

**T.C.**  
**İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**



**EĞİTSEL OYUN VE DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK**  
**BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL OYUN KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN  
**Prof. Dr. Cemil ORUÇ**

HAZIRLAYAN  
**Kübra ÇEKEN**

**MALATYA-2022**

TC.  
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

EĞİTSEL OYUN VE DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE  
EĞİTSEL OYUN KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Kübra ÇEKEN

DANIŞMAN  
Prof. Dr. Cemil ORUÇ

MALATYA, 2022

## ONUR SÖZÜ

Prof. Dr. Cemil ORUÇ danışmanlığında Yüksek Lisans Tezi olarak hazırladığım **“Eğitsel Oyun ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı”** başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımda yazıldığını ve tezimde yararlandığım kaynakların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterildiğini belirtirim.

KÜBRA ÇEKEN

MALATYA-2022

## ÖNSÖZ

Oyunun çocukların dünyasında çok önemli bir yere sahip olduğunu, çocuğun psikolojik, fiziksel, dilsel ve zihinsel gelişimlerini göz ardı edilemeyecek ölçüde etkilediğini bu konuda yapılan araştırmalar ortaya koymaktadır. Çocuğun doğal eğilimi olan oyunun öğretim esnasında yöntem olarak kullanımının, öğretimin daha etkili olmasında, öğrenci merkezli öğretimin oluşturulmasında ve bilgilerin kalıcı oluşunda aktif rolü vardır. Bu çalışmada, ortaokulda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretiminde eğitsel oyun yönteminin kullanımının öğrencilerin erişti düzeylerinin, anlatım (takrir) yönteminin kullanımına oranla farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Araştırma sonunda eğitsel oyun metodunun uygulandığı grubun başarı oranının diğer gruba oranla yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca eğitsel oyunun öğretilenlerin kalıcılı oluşunda etkili olduğu tespit edilmiştir.

Bu araştırmanın gerçekleşmesinde bana destek olan tez danışmanım Prof. Dr. Cemil ORUÇ'a teşekkürlerimi sunuyorum. Araştırmamda önerileriyle bana yardımcı olan Doç. Dr. Recep UÇAR'a, analizimi tamamlamamda yardımcı olan Yasemin Duygu ESEN'e buna aracı olup her zaman beni destekleyen Gülbanu SARI'ya ve çalışmalarım sırasında desteğini gördüğüm Gülsüm KANTAŞ, Maide MEZARCI, Afra Pembe Gül ACAR ve Güldal KIZILAY olmak üzere tüm arkadaşlarıma, maddi ve manevi desteğini esirgemeyen annem Hacer ÇEKEN'e, teyzem Hediye ALTUNTAŞ'a ve Hasan Çoktin Cumhuriyet Ortaokulu 6/C ve 6/D sınıfı öğrencilerine teşekkürü borç bilirim.

Kübra ÇEKEN  
MALATYA,2022

## ÖZET

Bu çalışmada çocuğun temel ihtiyacı olan oyun ve oyun kategorilerinden biri olan eğitsel oyun deneysel bir çalışma olarak uygulanarak ele alınmıştır. Çalışmamızın amacı öğretim metotlarından biri olan eğitsel oyunun din eğitiminde kullanımının önemini istatistik analizler ile ortaya koymaktır. Yöntem olarak literatür taraması yapıp, deneysel model kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini, Ağrı ili Doğubayazıt ilçesi Hasan Çoktin Cumhuriyet Ortaokulu 6-C, 6-D, sınıflarında eğitime devam eden 44 öğrencidir. Verilerin analizi IBM SSPS 24 İstatistik programı ile yapılmıştır.

