



Eğitimde Dijital Dönüşümün Din Öğretimine Yansımaları: DKAB Dersinde Materyal Kullanımı

Dilara TINAS¹ ve Sakine KOCAOĞLU²

Öz

21. yüzyılda dijital teknolojilerin hızla gelişmesi, eğitim sistemlerini derinden etkilemiş; öğrenme biçimlerinde köklü dönüşümler meydana getirerek geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersizliğini ortaya koymuştur. Özellikle COVID-19 pandemisi ile ivme kazanan dijital dönüşüm, teknolojik araçların pedagojik hedeflerle bütünleşmesini zorunlu kılmıştır. Bu bağlamda, bu çalışma dijital dönüşümün eğitim alanındaki yansımalarını Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersi özelinde ele almaktadır; dijital öğretim materyallerinin öğretim sürecine entegrasyonunu incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada, TPAB (Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi) ve SAMR (Yerine Koyma, Geliştirme, Dönüştürme, Yeniden Tanımlama) gibi teknoloji bütünleştirme modelleri çerçevesinde dijital materyallerin DKAB dersindeki işlevselliği değerlendirilmektedir. Nitel araştırma desenine dayalı olarak yürütülen çalışmada, kavram haritaları, görsel ve etkileşimli materyaller, dijital oyunlar ile kavram karikatürleri gibi çeşitli dijital araçların; öğrenci motivasyonunu artırma, soyut dinî kavramları somutlaştırma ve öğrenmenin kalıcılığını destekleme açısından sunduğu katkılar analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, dijital materyallerin yalnızca yardımcı öğretim araçları değil; aynı zamanda öğretim süreçlerini dönüştüren, yapısal ve pedagojik bir değişim unsuru olduğunu ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, dijital dönüşümün sunduğu imkânlardan etkili biçimde yararlanılabilmesi için öğretmenlerin dijital pedagojik yeterliklerinin geliştirilmesi, teknik altyapının güçlendirilmesi ve pedagojik açıdan nitelikli içerik üretiminin teşvik edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Bu doğrultuda DKAB dersi, çağın dijital gereksinimlerine uygun, etkileşimli ve anlamlı öğrenme ortamlarının inşasında daha etkin bir rol üstlenebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Din eğitimi, Dijital materyaller, Teknoloji entegrasyonu, DKAB dersi

Reflections of Digital Transformation in Education on Religious Education: Material Use in Religious Studies Course

Abstract:

The rapid advancement of digital technologies in the 21st century has profoundly transformed education systems, leading to significant shifts in learning practices and revealing the inadequacies of traditional instructional methods. Particularly accelerated by the COVID-19 pandemic, the process of digital transformation has made it imperative to integrate technological tools with pedagogical goals. In this context, the present study examines the reflections of digital transformation in the field of education through the lens of the Religious Culture and Moral Knowledge (RCMK) course and investigates the integration of digital teaching materials into instructional processes. Drawing on integration models such as Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) and SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition), the study evaluates the pedagogical functionality of digital materials in the context of the RCMK course. Employing a qualitative research design, it analyzes the contributions of various digital tools—such as concept maps, visual and interactive materials, digital games, and concept cartoons—to enhancing student motivation, concretizing abstract religious concepts, and reinforcing learning retention. The findings indicate that digital materials are not merely auxiliary teaching aids but serve as transformative elements that structurally reshape instructional processes. In conclusion, to effectively benefit from the opportunities presented by digital transformation, it is essential to strengthen teachers' digital pedagogical competencies, improve technological infrastructure, and promote the production of pedagogically rich content. In this regard, the RCMK course can play a more active role in creating interactive, meaningful, and pedagogically sound learning environments aligned with the digital imperatives of our era.

Keywords: Religious education, Digital materials, Technology integration, Religious Culture and Moral Knowledge course

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Gaziantep/Türkiye, akramova@gantep.edu.tr, ORCID: 0009-0007-6002-2737

² Bir kuruma bağlı değildir. kocaoglusakin@gmail.com, ORCID: 0009-0005-1894-8937

Giriş

21. yüzyılın sosyo-teknolojik gelişmeleri, bireyin yaşamını dönüştürmekle kalmamış, eğitim alanında da köklü değişimleri zorunlu kılmıştır. Özellikle 2020 yılında ortaya çıkan COVID-19 pandemisi, dijitalleşme sürecini hızlandırarak bireylerin bilgiye erişim, iletişim ve öğrenme biçimlerinde radikal dönüşümler yaratmıştır. Bu dijital dönüşüm yalnızca sağlık, iletişim ve iş dünyasında değil, eğitim sistemlerinde de belirgin bir etki oluşturmuş; öğrenme-öğretme süreçlerinin dijital araçlarla desteklenmesini kaçınılmaz hâle getirmiştir. Öğrenci merkezli, etkileşimli ve verimli öğrenme ortamlarının inşası, çağdaş eğitim anlayışının temelini oluşturmaktadır.

Günümüz öğrencileri, dijital çağın sunduğu imkânlar içerisinde büyüyen bireyler olarak yüksek düzeyde teknolojik yeterlilik sergilemektedir. Bu durum, özellikle soyut kavramların yoğunlukta olduğu Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersiz kaldığını ve anlamlı öğrenme süreçlerini desteklemede sınırlı olduğunu göstermektedir. Öğretim materyalleri, öğrencilerin derse katılımını artırma ve öğrenme sürecini somutlaştırma noktasında öğretmenlere rehberlik eden önemli araçlardır. Bu materyallerin dijital ortamlarda sunulan biçimi olan dijital öğretim materyalleri, çoklu duyuya hitap etmesi sayesinde öğrenmenin kalıcılığını artırmakta ve öğrencilerin dikkatini çekmektedir.

Bununla birlikte, dijital içeriklerin kontrolsüz sunumu beraberinde bazı riskleri getirmektedir. Özellikle dini içeriklere yönelik yanlış ya da çarpıtılmış bilgilerin dijital ortamda yaygınlaşması, öğrencilerde bilgi kirliliği ve inanç karmaşasına neden olabilmektedir. Bu nedenle DKAB dersinde pedagojik ilkelere uygun şekilde hazırlanmış dijital materyallerin rehberli bir yaklaşımla kullanılması, güvenilir bilgiye erişimi desteklemesi bakımından kritik önemdedir. Anayasal bir zorunluluk olarak müfredatta yer alan DKAB dersi, dijital çağın gereklerine uygun materyallerle desteklendiğinde öğrencilerin dikkatini çekmekte, öğrenme motivasyonlarını artırmakta ve öğretim sürecinin etkinliğini güçlendirmektedir.

Bu çalışma, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde dijital materyal kullanımının, soyut dinî kavramların somutlaştırılması ve öğrenci motivasyonunun artırılması üzerindeki işlevlerini incelemeyi amaçlamaktadır. Dijital çağın sunduğu imkânlar doğrultusunda öğrencilerin öğrenme profilleri önemli ölçüde değişmiş; bu durum geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersizliğini daha görünür kılmıştır. Bu bağlamda, öğretim sürecinin daha etkili ve verimli hâle getirilmesinde dijital materyallerin rolü giderek artan bir önem kazanmaktadır. Araştırma, DKAB dersinde hangi tür dijital materyallerin pedagojik açıdan etkili biçimde kullanılabileceğini, bu materyallerin öğrencilerin derse yönelik tutum ve ilgilerini nasıl etkilediğini ve özellikle soyut kavramların anlaşılmasında dijital araçların somutlaştırıcı işlevini ele almaktadır. Çalışmanın temel amacı yalnızca dijital araçların öğretim sürecine katkılarını ortaya koymak değil, aynı zamanda dijital materyallerin çağdaş eğitim anlayışının doğal bir gereği olarak DKAB dersine neden entegre edilmesi gerektiğini de ortaya koymaktır. Bu çerçevede çalışmada önce eğitimde teknoloji bütünleştirme yaklaşımlarına genel bir kuramsal zemin sunulacak; ardından dijitalleşmenin öğretim süreçlerine etkisi değerlendirilecek ve DKAB dersinde kullanılabilecek dijital materyal örneklerine yer verilecektir.

Bu araştırma, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde dijital materyal kullanımını incelemek amacıyla *nitel araştırma desenlerinden doküman incelemesi yöntemi* ile yürütülmüştür. Doküman incelemesi, belirli bir konuda yazılı kaynakların sistematik biçimde analiz edilmesini sağlayan nitel bir veri toplama tekniğidir.

Araştırmada incelenecek dokümanlar *amaçlı örnekleme yöntemi* ile belirlenmiştir. Çalışmada kullanılan veri kaynakları aşağıdaki ölçütlere göre seçilmiştir:

- DKAB dersi ile doğrudan ilişkili olması,
- Dijital materyal, eğitim teknolojileri veya teknoloji entegrasyonu konusunda bilimsel içerik taşıması,
- Son yıllarda yayımlanmış güncel kaynaklar olması,
- Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan resmi dokümanlar (2018 DKAB Öğretim Programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, FATİH Projesi, EBA, MEBİ raporları vb.),
- Hakemli dergilerde yayımlanan makaleler, yüksek lisans ve doktora tezleri, kitap ve kitap bölümleri.

