use of time (N=4). Within the affective subthemes, students reported that the game was fun, increased their motivation, and made them feel excitement, happiness, and confidence. Under the cognitive subthemes, students stated that they learned new information, improved retention, enhanced success, and increased focus.

In terms of negative feedback, it was noted that some students found it difficult to use gestures and mimics required by the "Nebu" cards, some questions were perceived as challenging, and teachers occasionally faced difficulties managing the classroom. However, these drawbacks were not found to significantly overshadow the overall impact of the activity; most students perceived the game as meaningful and beneficial. Within the "game implementation" theme, it was determined that students quickly grasped the rules of the game, were generally able to complete the tasks, and showed considerable interest in the various card categories. The inclusion of diverse categories helped prevent monotony, supported learning, and enhanced classroom interaction.

In conclusion, the use of the Siyer Star board game in DKAB lessons positively influenced students' attitudes towards the course, increased their engagement, reinforced their learning, and raised their motivation. Furthermore, the social interactions that occurred in the gaming environment supported students' collaboration skills and increased their active classroom participation. In this context, it is recommended to expand the use of educational board games in religious education, support teachers with in-service training on this subject, and develop games adapted to different course units.