Çalışmanın sonucunda öğretim süreci bitiminde deney grubu ve kontrol grubuna uygulanan son-test puan ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiki olarak anlamlı bir fark çıkmamıştır. Deney grubu ön-test, son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark saptanmıştır. Kontrol grubu ön-test, son-test puanları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark çıkmıştır. Fakat deney grubunda ortaya çıkan fark daha yüksektir. Eğitsel oyunla öğretim, uygulama seviyesi kazanımları sağlamada başarıyı artırmıştır. Deney uygulaması sırasında ve sonrasında yapılan gözlemler sonucunda eğitsel oyun yöntemiyle ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirdiği gözlemlenmiştir. Ayrıca çocukların öğrenme süresinde hevesli, heyecanlı ve sevinçli oldukları gözlemlenmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Din Eğitimi, Eğitsel Oyun, Oyunla Öğretim, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi.

## ABSTRACT

In this study, play, which is one of the basic needs of the child, and educational play, which is one of the game categories, is discussed by applying it as an experimental study. The aim of our study is to reveal the importance of the use of educational game, which is one of the teaching methods, in religious education with statistical analysis. As a method, literature review was made and experimental model was used. The sample of the research: There are 44 students who continue their education in 6-C, 6-D classes of Hasan Çoktin Cumhuriyet Secondary School in Doğubayazıt district of Ağrı. Data analysis was done with IBM SSPS 24 Statistics program.

As a result of the study, when the post-test mean scores applied to the experimental group and the control group at the end of the teaching process were compared, there was no statistically significant difference in favor of the experimental group. A statistically significant difference was found between the pre-test, post-test scores of the experimental group. There was a statistically significant difference between the pre-test, post-test scores of the control group. However, the difference in the experimental group is higher. Teaching with educational games has increased the success in providing application level gains. As a result of the observations made during and after the experiment application, it was concluded that the students developed a positive attitude towards the lesson and the teacher in the classrooms where the educational game method was taught. In addition, it has been observed that children are enthusiastic, excited and joyful during the learning process.

**Keywords:** Religious Education, Educational Game, Teaching with Games, Religious Culture and Moral Knowledge.

## İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	ii
ÖNSÖZ .....	iii
ÖZET .....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	viii
TABLolar LİSTESİ .....	ix
KISALTMALAR .....	x
GİRİŞ .....	1
Araştırmanın Konusu ve Problemi .....	1
Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	1
Araştırmanın Yöntemi .....	2
Araştırmanın Çalışma Grubu.....	3
Hipotezler .....	4
Sayıtlar.....	5
Sınırlılıklar .....	5
İlgili Yayın ve Araştırmalar .....	6

## BİRİNCİ BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun.....	13
1.2. Oyunun Önemi.....	14
1.3. Oyunların Sınıflandırılması.....	16
1.4. Eğitsel Oyun .....	16
1.5. Din Eğitiminde Eğitsel Oyunun Kullanımı .....	18
1.6. 6-12 Yaş Dönemi Din Eğitimi .....	20
1.7. 6-12 Yaş Dönemi Dini Eğitsel Oyun Örnekleri .....	21

**İKİNCİ BÖLÜM**  
**BULGULAR VE YORUM**

**2.1. Bulgular ve Yorumlar ..... 29**

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**  
**TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER**

**3.1. Tartışma..... 32**

**3.2. Hipotezler ..... 32**

**3.3. Sonuç ..... 37**

**3.4. Öneriler..... 38**

**KAYNAKÇA..... 39**

**EKLER ..... 61**

**EK 1: Başarı Testi..... 61**

**EK 2: Başarı Testi Cevap Anahtarı ..... 66**

**EK 3: Deney Grubu Örnek Ders Planı ..... 67**

**EK 4: Kontrol Grubu Örnek Ders Planı ..... 68**



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Tüm Grup ve Alt Gruplara İlişkin Normallik Grafikleri.....	30
---	----