Bu ölçütlere uymayan, tekrar eden ya da bilimsel niteliği düşük olan dokümanlar çalışma dışında bırakılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler, *içerik analizi yöntemi* ile çözümlenmiştir. Bu analiz dört aşamada yürütülmüştür. İlk olarak, dijital materyal türleri, öğretim modelleri, pedagojik katkılar, karşılaşılan sorunlar ve DKAB dersinin özel ihtiyaçları gibi kategoriler üzerinden tümevarımsal kodlar oluşturulmuştur. Daha sonra, benzer kodlar bir araya getirilerek “Teknoloji Entegrasyonu,” “Dijital Materyallerin İşlevleri”, “Pedagojik Avantajlar” ve “Risk ve Sınırlılıklar” gibi ana temalar ortaya çıkarılmıştır. Kodlar arasındaki ilişkiler incelenerek bulgular sistematik bir şekilde düzenlenmiş ve son aşamada elde edilen veriler literatürle karşılaştırılarak yorumlanmış, DKAB dersine özgü sonuçlar belirlenmiştir.

Araştırmanın geçerliğini ve güvenilirliğini artırmak amacıyla çeşitli stratejiler uygulanmıştır. Öncelikle veri çeşitlemesi sağlanarak farklı türlerdeki dokümanlar (rapor, makale, tez, program metni) çalışmaya dahil edilmiştir. Ayrıca, kodlama ve tema oluşturma sürecinde din eğitimi ve eğitim teknolojileri alanında uzman iki akademisyenin görüşleri alınarak doğrulama yapılmıştır. Analiz sürecinin şeffaflığı sağlanmış; kodlama ve tema oluşturma aşamaları yazılı olarak kaydedilmiş ve araştırma süreci açık bir şekilde yapılandırılmıştır. Bunun yanı sıra, bulgular bölümünde analiz edilen bazı dokümanlardan doğrudan alıntılara yer verilerek verilerin güvenilirliği desteklenmiştir.

Bu çalışma yalnızca dokümanların incelenmesiyle sınırlıdır. Sınıf içi uygulamalar, öğretmen görüşleri veya öğrenci deneyimlerine ilişkin saha verileri bu araştırma kapsamına dahil edilmemiştir. İlerleyen çalışmalarda nitel görüşmeler, gözlemler veya deneysel uygulamalarla daha kapsamlı bulgular elde edilebilir.

1. Eğitimde Teknoloji Bütünleştirme Yaklaşımları

Teknolojinin eğitim ortamlarında yer edinme süreci her an şiddetini artırmaktadır. Bu bağlamda etkili bir öğretim sürecini amaçlıyorsak bizlerin alan bilgisi ve pedagojik bilginin

yanında teknolojik bilgiye de hakim olmamız gerekmektedir.³ Teknoloji, belirli amaçlara ulaşmak ve karşılaşılan problemleri çözmek üzere, bilimsel olarak kanıtlanmış bilgilerin uygulanması olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda teknoloji, teknik bir bilim alanı olarak da değerlendirilebilir. Gündelik yaşamda teknoloji, basit bir kalem tasarımından sanal gerçeklik ortamlarına kadar çok geniş bir yelpazeyi kapsayabilir. Ancak eğitim bağlamında teknoloji denildiğinde, özellikle dijital araçlar ve öğretim materyalleri ön plana çıkmaktadır.⁴

Eğitim teknolojisi; öğretme-öğrenme süreçlerini etkili biçimde planlayan, mevcut ya da muhtemel sorunlara çözüm yolları geliştiren, aynı zamanda eğitim çıktılarının niteliğini ve kalıcılığını artırmayı hedefleyen bilimsel ve sistematik bir disiplindir.⁵ Gelişen teknolojiyle beraber bireylerin teknolojik yeterliliği eğitiminin verilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda eğitim teknolojileri sayesinde bugünün bireyleri yarına hazır bir şekilde yetiştirilmesi sağlanmaktadır.

Eğitimde teknoloji entegrasyonunu öğretim yöntemlerine, öğretim programlarına ve öğrenci özelliklerine uygun kullanılması önemlidir. Rastgele teknoloji kullanımı yerine amaçlı teknoloji kullanımı sürecin daha sağlıklı ilerlemesine yardımcı olur.⁶ Teknoloji entegrasyonundan daha sağlıklı bir şekilde yararlanabilmek için birden fazla model geliştirilmiştir. Sayıca birçok model olmasına rağmen uluslararası ve ulusal alan yazında birkaç model üzerinde çalışmalar yoğunlaşmaktadır.⁷ Öğretmenler, eğitim araçları ve okul teknolojileri için yol haritası sunan bu yaklaşım ve modeller, dijital teknolojilerin eğitimde daha etkili biçimde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır.⁸ Bu çalışmada, günümüzde eğitim teknolojileri alanında yaygın olarak kullanılan iki temel model olan “TPAB (Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi)” ve “SAMR (Yerine Koyma, Geliştirme, Dönüştürme ve Yeniden Tanımlama)” modelleri üzerinde kısaca durulacaktır.

TPAB (Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi) modelinin temelinde, Shulman’ın (1986) öğretmen eğitimine yönelik geliştirdiği Pedagojik Alan Bilgisi (PAB) yaklaşımı yer almaktadır. Pedagojik alan bilgisi, bir alan konusunun öğretiminde kullanılabilecek en yararlı sunum şeklini ifade etmektedir (Shulman, 1986). Bu model, öğretmenin konu alan bilgisi ile pedagojik bilgiyi yalnızca ayrı ayrı değil, bütüncül ve eş zamanlı bir biçimde kullanması gerektiğini savunmaktadır.⁹ Daha sonra Shulman’ın öne sürdüğü PAB modeline Mishra ve Kohler’in teknoloji bilgisi inşasıyla TBAP olarak literatüre girmiştir.¹⁰ Bu modele göre bir öğretmenin alan bilgisinin yanında hem “pedagoji bilgisi” hem de “teknoloji bilgisi” olmalıdır. Ayrıca bu bilgilerin de etkileşim halinde ve birbirinde ayrık olmaması istenir.¹¹ Böylece alan ve pedagoji

³ Adem Sezer, *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu* (Holistence Publications, 2023), 55.

⁴ Gülsüm Şahin, *Din Eğitiminde Dijital Materyal Kullanımının Öğrenci Başarısına ve Kalıcılığına Etkisi*, 18-19.

⁵ Gülsüm Şahin, *Din Eğitiminde Dijital Materyal Kullanımının Öğrenci Başarısına ve Kalıcılığına Etkisi*, 19.

⁶ Selim Günüş, *Eğitimde Teknoloji Entegrasyonun Kuramsal Temelleri*, 2017. Bs (Ankara: Anı Yayıncılık), 13-14t.

⁷ Sezer, *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu*, 54.

⁸ Ezgi Pelin Yıldız, *Bilgi ve İletişim Teknolojileri ile Eğitimde Dijital Dönüşüm ve Ötesi* (Ankara: Gece Kitaplığı, 2021), 98.

⁹ Sinan Bilici - Çetin Güler, “Ortaöğretim Öğretmenlerinin TPAB Düzeylerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanma Durumlarına Göre İncelenmesi”, *İlköğretim Online* 15/3 (01 Haziran 2016): 900.

¹⁰ Sezer, *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu*, 57.

¹¹ Bilici - Güler, “Ortaöğretim Öğretmenlerinin TPAB Düzeylerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanma Durumlarına Göre İncelenmesi”, 900.

bilgisine eklenen teknoloji sayesinde öğretmen, teknolojiyi konuya uygun bir şekilde kullanarak öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmesini sağlar.

2012’li yılların sonlarında Dr. Ruben Puentedura tarafından geliştirilen SAMR modeli, öğretmenlere teknolojik araçların derslerde nasıl ve hangi düzeyde kullanılabileceğine dair sistematik bir çerçeve sunmaktadır. Bu model, teknolojinin eğitime entegrasyonunu aşamalı bir süreç olarak ele almakta ve her bir basamağa farklı bir işlev yükleyerek öğretim sürecinde teknolojinin dönüşüm gücünü ortaya koymayı amaçlamaktadır.¹² SAMR modeli; sırasıyla Yerine Koyma, Geliştirme, Değiştirme ve Yeniden Tanımlama aşamalarından oluşmaktadır. İlk iki düzey, teknolojinin öğretimsel işlevleri doğrudan desteklediği bir geliştirme sürecini ifade ederken; son iki düzey, öğretim etkinliklerinin yeniden yapılandırıldığı ve daha önce mümkün olmayan görevlerin tasarlandığı dönüşüm sürecine işaret etmektedir (Puentedura, 2013). Yerine koyma ve Geliştirme görevleri İyileştirme grubunda bulunur. Burada mevcut teknolojik araçlar iyileştirilerek değiştirilir. Ödevin kalem yerine Word dosyasında yazılması ve Google Dökümanlar aracılığıyla diğer öğrencilerle paylaşılması örnek olarak verilebilir. Değiştirme ve yeniden tanımlama görevleri ise Dönüştürme grubunda bulunur. Dönüştürme, teknoloji ile derslerin bütünleşmesiyle ortaya çıkan öğrenme fırsatları anlamı taşır. Örnek olarak öğrencilerin konuyla ilgili web araçlarını kullanarak video hazırlaması ve paylaşarak dönüt alması verilebilir.¹³ Bu aşamalar Bloom Taksonomisi ile örtüşmektedir. Modeldeki Yeniden tanımlama taksonomideki yaratma basamağını ifade ederek öğrencilerin yaratıcı ve özgün çıktılar üretmesini ister. Bu doğrultuda, SAMR modeli, öğretmenlerin teknolojiyi yalnızca teknik bir araç olarak değil; öğrenmeyi derinleştiren ve yapılandıran stratejik bir unsur olarak konumlandırmalarına yardımcı olmaktadır.¹⁴

Eğitimde teknoloji bütünleştirme yaklaşımları pedagojik, teknolojik ve alan bilgisi arasındaki ilişkiyi açıklamaktadır. DKAB dersi öğrencilerin doğrudan deneyimleyemeyeceği soyut kavramlar içerdiğinden biz öğretmenlerin teknolojiyi pedagojik amaçlarla doğru bir şekilde kullanması önemlidir. Bu modeller DKAB öğretmenlerine dijital materyalleri içeriğe uygun seçme, soyut kavramları somutlaştırma ve öğrenme sürecini yapılandırma imkanı sunmaktadır.

2. Dijital Materyallerin Eğitimde Kullanımı

“Eğitim” kavramı, gündelik yaşamda sıkça karşılaşılan ve çeşitli yorumlara açık çok boyutlu bir olgudur. Yapılan tanımlamalar, eğitimin yalnızca bireysel değil, aynı zamanda toplumsal boyutları da içeren bir etkileşim ve iletişim süreci olduğunu ortaya koymaktadır. Kimileri bireyi, kimileri toplumu merkeze alsa da, ortak görüş eğitimin bireyde meydana gelen değişimi esas alan dinamik ve süreklilik arz eden bir süreç olduğudur.¹⁵ Eğitim, tarihsel süreç boyunca bilgiye erişim ve öğrenme yöntemleri bakımından sürekli değişim göstermiştir. Toplumsal gelişmelerden doğrudan etkilenen bu alan, 21. yüzyıldaki hızlı teknolojik ilerlemelerle derinden dönüşüme uğramıştır. Bu doğrultuda Millî Eğitim Bakanlığı,

¹² Sezer, *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu*, 63-34.

¹³ Sezer, *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu*, 64.

¹⁴ Özlem Şahin, *Yapay Zeka Araçlarının Derslere Entegrasyonunun Değerlendirilmesi: SAMR Modeli Perspektifinden Öğretmen Yaklaşımlarının Analiz* (Yüksek Lisans, Sakarya Üniversitesi, 2025), 34-35.

¹⁵ İbrahim Turan - Bayramali Nazıroğlu, *Din Eğitimi* (Ankara: Bilimsel Araştırma Yayınları, 2020), 18-19.

öğretmenlerin dijital yeterliliklerini geliştirmek ve internetin eğitimde etkin kullanımını sağlamak amacıyla çeşitli projeler yürütmektedir.¹⁶

2010 yılında adımı atılan “Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH)” Projesi, Türkiye’de eğitimde dijital dönüşümü teşvik etmeye yönelik önemli girişimlerden biri olarak öne çıkmaktadır. Bu proje kapsamında sınıflara etkileşimli tahtalar yerleştirilmiş ve öğrencilere tablet bilgisayarlar dağıtılarak öğretmen ile öğrencilerin dijital teknolojilere uyum sağlaması hedeflenmiştir. Böylece eğitim-öğretim süreçlerinde teknoloji kullanımının yaygınlaştırılması ve öğretim etkinliklerinin daha verimli hâle getirilmesi amaçlanmıştır.¹⁷ Çalışmalar bununla sınırlı kalmayıp pandemi döneminde EBA’dan yararlanılmıştır. *Eğitim Bilişim Ağı* olan EBA’da öğrencilerin dijital ortamda faydalanabileceği test, konu anlatımları ve etkinlikler bulunmaktadır. Ayrıca MEB yakın zamanda öğrencilerin bilgi birikimi, deneyimleri ve yeteneklerini dikkate alarak öğrenmeyi kişileştiren yenilikçi bir dijital öğrenme platformu olan MEBİ’yi bizlere sundu. Öğrencilerin ihtiyaçlarına ve öğrenme tarzlarına uygun materyaller sunan MEBİ, öğrenme süreçlerinde öğrencilerin aktif rol almasını sağlamaktadır. Ayrıca bu uygulama çağı öğrencilerinin gelişimsel ve psikososyal gelişimleri de dikkate alınarak sanal asistan olan KANKA’yı geliştirmiştir. KANKA destek sağlamak ve zaman kaybını azaltmak için öğrencilere yardımcı olmaktadır.¹⁸ Eğitimde dijital dönüşüme ayak uydurma çabaları sürerken, geleneksel öğretim yöntemlerinin günümüz koşullarında yetersiz kalmaya başladığı açıkça görülmektedir. Bu durumun temelinde yalnızca teknolojik araçların değil, aynı zamanda eğitim sisteminin odak noktasını oluşturan öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarında meydana gelen değişim yer almaktadır. Millî Eğitim Bakanlığı da çağın gerekliliklerini yakalayabilmek ve dijital çağa uygun eğitim anlayışını yaygınlaştırmak amacıyla kurumsal düzeyde çeşitli çalışmalar yürütmeye devam etmektedir.

2024 yılında yayımlanan “Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli” (TYMM) ortak metninde bilim ve teknolojiyi yalnızca kullanan değil aynı zamanda üreten ve yöneten, dijital yeterlik düzeyi yüksek bireylerin yetiştirilmesini hedeflemektedir.¹⁹ Bu durum, Millî Eğitim Bakanlığı’nın öğretim programlarına dijital yeterlilikleri entegre ettiğini açık biçimde ortaya koymaktadır. Nitekim TYMM kapsamında, öğrenmenin kalıcılığını artırmak amacıyla ders içeriklerinin zenginleştirilmesi ve desteklenmesine yönelik uygulamalara yer verilmiştir. Ancak bu uygulamalara ders kitaplarında doğrudan değil, ihtiyaç hâlinde erişilebilecek dijital içerikler (e-içerikler) aracılığıyla ulaşılmaktadır. Ayrıca, ölçme ve değerlendirme süreçlerinde dijital teknolojilerden faydalanılması da öğretim programı tarafından önerilmektedir. Bu durum MEB’in yeni programla beraber dijital çağı yakalamaya çalıştığını göstermektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli (TYMM), teknolojinin eğitimdeki yerini göz ardı etmeyen ve öğrencilerin dijital becerilerini geliştirmeyi önceleyen bir yaklaşım benimsemektedir. Bu

¹⁶ Emre Yavuz - Mehmet Korkmaz, “Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Web 2.0 Araçlarından Yararlanma Durumları”, *Erciyes Akademi* 37/2 (30 Haziran 2023): 704.

¹⁷ Burak Büyükyazıcı, *Eğitimde dijitalleşme sürecinde çevrimiçi öğrenme engelleri: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi örneği* (Yüksek Lisans, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, 2023), 20.

¹⁸ “Bireysel Öğrenme Platformu - Keşfet”, erişim: 10 Kasım 2025, <https://mebi.eba.gov.tr/discover>.