## TABLolar LİSTESİ

<b>Tablo 1.1.</b> Genel Olarak Oyunların Sınıflandırılması .....	16
<b>Tablo 1.2.</b> Deney Grubuna Uygulanan Eğİtsel Oyunlar .....	22
<b>Tablo 2.1.</b> Deney ve Kontrol Gruplarının Başarı Testi Sonuçlarına İlişkin Betimsel İstatistikler .....	29
<b>Tablo 2.2.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Ön-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu .....	30
<b>Tablo 2.3.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Son-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu .....	31
<b>Tablo 2.4.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu .....	31
<b>Tablo 3.1.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Ön-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu .....	34
<b>Tablo 3.2.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Son-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu .....	35
<b>Tablo 3.3.</b> Deney Grubuna Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu .....	35
<b>Tablo 3.4.</b> Deney Grubuna Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu .....	36
<b>Tablo 3.5.</b> Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu .....	37

## KISALTMALAR

akt. : Aktaran

çev. : Çeviren

DKAB : Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi

İSAM : İslam Araştırmaları Merkezi

TÜRKDED : Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi

vd. : Ve diğerleri

YÖK : Yüksek Öğretim Kurumu

# GİRİŞ

## **Araştırmanın Konusu ve Problemi**

Eğitim öğretim süreçleri planlanırken farklı yöntemlerin denenmesi kişinin öğrenmesini kolaylaştırabilmekte ve öğrenilenlerin kalıcılığını arttırabilmektedir. Öğrenci seviyesine uygun olarak hazırlanan etkinlikler aracılığıyla öğrenmeyi kalıcı hale getirmek mümkündür. Din eğitiminde de buna benzer yaklaşımların denenmesinde fayda görülmektedir. Buna bağlı olarak eğitsel oyunların DKAB dersindeki etkisi bu çalışmada uygulamalı bir yaklaşımla ele alınacaktır. Araştırma DKAB derslerinde 6. Sınıf (12 yaş) düzeyindeki öğrenciler düzeyinde tasarlanarak çerçevesi sınırlandırılmıştır.

Çalışmamızın problemi 6. sınıf DKAB dersinde eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin derse karşı tutum, dersteki başarıları ve öğrenmede kalıcılığa olumlu bir etkisinin olup olmadığını incelemektir. Bu çerçevede DKAB derslerinde anlatım, soru cevap gibi yöntemler dışında genel eğitimde de sıklıkla kullanılan eğitsel oyunun farklı değişkenler açısından deneysel bir model ile kullanılabilirliğini ve etki düzeyini incelemek çalışmamızın temel problemi.

## **Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Eğitsel oyun birçok eğitim kuramında yeni bir eğitim yöntemi olarak sunulmuş ve sınıf içi etkinliklerde verimli sonuçlar elde etmiş bir eğitim yöntemidir (Bayraktar ve Yorulmaz, 2011). Din eğitiminde eğitsel oyunların kullanımı konusunda hem ulusal hem de uluslararası literatürde birçok çalışma bulunmaktadır (Elkind, 1980; Karadut, 1983). Bu çalışmada birçok farklı disiplinde, üzerine birçok çalışmanın yapıldığı eğitsel oyun din eğitiminde ve farklı bir örneklem grubuna uygulanacaktır. Buna bağlı olarak bu araştırma 6. sınıfa devam eden ve DKAB dersi alan öğrencilerin farklı bir yöntem olan eğitsel oyun ile öğrenmelerinin ne düzeyde değiştiğini incelemeyi öncelik haline getirmiştir.

Eğitim araştırmalarında gerçekleştirilen birçok çalışma doğrudan din eğitimi araştırmalarını ve çalışmalarını etkilemektedir. Bu anlamda eğitim bilimlerindeki yöntem arayışlarının farklı alanlardaki uygulamaları ve bu uygulamaların olumlu veya