¹⁹ Mehmet Yurtsever - Gözde Yurtsever, “Türkiye’deki Okulların Dijital Olgunluğu ve Dijital Dönüşüm Adımları”, *Uluslararası Eğitimde Nitel Araştırmalarda Mükemmellik Arayışı Dergisi*, 2024, 124.

model, bilgi ve iletişim teknolojilerinin etkin kullanımını teşvik ederek öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha zengin ve etkileşimli hâle getirmeyi hedeflemektedir.²⁰

Öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkı sağlayan ve öğretme-öğrenme ortamlarını daha etkili hâle getiren unsurların başında öğretim materyalleri gelmektedir. Ancak öğretim materyali denildiğinde yalnızca fiziksel olarak hazırlanmış araç-gereçler değil, aynı zamanda teknolojik altyapı ile desteklenmiş her türlü görsel, işitsel ya da dijital içerik de bu kapsamda değerlendirilmelidir.²¹ Öğretim materyalleri, eğitim-öğretim sürecinde öğretmenlerin konuları etkili biçimde aktarabilmeleri açısından en önemli destekleyici unsurlardan biridir. Öğretmenlerin derslerde materyal kullanımındaki temel amaç; öğrenme sürecini basitten karmaşığa, soyuttan somuta doğru yapılandırmak ve öğrencinin farklı duyularına seslenerek kalıcı ve anlamlı öğrenmenin gerçekleşmesini sağlamaktır.²² Eğitim-öğretim sürecinde öğrenme ortamını zenginleştiren materyallerin dijital ortamlarda sunulan biçimleri, literatürde “dijital materyal” olarak adlandırılmaktadır. Bu tür materyaller, teknolojik araçlar aracılığıyla erişilebilir olup, öğretim etkinliklerini destekleme amacı taşımaktadır.²³ Dijitalleşmenin kaçınılmaz sonucu olarak öğretimde merkezi bir yer edinen dijital materyaller, teknolojiyi öğrenme ortamına entegre ederek öğrencilerin dikkatini çekmekte ve kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir. Günümüz öğrencilerinin gelişimsel ihtiyaçları ve çağın beklentileri göz önünde bulundurulduğunda, yalnızca geleneksel yöntemlerle ders işlenmesinin yetersiz kalacağı açıktır. Değişen kuşaklar, farklı öğrenme beklentileriyle ortaya çıkmakta; bu bağlamda güncel olmayan öğretim yöntemlerinde ısrar, öğrencilerin gelişimini sınırlandırarak onları çağın gerisinde bırakma riski taşımaktadır.²⁴ Bu bağlamda öğretmenler, çağın gereklerine ve öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun materyaller seçmelidir. Gelişen teknoloji ve değişen öğrenme ihtiyaçları, derslerde dijital materyal kullanımını kaçınılmaz kılmaktadır.

Dijital materyaller, bilgiye erişimi kolaylaştıran, öğrenmeyi destekleyen ve öğrenciyi aktif kılan araçlar olarak eğitimde önemli bir yer edinmiştir. Teknolojinin öğrenme ortamlarına entegrasyonu, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimlerine katkı sağlamakta; süreci bireyselleştirerek öğrenmenin kalıcılığını ve motivasyonunu artırmaktadır. Aynı zamanda öğretmenlere zaman kazandırırken öğrencilere mekândan bağımsız erişim imkânı sunarak öğrenmeyi daha esnek ve sürdürülebilir kılmaktadır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nde dijital okuryazarlığın temel hedef olarak belirlenmesi, bu materyallerin eleştirel düşünme becerilerini de destekleyici rolünü vurgulamaktadır.

Ancak dijital materyallerin etkili kullanılabilmesi; pedagojik uygunluk, öğrenci ihtiyaçlarına duyarlılık ve planlı uygulama gerektirir. Aksi hâlde dijital uçurum, dikkat dağınıklığı, teknik aksaklıklar ve sosyal etkileşim eksikliği gibi sorunlar ortaya çıkabilir. Bu nedenle dijital materyallerin bilinçli, dengeli ve pedagojik hedeflere uygun biçimde kullanılması önem arz etmektedir.

²⁰ Osman Ülçay, “Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Değerlendirmesi”, *Ulusal Eğitim Toplum ve Dünya Dergisi* 1/2 (26 Temmuz 2024): 73.

²¹ Adem Güneş, *Din Öğretimi Materyalleri* (İstanbul: Dem Yayınları, 2017), 15.

²² Züleyha Öncü, *Din ve Ahlak Eğitim-Öğretiminde Materyal Kullanımı* (Yüksek Lisans, Bursa Uludağ Üniversitesi, 2018), XI, 128 y.: 34-35.

²³ Gülsüm Şahin, *Din Eğitiminde Dijital Materyal Kullanımının Öğrenci Başarısına ve Kalıcılığına Etkisi*, 3.

²⁴ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 2.

3. Dkab Dersinde Dijital Materyal Kullanımı

Bireyin hayatı boyunca süregelen ve hareketli bir süreç olan eğitimin, vazgeçilmez bir bileşeni de din eğitimidir. Din ve eğitim kavramlarından oluşan din eğitiminin birden fazla tanımı bulunmaktadır. Ancak hedeflerini dikkate aldığımızda “bireyin kendi yaşantılarıyla dini davranışlarında bilerek ve isteyerek bir değişme meydana getirme süreci”²⁵ olarak tanımlayabiliriz.

Din, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Tarih boyunca insanlar doğru ve yanlış birbirinden ayırt etmek için çeşitli dinlere inanma ihtiyacı hissetmişlerdir. Bu nedenle insanların dini doğru anlaması ve dini duygu gelişimlerinin sağlıklı bir şekilde gerçekleştirebilmeleri için din eğitime ihtiyaç vardır.²⁶

Günümüz dijital çağında öğrenciler, dinî içeriklere kolaylıkla erişebilmekte; ancak bu bilgilerin doğruluğu her zaman güvenilir olmamaktadır. Bu durum, öğrencilerin yanlış inançlara yönelmesine neden olabileceğinden, DKAB derslerinin güncel ve etkili bir biçimde sunulması büyük önem taşımaktadır. Bu dersin, çağdaş eğitim anlayışıyla uyumlu, öğrenci merkezli ve dikkat çekici yöntemlerle işlenmesi gerekmektedir. Din eğitiminin kalitesini artırmak ve öğrencilerin ilgisini yeniden kazanmak için, hem pedagojik açıdan uygun hem de inanç esaslarıyla çelişmeyen dijital yöntem ve araçlardan yararlanmak önemlidir. Teknoloji ve görselliğin giderek daha fazla ön plana çıktığı bu dönemde, öğretim ortamlarının da bu değişime ayak uydurması gerekmektedir. Öğrenciye ve kazanıma uygun dijital materyallerin kullanımı, dersin verimini ve etkililiğini artırarak soyut kavramların somutlaştırılmasına katkı sunmakta ve DKAB dersini daha cazip hâle getirmektedir.

DKAB Dersinde Kullanılabilecek Dijital Materyaller

Bilgi ve teknoloji çağı olan bu yüzyılda eğitimin her alanında olduğu gibi DKAB dersinde de çağdaş yöntem ve araçlara ihtiyaç duyulmaktadır. Çağdaş eğitime uygun olarak bilişim teknolojilerinden ve öğretimi somutlaştıran materyallerden yararlanmak dersimizde elde edilen verimin artırılması açısından önemlidir.²⁷

Günümüz eğitim ortamlarında neredeyse tüm derslerde dijital materyal kullanımına geçilmeye başlanmıştır. Ancak halen DKAB dersinde öğretmenlerin çoğu anlatım yöntemini tercih etmektedir. Anlatım yöntemi bizler için zamandan tasarruf sağlar fakat pasif durumda olan öğrencinin zamanla derse olan ilgisi azalmaktadır. Bu nedenle DKAB dersini ilgi çekici, zevkli ve öğrenciyi etkin kılacak şekilde teknolojinin imkanlarından yararlanarak işlemek gerekmektedir.²⁸

Elle üretilen materyallerde olduğu gibi, dijital materyallerde geniş bir çeşitlilik sunulmaktadır. Bu bölümde DKAB dersinde kullanılabilecek materyalleri ele almaya çalışacağız.

²⁵ Cemal Tosun, *Din Eğitimi Bilimine Giriş*, 9. Bs (Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık), 34.

²⁶ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 77.

²⁷ Sultan Deniz, *Din eğitiminde teknoloji ve materyal kullanımının akademik başarı ve öğrenmede kalıcılığa etkisi* (Yüksek Lisans, Dicle Üniversitesi, 2020), 1.

²⁸ Bilal Yorulmaz, “Teknoloji Destekli Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinin Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi”, *Değerler Eğitimi Dergisi*, t.y., 114.

Kavram Materyalleri: Zihinsel bir süreçle oluşturulan kavram, nesne ya da düşüncelerin soyut ve genel bir tasvirini ifade eder. Din öğretimi de doğası gereği oldukça fazla kavram barındırır. Bu kavramlar da soyut ve geçmişte fazla kavramlar olduğundan öğrencilerin bunları anlamlandırması zorlaşmaktadır.²⁹DKAB öğretim programına baktığımızda 4.sınıftan 12. sınıfa kadar öğrencilere aktarılması gereken cennet, cehennem, Allah, melek gibi kavramların bulunduğunu görmekteyiz. Kavram haritaları da bilgileri görsel olarak temsil eden ve kavramlar arası ilişkileri gösteren diyagramlar³⁰ olduğundan kavram öğretiminde oldukça kullanılmaktadır. İnternetin yaygınlaşmasıyla öğrencilerin ilgisini çekecek, kolayca hazırlanabilen, etkili kavram haritası web araçları geliştirilmiştir.

Camp Tools: Cmap yazılımı “Florida İnsan ve Makine Bilişi Enstitüsü’nde” yürütülen bir araştırmanın sonucudur. Bu yazılım her sınıf kademesinde ücretsiz bir şekilde kullanılabilir. Bu araç sayesinde eğlenceli, bol görselli kavram haritaları hazırlanarak karmaşık ve soyut kavramlar öğrenciler tarafından daha kolay anlamlandırılmaktadır.³¹

Coogle: Coogle, internet tabanlı bir zihin haritalama yazılımıdır. Söz konusu araç, öğrencilerin fikir geliştirme aşamalarını görselleştirmelerine ve bilgileri sistematik bir düzene koymalarına imkan tanır. Böylece öğrenciler bilgileri daha kolay organize edip öğrenmeleri daha kalıcı hale gelir.³²

Coogle galeride bulunan şablonlar sayesinde de öğretmen ve öğrenciler dersin son bölümünde konu özeti yaparken kolayca ortak bir şekilde hazırlayabilirler.³³

MindMeister: Bu platform, çok yönlü özelliklere sahiptir. Öğrenciler ve eğitimciler ders planlaması yapabilir, bilgileri not alabilir, zihin haritaları oluşturabilir ve içerisinde bulunan beyin fırtınası şablonu ile de öğrenme sürecini destekleyebilirler. Ders içinde ve ders dışında kolayca kullanılmaktadır. Bunun sayesinde öğretmenler, öğrencilerin fikirlerini organize edebilir ve onları derste aktifleştirebilir.³⁴

Kavram ve zihin haritası oluşturma araçları yalnızca yukarıda belirtilen platformlardan ibaret değildir. Kavram öğretimi, genel eğitimde olduğu kadar din eğitiminde de önemli bir yere sahip olduğundan dijitalleşmeyle beraber bu araçların sayısı artmıştır. *Gitmint*, *Padlet*³⁵, *Mindly*, *Mindomo*, *Wisemapping*³⁶ gibi platformlar da zihin/kavram haritası hazırlama araçlarıdır. Bu dijital araçlar öğrencilerde bulunan ön bilgiler ile edindiği yeni bilgiler arasında ilişkiler kurmaya ve öğrenme eksikliklerini belirlemede etkilidir.

Görsel Materyaller: Eğitim öğretim sürecinde görselleştirme önemlidir. Çünkü bilindiği üzere öğrenme ortamına giren duyu organı sayısı arttıkça öğrenmenin kalıcılığı o kadar artmaktadır.

²⁹ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 59.

³⁰ Özge Taştan, Taner Gürses, Gülfidan Aydın, Tolga Demir, v.dğr., *Yenilikçi Yaklaşımlarla Teknoloji Odaklı Öğrenme Senaryoları İçin Öğretmen El Kitabı*, 2024. Bs (Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı D.S.İ./Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, t.y.), 119.

³¹ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 59.

³² Gülşah Yavuz - Mehmet Fatih Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 2024, 45.

³³ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 60.

³⁴ Sakine Kocaoğlu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 61.

³⁵ Özge Taştan, Taner Gürses, Gülfidan Aydın, Tolga Demir, v.dğr., *Yenilikçi Yaklaşımlarla Teknoloji Odaklı Öğrenme Senaryoları İçin Öğretmen El Kitabı*, 119-120.

³⁶ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 44-49.

Bu nedenle öğretimi somutlaştırmak ve anlamlı öğrenmelere katkı sağlamak amacıyla din öğretiminde görsel materyal kullanmak önemlidir.

Fotoğraflar, çizimler, resimler, grafikler ve coğrafi temsiller (haritalar) görsel materyaller arasında yer alır. Görsel düzenleme web araçları öğrencilerin yaratıcılıklarını desteklediğinden³⁷ DKAB dersinde kullanılmaktadır.

Canva: Canva, çevrim içi grafik tasarım aracıdır. Öğrenciler önceden hazırlanmış taslakları kullanarak zahmetsizce tasarım yapabilir ve özgün yeteneklerini sergileyebilirler. Eğitimciler ise konuyu pekiştirmek amacıyla konuyla ilgili görseller hazırlayabilirler.³⁸

MEB eğitimde dijital dönüşüm amacıyla yaptığı çalışmalardan bahsetmiştik. Yaptığı çalışmalardan bir tanesi de Canva ile yaptığı protokoldür. MEB ile dijital tasarım alanında Canva arasında 24 Ocak 2025 tarihinde bir protokol imzalandı. Buna göre Canva platformu, Eğitim Bilişim Ağı "EBA" üzerinden erişilebilir hâle getirilerek tüm öğrenci, öğretmen ve yöneticilerin kullanımına açıldı. Bu sayede dijital tasarım araçlarının eğitim süreçlerine entegrasyonu kolaylaşarak, öğretmen ve öğrencilerin aynı ortamda güvenli biçimde çalışabilmesi sağlandı. “Yenilik ve Eğitim Teknolojileri (YEĞİTEK) Genel Müdürü Mustafa Canlı” *fikirlerin sadece konuşarak yazıyla aktarılmasının artık yetersiz olduğu, tüm dünyanın görsel iletişim araçlarına yöneldiği ve her şeyin artık görselleştirilmeden aktarılmadığı bir devre geldiği için dijital içeriğin önemli olduğunu* söyleyerek³⁹ eğitimde görselleştirmeye vurgu yapmıştır.

İnfogram: Eğitim dünyasında bu araç, derslerdeki karmaşık verilerin kolayca kavranmasını sağlamak ve öğrencilerin proje sonuçlarını ikna edici bir sunumla paylaşmalarına olanak tanır.⁴⁰ Bu uygulamayı incelediğimizde içinde sunu, harita ve poster taslakları olduğunu görmekteyiz.

Paint Maps: Bu araç, harita tabanlı bir çevrimiçi aracıdır. Sosyal bilgiler, coğrafya gibi derslerde öğrencilerin harita bilgisi kazanması amacıyla kullanılmaktadır. Din eğitimi bağlamında ise bu araç, din ve mezheplerin küresel düzeyde yayılım bölgelerini görselleştirmek amacıyla da kullanılabilir.⁴¹ Ders esnasında öğrenciler ile hazırlayabilme imkanı sunan bu araç sunduğu zengin renk paleti sayesinde bilginin zihinde kodlanmasını kolaylaştıracaktır.

Google Earth: Google Earth, canlı (hareketli) bir haritalama yazılımıdır. İnternet bağlantısıyla işleyen bu program, sanal dünya turu yapma olanağı sunmaktadır. İslamiyet için büyük önem taşıyan dini mekanların gerçekçi görünümüne bu yazılım

³⁷ Özge Taştan, Taner Gürses, Gülfıdan Aydın, Tolga Demir, v.dğr., *Yenilikçi Yaklaşımlarla Teknoloji Odaklı Öğrenme Senaryoları İçin Öğretmen El Kitabı*, 100.

³⁸ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 109.

³⁹ T. C. Millî Eğitim Bakanlığı Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı İnternet Hizmetleri Daire Başkanlığı, “<https://www.meb.gov.tr/ogretmenler-ve-ogrenciler-icin-egitimde-yeni-dijital-tasarim-donemi>”, erişim: 13 Kasım 2025.

⁴⁰ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 113.

⁴¹ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 42.

sayesinde ulaşılabilir ve bu görünümüleri derste kullanarak öğrenmeyi daha kalıcı hale getirebiliriz.⁴²

Etkileşimli Çalışma Kağıdı Materyalleri: Çalışma kağıtları öğrencilere uygulamaları gereken adımları sistematik olarak gösteren bir rehber işlevi görür. Böylece öğrencilerin, öğrendiklerini kendi zihinlerinde kolayca kodlamalarına yardımcı olmaktadır. Çalışma kağıtlarının olumlu yanlarından biri de tüm sınıfı aynı anda etkinliğe katılımını sağlamaktır.⁴³

Çoktan seçmeli sorular, boşluk doldurma, doğru yanlış etkinlikleri, kısa cevaplı sorular, kelime türetme etkinlikleri, sıraya koyma etkinlikleri ve bulmacalar çalışma kağıtları arasında yer almaktadır.

Crossword Labs: Crossword Labs, kullanıcıların hızlı ve kolay bir yolla bulmaca tasarlama imkanı veren online bir platformdur. Kullanıcılar, belirledikleri kelime dağarcığını ve bunlara ait ipuçlarını tanımlayarak, kişiye özel bulmacalar hazırlayabilir ve bunları öğrenciler ile paylaşabilirler.⁴⁴

Bulmacalar sayesinde öğretmenler, öğrencilerde var olan hatalı kavramları kolay ve hızlı bir şekilde tespit edebilir ve ortadan kaldıracaktır. Ayrıca dersten önce hazırbulunuşluğu ölçmede dersin sonunda ise ölçme ve değerlendirmede bulmacalar kullanılabilir. Bulmaca hazırlayabileceğimiz diğer bir uygulama ise *Eclipse Crossword* uygulamasıdır. Ancak bu uygulamayı kolayca kullanabilmemiz için uygulamayı bilgisayara indirmek gerekmektedir. Elle bulmaca hazırlamak zor olacağından dijital ortamda bulmaca hazırlamak işimizi kolaylaştıracaktır.