olumsuz sonuçları hem akademik çalışmalar için hem de eğitimciler için önem arz etmektedir. Eğitsel oyunlar, sınıf ortamında verimliliği sağlama ve kalıcılığı artırma konusunda ilgili çalışmalarda olumlu sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır. Bu araştırma Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanımına yönelik ülkemizde yapılan üçüncü; 6. sınıf düzeyinde yapılan ikinci deneysel çalışma olması yönünden önem taşımaktadır. Bu alanda yapılabilecek diğer çalışmalar için de bir basamak niteliğindedir. Din eğitimi alanında geliştirilen farklı eğitsel oyunların farklı sosyo-kültürel çevrelerdeki öğrenciler üzerindeki uygulama örneklerini görmek din eğitimi araştırmalarına ve uygulamalarına önemli katkılar sağlayacaktır. Bilimsel ölçütlere göre planlanmış, uygulanmış ve istatistiki yöntemlerle sonuçları test edilmiş eğitsel oyunların din eğitiminde kullanılmasının hem araştırmacılar hem eğitimciler hem de ebeveynler için önemli bir kaynak sağlaması beklenmektedir.

### **Araştırmanın Yöntemi**

Bu araştırma deneysel bir yaklaşım modeline göre hazırlanmıştır. Deneysel model *deneyin uygulandığı süre boyunca bir değişkenin diğer değişken üzerindeki etkisini ölçmeye dayanır* (Robson, 2017, 57). Eğitim araştırmalarında sıkça kullanılan deneysel desenlerden ön-test, son-test kontrol gruplu desene göre çalışmanın çerçevesi belirlenmiştir. Bu yöntemin tercih edilmesinde, eğitsel oyunun etkililiğini inceleme açısından daha faydalı olacağı düşüncesi etkili olmuştur. Bu anlamda çalışmada deney ve kontrol grupları oluşturulmuş, ön-test, son-test hem deney hem kontrol grubuna uygulanmış ve elde edilen veriler analiz edilmiştir. Araştırmada kullanılan deneysel model ile 6. Sınıf DKAB dersi “İnanç” öğrenme alanı, “Peygamber ve İlahi Kitap İnanç” ünitesinin konularının öğretimi üzerinde eğitsel oyun metodunun, öğrencilerin başarı ve tutumlarına üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmamızda deneysel modellerden ön-test, son-test kontrol gruplu model uygulanmıştır. *Ön-test, son-test kontrol gruplu model, deney ve kontrol grubundan oluşur. Bu gruplar eşit koşullara sahiptir deney öncesi ve deney sonrası ölçümler yapılır* (Karasar, 2017). Bu çalışmada kullanılan eğitsel oyunlar Zengin (2018) ve Yorulmaz (2015) tarafından geliştirilen ve kullanılan oyunlardan oluşmaktadır. Çalışmada bu oyunlar herhangi bir değişiklik yapılmadan kullanılmıştır. Hem deney hem de kontrol grubundan elde edilen sonuçlar SPSS programı ile analiz edilip, hipotezler sınanmıştır.

Bu yöntem ilk olarak 2021 Yılı'nın Nisan ve Mayıs ayında 5. Sınıf öğrencilerinde uygulanmaya başlanmıştır. Fakat Covid 19 Pandemisi nedeniyle okullar tekrar kapatılınca çalışma yarım kalmıştır. Örneklem grubunu elimizde olmayan sebeplerden ötürü değiştirmek durumunda kaldık. Bu sebeple 2021 yılının Kasım ve Aralık aylarında yeniden gerçekleştirilen çalışmada örneklem 5. sınıflardan değil 6. sınıflardan seçilmiştir. Bu değişikliğin sebebi DKAB müfredatında yer alan konulardan eğitsel oyun yöntemine en uygun konuların seçilmeye çalışılmasıdır.

### **Araştırmanın Çalışma Grubu**

Araştırmanın evreni Türkiye'de öğrenim gören ortaokul öğrencileridir. Araştırmanın örneklemini, Ağrı İli, Doğubayazıt İlçesi, Hasan Çoğtin Cumhuriyet Ortaokulu 6-C ve 6-D sınıflarına devam eden 44 öğrencidir. Çalışma grubu oluşturulurken bir önceki yılın başarı ortalamaları dikkate alınmıştır. Bununla birlikte bu okulda her yıl eğitim öğretimin ilk haftasında şubeler oluşturulurken bir önceki yılın akademik başarı durumları tespit edilip her şube eşit bir şekilde oluşturulmaktadır. Bu anlamda şubeler arasında akademik başarı açısından bir farklılık bulunmamakta, aksine şubeler arasında akademik başarı durumu açısından bir benzerlik söz konusudur.