Wizer: Wizer, eğitimcilerin kısa cevaplı, eşleştirme, doğru-yanlış ve çoktan seçmeli formatlarda zengin, etkileşimli sınavlar hazırlamasına olanak veren dijital bir araçtır. Bu araç, farklı soru formatlarını desteklemesinin yanında multimedya bileşenleri ve interaktif (etkileşimli) nitelikleri bir araya getirerek öğretim içeriği hazırlama sürecini kolaylaştırmaktadır.

Kahoot: Kahoot, öğrenme sürecine keyifli bir boyut kazandıran dijital bir eğitim aracıdır. Kullanıcılar farklı alan ve konularda sınavlar, anketler ve oyunlar hazırlayarak öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca uygulama anında dönütler vererek öğrencilerin katılımını artırmakta ve eğitim deneyimini zenginleştirmektedir.⁴⁵

Öğretmenler dijital ortamda hazırladığı sınavları kolaylıkla yenileyebilir ve öğrencilerin başarı durumlarını eş zamanlı olarak takip edebilir. Ayrıca öğrenciler anında geri dönüt aldığından bilgilerini daha kolay pekiştirmektedir. Bu nedenle bunları hazırlayabildiğimiz web araçları bizim için önemlidir. Ancak bu tür araçlar, burada yer alanlarla sınırlı değildir. Plickers Quizz, Online Test Maker, Quizlett, Quizflight gibi yazılımlar da ek örnek olarak sunulabilir. Bu uygulamalar, yalnızca çoktan seçmeli formatı değil doğru yanlış ve eşleştirme tabanlı faaliyetleri de oluşturmaya olanak verir.

⁴² Adem Güneş, *Din Öğretimi Materyalleri*, 140-141.

⁴³ Hülya Demircioğlu - Şengül Atasoy, “Çalışma Yapraklarının Geliştirilmesine Yönelik Bir Model Önerisi”, *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2006, 73.

⁴⁴ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 7.

⁴⁵ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 22.

Aynı zamanda, bu tür testlerin internet ortamında (çevrim içi) hazırlanması, öğretmenlerin vakit kullanımındaki etkinliğini artırmaktadır.⁴⁶

Dijital Oyun Materyalleri: Dijitalleşmenin ve teknolojinin içine doğmuş günümüz öğrencileri için dijital oyunlar vazgeçilmezleri arasında yer almaktadır. Bilindiği üzere dijital oyunların olumsuz etkileri de vardır. Ancak bu olumsuz özelliklerin yaygın olması bizlerin bunları nasıl olumlu yöne çevirebiliriz diye düşünmeye itmiştir.

Öğretim amaçlı oyunlaştırma (eğitsel oyunlar) tekniği sıklıkla oyun oynama dönemindeki öğrenciler üzerinde uygulanmaktadır. Bununla birlikte yapılan incelemeler, geleneksel metotlarla bilgi alan gruplarla eğitsel oyunlarla bilgi alan gruplar arasında kayda değer farklar bulunduğunu ortaya koymuştur.⁴⁷ Çünkü geleneksel eğitimde öğrenci pasiftir. Oysa burada öğrenci aktiftir. Öğretmen de rehber konumunda olduğunda öğrenci kendisi yaparak, yaşayarak ve eğlenerek öğrenmektedir.

Baamboozle: Öğrenmeyi daha keyifli ve öğrencileri aktif hale getiren Baamboozle, öğretmen ve öğrencilere yönelik oyun tabanlı bir araçtır. Ses, görüntü, bulmaca ve quiz gibi zengin oyun modları ile kendi sorularını ekleyen öğretmenler, sınıfta yüz yüze veya online olarak öğrenciler ile paylaşabilir. Bu sayede rekabetçi öğrenme ortamı oluşturarak öğrenciler bilgilerini pekiştirirler.⁴⁸

Educaplay: Öğretmenler için tasarlanmış olan Educaplay, etkileşimli öğrenme materyalleri oluşturmayı kolaylaştırır. Sunduğu eşleştirme oyunları ve interaktif harita gibi çeşitli özellikleri sayesinde öğrenme sürecini zenginleştirir ve eğlenceli hale getirir.

Im-a-puzzle: Im-a-puzzle, kullanıcıların kendi dijital yapbozlarını oluşturup paylaşımlarına olanak tanıyan çevrimiçi bir platformdur. Kullanıcılar derse uygun görselleri kolayca yapboz haline getirebilir. Yapbozun zorluk derecesi, parça sayısı ve şekli öğrenci seviyesine göre ayarlanabilir. Ayrıca oluşturulan yapbozlar kolayca paylaşılarak başkaları tarafından da çözülebilir.⁴⁹

Wordwall: Eğitimciler için etkileşimli ve eğlenceli öğrenme içeriği hazırlama imkanı sunan Wordwall, kelime oyunlarından bulmacalara kadar geniş bir etkinlik yelpazesi içerir. Wordwall, öğrencileri sürece dahil ederek öğrenme materyallerinin hem çeşitlenmesine hem de eğitimin daha verimli geçmesine yardımcı olur.⁵⁰

DKAB dersinde kullanılabilecek bazı dijital materyaller hakkında yukarıda kısaca bilgiler verdik. Bu materyallerin en önemli özelliği çoğunun ücretsiz olarak hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından kullanılmasıdır.

Kavram Karikatürü Materyalleri: DKAB dersinde neredeyse pek kullanılmayan ancak kullanıldığında öğrencilerin dikkatini çekeceğini ve ilgilerini artırabileceğini düşündüğümüz kavram karikatürü ve bunları oluşturmamıza yardımcı olabilecek web

⁴⁶ Özge Taştan, Taner Gürses, Gülfidan Aydın, Tolga Demir, v.dğr., *Yenilikçi Yaklaşımlarla Teknoloji Odaklı Öğrenme Senaryoları İçin Öğretmen El Kitabı*, 115.

⁴⁷ Banu Güner - Nursel Arslan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi", *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (11 Aralık 2017): 110.

⁴⁸ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 92.

⁴⁹ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 98.

⁵⁰ Yavuz - Bütün, *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*, 101.

araçları hakkında kısaca bahsetmek istiyoruz. Kavram karikatürü, “birden fazla karakterin bir olay üzerinde karşılıklı olarak görüşlerini belirttikleri konuşmalara denir.”⁵¹ Güncel ve dikkat çekici olaylarda oldukça etkili olan kavram karikatürleri din eğitiminde ahlak konularının aktarılmasında etkili olabileceğini düşünmekteyiz. *Pixton* ve *Voki* adlı uygulamalarda kolayca çizgi romanlar ve karikatürler oluşturulabilir. Öğretmen ve öğrenci işbirliği içinde hazırlanan metinler bu uygulamalar sayesinde çizgi romana dönüştürülebilir.⁵²

DKAB dersinde dijital materyal kullanımının etkili olabilmesi, kullanılacak araçların pedagojik amaçlara, kazanım düzeylerine ve dersin içeriğine uygun biçimde sınıflandırılmasını gerektirmektedir. Literatürde dijital araçların çok farklı türleri bulunmakla birlikte, uygulayıcı öğretmenlerin bu araçları işlevlerine göre hızlı ve pratik bir şekilde seçebilmesi önemlidir. Aşağıdaki tablo, yukarıda bahsettiğimiz dijital araçların kullanım amaçlarına göre derli toplu bir biçimde sunulmasını sağlayarak özellikle sahada görev yapan DKAB öğretmenleri için pratik bir rehber niteliği taşımaktadır.

Tablo 1: DKAB Dersinde Kullanılabilecek Dijital Araçların İşlevsel Sınıflandırması

Kategori	Amaç / İşlev	Dijital Araçlar (Örnekler)
<i>Kavram Öğretimi ve Kavramsallaştırma Araçları</i>	Soyut dini kavramları somutlaştırmak, kavramlar arası ilişki kurmak, bilgiyi organize etmek	Cmap Tools, Coggle, MindMeister, Gitmind, Padlet, Mindomo
<i>Görsel Tasarım ve Sunum Araçları</i>	Görselleştirme, infografik hazırlama, öğrenci ürünleri oluşturma	Canva, İnfogram, Paint Maps,
<i>Etkileşimli Çalışma Kağıdı ve Ölçme-Değerlendirme Araçları</i>	Öğrenci hazırbulunuşluğunu ölçmek, pekiştirme yapmak, anında geri bildirim sağlamak	Wizer, Crossword Labs, Eclipse Crossword, Kahoot, Quizizz, Plickers, Online Test Maker, Quizlet
<i>Dijital Oyunlaştırma Araçları</i>	Öğrenciyi aktif kılmak, eğitsel oyunlar yoluyla öğrenmeyi eğlenceli hâle getirmek	Baamboozle, Wordwall, Educaplay, Im-a-puzzle
<i>Kavram Karikatürü ve Dijital Hikâye Araçları</i>	Ahlaki ikilemleri görselleştirmek, değer öğretimi yapmak, tartışma ortamı oluşturmak	Pixton, Voki
<i>Sanal Gezinti Araçları</i>	Kutsal mekânların sanal ziyaretleri, tarihî-dinî içeriklerin mekânsal öğrenimi	Google Earth
<i>MEB Dijital Platformları</i>	Resmî, güvenilir ve pedagojik içerik sunmak	EBA, MEBİ (KANKA destekli), TYMM dijital içerikleri

⁵¹ Adem Güneş, *Din Öğretimi Materyalleri*, 86.

⁵² Sakine Kocaoglu, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*, 63-65.

Bulgular

Bu araştırmada incelenen dokümanlardan elde edilen bulgular dört tema altında toplanmıştır.

1. Dijital materyallerin öğrenme sürecine katkılarına ilişkin bulgular

Dokümanlarda, dijital materyallerin Allah, melek, ahiret gibi soyut dinî kavramların anlaşılmasını kolaylaştırdığı ifade edilmiştir. Görsel, işitsel ve etkileşimli yapıdaki materyallerin kavramları somutlaştırdığı ve öğrencilerin derse katılımını artırdığı belirtilmiştir. Oyunlaştırma araçlarının (Wordwall, Baamboozle) öğrencilerin derse aktif katılımını desteklediği dokümanlarda yer alan ortak bulgulardandır.

2. TPAB ve SAMR modellerine ilişkin bulgular

Dokümanlar, TPAB modelinin teknoloji, pedagoji ve alan bilgisinin bütünleşik kullanılmasını gerektirdiğini belirtmektedir. SAMR modeline ilişkin olarak, bazı dijital materyallerin yalnızca geleneksel içeriklerin dijital ortama aktarılması seviyesinde, bazılarının ise öğrenme sürecini dönüştüren uygulamalar düzeyinde değerlendirildiği ifade edilmiştir. Dokümanlarda kavram karikatürleri ve sanal ziyaret uygulamalarının dönüşüm basamaklarıyla ilişkilendirildiği görülmüştür.

3. MEB'in dijital eğitim projelerine ilişkin bulgular

Dokümanlarda FATİH Projesi, EBA, MEBİ ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin dijital eğitimde önemli bir altyapı sunduğu belirtilmiştir. Ancak DKAB dersine özgü dijital içeriklerin sayıca sınırlı olduğu bulgusu öne çıkmaktadır. İçerik üretiminin öğretmen inisiyatifine bağlı olarak yürütüldüğü ifade edilmiştir.

4. Dijital materyal kullanımında karşılaşılan sınırlılıklara ilişkin bulgular

Dokümanların bir kısmında çevrim içi ortamdaki dinî içeriklerin doğruluk açısından riskli olabileceği belirtilmiştir. Ayrıca bazı okullarda dijital altyapı eksikliklerinin bulunduğu ve bunun dijital materyal kullanımını sınırladığı ifade edilmiştir. Öğretmenlerin alan bilgisi, pedagojik yeterlik ve teknoloji becerilerinin birlikte kullanılmasının gerektiği bulgusu da sıkça vurgulanmıştır.

Tartışma ve Öneriler

Araştırma bulguları, dijital materyallerin DKAB dersindeki öğrenme sürecine önemli katkılar sunduğunu göstermektedir. Özellikle soyut kavramların dijital ortamda görselleştirilmesinin öğrenmeyi kolaylaştırması, Din Eğitimi literatüründe dijital araçların kalıcılık ve motivasyon üzerindeki etkisini vurgulayan çalışmalarla (Deniz, 2020; Şahin, 2024) uyumludur. Oyunlaştırma uygulamalarının öğrenciyi daha aktif kılması ise Gürer ve Arslan'ın (2017) öğrenci tutumuna yönelik pozitif etkileri ortaya koyan bulgularıyla paralellik göstermektedir. Bu durum, dijital materyallerin DKAB öğretiminde bilişsel ve duyuşsal alanları aynı anda destekleyebildiğini göstermektedir.

TPAB modeline ilişkin bulgular, din öğretiminde teolojik doğruluğun korunması ile pedagojik gerekliliklerin dengelenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu, Bilici ve Güler'in (2016) öğretmenlerin teknolojik pedagojik yeterliklerinin öğrenme sürecinin niteliği üzerindeki

belirleyiciliğine ilişkin bulgularını desteklemektedir. DKAB öğretiminin hem içerik hem pedagojik açıdan hassas yapısı düşünüldüğünde, TPAB modeli din öğretimi için güçlü bir referans çerçeve sunmaktadır.

SAMR modeline ilişkin bulgular, dijital materyallerin sadece geleneksel yöntemlerin dijital karşılığı olmak yerine öğrenme sürecini dönüştüren bir niteliğe ulaşabileceğini göstermektedir. Kavram karikatürlerinin oluşturulması veya kutsal mekânların sanal olarak incelenmesi gibi uygulamaların “yeniden tanımlama” düzeyinde değerlendirilmesi, Bloom Taksonomisi’nin üst düzey bilişsel becerileriyle uyumludur. Bu durum, dijital materyallerin din öğretiminde yapılandırıcı yaklaşım ile örtüşen aktif öğrenme deneyimleri sunduğunu göstermektedir.

MEB’in dijital projelerine ilişkin bulgular, güçlü bir dijital altyapı sunulmasına rağmen DKAB dersine özgü içeriklerin yetersizliğini ortaya koymaktadır. Bu durum, dijital materyal kullanımının öğretmenlerin bireysel çabalarına bağlı olarak yürütülmesine ve okullar arasında uygulama farklılıklarının oluşmasına yol açmaktadır. Bu tespit, Ceylan ve Şimşek’in (2023) DKAB öğretmenlerinin materyal geliştirmede karşılaştığı güçlüklerin altını çizen bulgularıyla benzerlik göstermektedir.

Son olarak, dijital içeriklerin doğruluk denetiminden yoksun olması pedagojik ve teolojik riskler yaratmaktadır. Bu durum, Koçoğlu’nun (2024) dijital çağda din eğitiminin en kritik sorunlarından biri olarak nitelendirdiği içerik güvenilirliği sorunu ile örtüşmektedir. Bu bağlamda dijital materyallerin DKAB dersinde etkili ve güvenilir biçimde kullanılabilmesi için içerik doğruluğunun kontrol edilmesi ve öğretmenlerin dijital pedagojik yeterliklerinin güçlendirilmesi gerekmektedir.

Bu çerçevede aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Öğretmen Yetiştirme ve Geliştirme: DKAB öğretmenlerine yönelik hizmet içi eğitimlerde dijital materyal tasarımı, pedagojik teknoloji entegrasyonu ve teolojik doğruluk konularına daha geniş yer verilmelidir. Ayrıca İlahiyat Fakülteleri ve eğitim fakültelerinde yer alan öğretmen yetiştirme programları, dijital pedagojik yeterlikleri önceleyen uygulamalı derslerle güçlendirilmelidir.
- Dijital İçerik Politikaları: EBA ve MEBİ gibi platformlarda DKAB dersine özgü nitelikli dijital içeriklerin artırılması, sınıf düzeylerine göre çeşitlendirilmesi ve pedagojik-teolojik uygunluk açısından düzenli biçimde güncellenmesi gerekmektedir. Böylece öğretmenlerin güvenilir ve erişilebilir materyallere ulaşması kolaylaşacak, dijital uçurumun etkileri azaltılacaktır.
- Süreç Odaklı Kullanım: Dijital araçlar yalnızca dersleri eğlenceli hâle getirmek amacıyla değil, öğrenme hedefleriyle uyumlu, planlı ve yapılandırılmış şekilde kullanılmalıdır. Oyunlaştırma ve görsel materyal kullanımı, öğrencide bilişsel yük oluşturmayacak biçimde kademeli olarak tasarlanmalıdır.
- Gelecek Araştırmalar: Bu çalışma doküman incelemesine dayandığından, ileride yapılacak araştırmaların sınıf içi uygulamalara odaklanan nitel çalışmalar veya deneysel desenli nicel araştırmalarla desteklenmesi, dijital materyallerin öğrenci başarısı, tutum ve kavram öğrenmesi üzerindeki etkilerini daha somut biçimde ortaya koyacaktır.

Genel olarak araştırma, dijital materyallerin bilinçli, planlı ve teolojik duyarlılık gözetilerek kullanılması hâlinde DKAB dersinde öğrenme sürecini zenginleştirdiğini; öğrencilerin dikkat, motivasyon ve anlamlandırma becerilerini güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Doğru tasarlanmış dijital materyaller, yalnızca bir öğretim aracı değil; öğrenciyi merkeze alan, çağın gerekliliklerine uyum sağlayan etkili bir din eğitimi ortamı oluşturma potansiyeline sahiptir.