Basit seçkisiz örnekleme ile 6-C şubesindeki öğrenciler deney grubu, 6-D şubesindeki öğrenciler kontrol grubu olarak belirlenmiştir. *Basit seçkisiz atama (simple random sampling), her bir örnekleme birimine eşit seçilme olasılığı vererek (seçilen birim yerine konularak) seçilen birimlerin örnekleme alındığı yöntemdir.* (Büyüköztürk, 2013, 85). Araştırmada uygulama öncesi ve sonrasında başarı testi uygulanmıştır. Başarı testi bilişsel alana yönelik çoktan seçmeli 20 sorudan oluşan bir testtir. Testin hazırlanmasında ilk olarak hedef kazanımlar dikkate alınmıştır ve sorular kapsam geçerliliğini sağlayacak şekilde hazırlanmıştır. Deney grubu ve kontrol grubuna ön-test uygulanmıştır. 8 haftalık uygulama sonucunda her iki gruba da son-test uygulanmıştır. Uygulanan ön-test ve son-test sonuçları ve bunların analizi bulgular ve yorumlar kısmında verilmiştir. Ön-test, son-test olarak kullanılan başarı testi EK 1'de; cevap anahtarı ise EK 2'de verilmiştir.

Araştırmanın uygulama basamağı aşağıda verildiği şekilde yürütülmüştür:

1. Araştırmacı Hasan Çoğtin Cumhuriyet Ortaokulu'nda deney grubu ve kontrol grubu sınıflarında uygulamayı bizzat kendisi yapmıştır. İki grupta da öğretim

arařtırmacı tarafından yapılarak dıřsal deęiřkenlerden biri olan öğretmen etkisi kontrol altına alınmıřtır. Hasan oktin Cumhuriyet Ortaokulu'nda arařtırmanın yürütüleceęi eęitim-öęretim yılının bařında (uygulamadan 1 yıl önce ) uygulama süreci okul yönetimine bildirilmiřtir.

2. İlgili literatür taraması yapıldıktan sonra eęitsel oyunla öęretim yönteminin ilkeleri ve uygulamada dikkat edilmesi gereken durumlar tespit edilmiřtir. Derslerde kullanılabilcek, kazanımlara uygun, her öęretmenin kolaylıkla sınıflarda uygulayabileceęi oyunlar seçilmiřtir. Bu oyunların bir kısmı önceki arařtırmalarda uygulanmıřtır.

3. Veri toplama aracı olarak bařarı testi geliřtirilmiřtir. Geliřtirilen bařarı testi ön-test ve son-test olarak kullanılmak üzere hazırlanmıřtır.

4. C řubesi deney grubu, D řubesi ise kontrol grubu olarak belirlenmiřtir. Uygulamaya bařlanmadan önce bařarı testi her iki gruba da 'ön-test' olarak uygulanmıřtır. Ön-test istatistik analizi sonucunda deney ve kontrol grubu bařarı düzeyi arasında anlamlı bir farklılıęın olmadıęı görölmüřtür.

5. Ders planları deney grubu için eęitsel oyunla öęretim ilkelerine, kontrol grubu için takrir (anlatım) yöntemiyle öęretim ilkelerine uygun řekilde hazırlanmıřtır. Deney grubu ders planı örneęi EK-3'te, kontrol grubu ders planı örneęi EK-4'te verilmiřtir. Ders iřleme yöntemi olarak deney grubunda önce ders kısaca anlatılıp, sonra oyunlar oynatılmıřtır. Arařtırmacı oyunları açıklayıp, oyun materyallerini tanıtmıřtır. Oyunlar sınıfta, öęrencilerin aktif katılımı ile genel olarak gruplar oluřturularak oynanmıřtır. Bu süreçte kontrol grubunda da aynı kazanımlara uygun dersler, takrir (anlatım) yöntemiyle iřlenmiřtir.