Sonuç

Bu araştırma, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersinde dijital materyal kullanımının öğretim sürecine yansımalarını doküman incelemesi yöntemiyle ele almıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

- Dijital materyaller soyut dinî kavramların anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır. Görsel, işitsel ve etkileşimli araçlar öğrencilerin melek, vahiy, ahiret gibi doğrudan deneyimleyemeyecekleri kavramları daha somut biçimde anlamalarını sağlamaktadır.
- Öğrenci motivasyonu ve derse katılım dijital araçlarla belirgin şekilde artmaktadır. Özellikle oyunlaştırma uygulamaları ve etkileşimli çalışma kağıtları, öğrencilerin aktif katılımını desteklemekte ve DKAB dersine yönelik olumlu tutumu güçlendirmektedir.
- TPAB ve SAMR modelleri, teknolojinin pedagojik açıdan doğru entegrasyonu için çerçeve sunmaktadır. Bu modeller, dijital araçların yalnızca teknik bir unsur olarak değil; öğretim hedefleriyle bütünleşik şekilde kullanılmasının önemini ortaya koymaktadır.
- Millî Eğitim Bakanlığı'nın dijital dönüşüm projeleri (FATİH, EBA, MEBİ, TYMM) DKAB dersine kurumsal destek sağlamaktadır. Ancak DKAB dersine özgü içeriklerin hâlâ sınırlı olması, uygulamaların büyük ölçüde öğretmen inisiyatifine bağlı yürütülmesine neden olmaktadır.
- Dijital materyaller pedagojik açıdan önemli avantajlar sunarken bazı riskleri de beraberinde getirmektedir. İnternet ortamında dolaşan güvensiz dinî içerikler, teknik sorunlar ve dikkat dağınıklığı gibi riskler materyallerin kontrollü ve teolojik duyarlılıkla kullanılmasını gerekli kılmaktadır.
- DKAB öğretmenlerinin dijital pedagojik yeterliklerinin geliştirilmesi zorunludur. Hizmet içi eğitimlerin artırılması ve öğretmen yetiştirme programlarında dijital yeterliklere yönelik uygulamalı içeriklerin güçlendirilmesi gerekmektedir.
- Dijital içeriklerin teolojik doğruluk ve pedagojik uygunluk açısından denetimi önem taşımaktadır. Bu gereklilik, özellikle ahlaki ve dinî konularda yanlış yönlendirmeleri önlemek adına kritik bir ihtiyaçtır.
- Dijital materyaller bilinçli, planlı ve hedef odaklı kullanıldığında DKAB dersinin niteliğini artırmaktadır. Bu araçlar, öğretimin daha etkileşimli, anlamlı ve çağın gerekliliklerine uygun biçimde yürütülmesine katkı sağlamaktadır.

Sonuç olarak dijital materyaller, bilinçli ve planlı kullanıldığında DKAB dersinin niteliğini güçlendirmekte ve din eğitiminin çağın gerekliliklerine uyum sağlamasına katkı sunmaktadır.

Kaynakça

- Algur, Hüseyin. *Nesiller Arası Farklılaşma ve Din Eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık, 2022.
- Alım, Mete. “Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme (Ötmg) Dersinin Önemi ve Öğretim Sürecine İlişkin Öneriler”. *Doğu Coğrafya Dergisi*. 2007.
- Altundaş, Büşra. *Matematik Öğretmenlerinin Dijital Materyal Oluşturma Becerilerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans, Fırat Üniversitesi, 2025.
- Bilici, Sinan - Güler, Çetin. “Ortaöğretim Öğretmenlerinin TPAB Düzeylerinin Öğretim Teknolojilerini Kullanma Durumlarına Göre İncelenmesi”. *İlköğretim Online* 15/3 (01 Haziran 2016).
- Büyükyazıcı, Burak. *Eğitimde dijitalleşme sürecinde çevrimiçi öğrenme engelleri: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi örneği*. Yüksek Lisans, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, 2023.
- Ceylan, Tuncay - Şimşek, Eyüp. “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Öğretim Materyali Kullanım Süreçlerinde Karşılaştıkları Sorunlar”. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 10/1 (22 Mayıs 2023).
- Demir, Rıdvan, Yürük. Tuğrul *Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme*. 2022. Bs. ANKARA: Nobel Bilimsel.
- Demircioğlu, Hülya - Atasoy, Şengül. “Çalışma Yapraklarının Geliştirilmesine Yönelik Bir Model Önerisi”. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2006.
- Deniz, Sultan. *Din Eğitiminde Teknoloji ve Materyal Kullanımının Akademik Başarı ve Öğrenmede Kalıcılığına Etkisi*. Yüksek Lisans, Dicle Üniversitesi, 2020.
- Güneş, Adem. *Din Öğretimi Materyalleri*. İstanbul: Dem Yayınları, 2017.
- Günüç, Selim. *Eğitimde Teknoloji Entegrasyonun Kuramsal Temelleri*. 2017. Bs. Ankara: Anı Yayıncılık. Erişim: 15 Kasım 2025.
- Gürer, Banu - Arslan, Nursel. “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi”. *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (11 Aralık 2017): 87-127.
- Kocaoğlu, Sakine. *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin Dijital Materyaller Açısından Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans, Gaziantep Üniversitesi, 2025.
- Koçoğlu, Bülent. *Dijitalleşen Dünyada Din Eğitimi*. 1. Bs. ANKARA: Pegem Akademi Yayıncılık, 2024.
- Öncü, Züleyha. *Din ve Ahlak Eğitim-Öğretiminde Materyal Kullanımı*. Yüksek Lisans, Bursa Uludağ Üniversitesi, 2018.
- Seferoğlu, S. Sadi. *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. Pegem Akademi Yayıncılık, 2014.
- Sezer, Adem. *Coğrafya Eğitimine Teknoloji Entegrasyonu*. Holistence Publications, 2023.
- Şahin, Gülsüm. *Din Eğitiminde Dijital Materyal Kullanımının Öğrenci Başarısına ve Kalıcılığına Etkisi*. Yüksek Lisans, Muş Alparslan Üniversitesi, 2024.
- Şahin, Özlem. *Yapay Zeka Araçlarının Derslere Entegrasyonunun Değerlendirilmesi: SAMR Modeli Perspektifinden Öğretmen Yaklaşımlarının Analiz*. Yüksek Lisans, Sakarya Üniversitesi, 2025.
- Taştan Özge, Gürses Taner, Gülfidan Aydın, Tolga Demir, - Murat Çukurlu, Canan Han, Osman Işıkdogan - Elif Fırat, Duygu Akdemir - ARAS. *Yenilikçi Yaklaşımlarla Teknoloji Odaklı Öğrenme Senaryoları İçin Öğretmen El Kitabı*. 2024. Bs. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı D.S.İ./Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, t.y.
- Tosun Cemal. *Din Eğitimi Bilimine Giriş*. 9. Bs. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Turan, İbrahim - Nazıroğlu, Bayramali. *Din Eğitimi*. Ankara: Bilimsel Araştırma Yayınları, 2020.
- Ülçay, Osman. “Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Değerlendirmesi”. *Ulusal Eğitim Toplum ve Dünya Dergisi* 1/2 (26 Temmuz 2024): 70-75. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11097248>.

Yavuz, Emre - Korkmaz, Mehmet. “Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Web 2.0 Araçlarından Yararlanma Durumları”. *Erciyes Akademi* 37/2 (30 Haziran 2023): 703-730. <https://doi.org/10.48070/erciyesakademi.1286096>.

Yavuz, Gülşah - Bütün, Mehmet Fatih. *Öğretmenin Dijital İçerik Geliştirme Araçları*. 2024.

Yıldız Ezgi Pelin. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri ile Eğitimde Dijital Dönüşüm ve Ötesi*. Ankara: Gece Kitaplığı, 2021.

Yorulmaz, Bilal. “Teknoloji Destekli Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinin Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi”. *Değerler Eğitimi Dergisi*. t.y.

Yurtsever, Mehmet - Yurtsever, Gözde. “Türkiye’deki Okulların Dijital Olgunluğu ve Dijital Dönüşüm Adımları”. *Uluslararası Eğitimde Nitel Araştırmalarda Mükemmellik Arayışı Dergisi*. 2024. 119-128.

Yurdakal, İbrahim Halil. *Dijital eğitim I*. Eğitim Yayınevi, 2024.

İnternet Kaynakları

“Bireysel Öğrenme Platformu - Keşfet”. Erişim: 10 Kasım 2025. <https://mebi.eba.gov.tr/discover>.

<https://www.meb.gov.tr/Ogretmenler-ve-Ogrenciler-Icin-Egitimde-Yeni-Dijital-Tasarim-Donemi>”.

Erişim: 13 Kasım 2025. <https://www.meb.gov.tr/ogretmenler-ve-ogrenciler-icin-egitimde-yeni-dijital-tasarim-donemi/haber/38656/tr>.

Milli Eğitim Kanunu. 12.MADDE: § (1973). Erişim: https://oygm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_11/08144011_KANUN.pdf

“Öğretim Programları Ortak Metni - Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli”. Erişim: 21 Kasım 2024. <https://tymm.meb.gov.tr/ortak-metin>.