6. Uygulama 8 hafta sürmüřtür. 8 haftanın sonunda son-test uygulanmamıřtır. Bunun yerine eęitsel oyun yönteminin kalıcılıęını ölçmek için 8 hafta beklenmiř ve bu sürenin sonunda son-test uygulanmıřtır.

## **Hipotezler**

Arařtırmamızda eęitsel oyunların DKAB dersinde kullanımının öęrencinin ders bařarısı, derse karřı tutumu ve dersin kalıcılıęı üzerinde etkili olduęu temel varsayımından hareketle řu alt hipotezler oluřturulmuřtur:

1. Deney ve kontrol gruplarına yapılan ön-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

2. Öğretim süreci sonunda deney ve kontrol gruplarına yapılan son-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

3. Kontrol grubuna uygulanan ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

4. Deney grubuna uygulanan ön-test ve son-test başarı testinin puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

5. Öğretim bittikten sonra yapılan son-test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı seviyeleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.

### **Sayıtlar**

Araştırmanın yapıldığı okulda seçilen sınıfların başarı düzeyleri bir önceki senenin notlarına bakılarak birbirine neredeyse eşit sınıflar seçilmiştir. Araştırmacı hem deney hem kontrol grubunun derslerini yürütmüştür. Bu sayede dışsal değişkenlerden biri olan öğretmen etkisi, kontrol altına alınmıştır. Ölçme aracı olarak kullanılan başarı testi tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlanıp, tez danışmanı tarafından incelenmiştir. Araştırmada doğruluğu kabul edilen sayıtlar şöyledir:

1. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin zekâ ve başarı düzeyleri birbirine yakın seviyededir.

2. Deney ve kontrol grubu öğrencileri araştırmanın gidişat ve sonucunu etkileyecek bir iletişim ve etkileşimde bulunmamışlardır.

3. Uygulaması yapılan yöntemler üzerinde öğretmenin bir etkisi yoktur.

4. Araştırmada kullanılan ölçme değerlendirme araçları ölçülmeye çalışılan nicelikleri doğru ölçecek özelliğe sahiptir.

### **Sınırlılıklar**

Araştırma deneysel model ile sınırlıdır. Aynı şekilde 2021-2022 güz dönemi ve Ağrı ili Doğubayazıt ilçesi Hasan Çoğtin Cumhuriyet Ortaokulu 6-C, 6-D, sınıflarında okuyan 44 öğrenci ile sınırlıdır. Araştırma amaçları açısından 6. Sınıf DKAB dersi



“Peygamber ve İlahi Kitap İnancı” ünitesi, “İnanç” öğrenme alanı ile sınırlıdır. Öğretim yöntemi olarak deney grubuna uygulanan eğitsel oyun yöntemi ile sınırlıdır.

### İlgili Yayın ve Araştırmalar

Çalışmamıza katkı sunması amacıyla ilgili alan yazına dair sistematik bir araştırma yapılmıştır. Araştırmanın alan yazını “Din Eğitimi”, “Eğitsel Oyun”, “Oyunla Öğretim”, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi” anahtar sözcükleri ile elde edilmiştir. Eğitsel oyunların ülkemizde akademik çalışmalarda yer alması 1992 yılına dayanmaktadır (Atlı,1992). 1992 ve 2022 yılları arasında bu konuya dair 89 yüksek lisans, 13 doktora tezi ve 4 tane makaleye ulaşılmıştır.

### Çalışmaların Yayın Yılına Göre Dağılışı

Yayın Yılı	Yüksek Lisans Tezi	Doktora Tezi	Makale	Toplam
1992	1			1
1996	1			1
1999	1	1		2
2002	1			1
2004	3			3
2005	2			2
2007	3			3
2008	1			1
2009	1			1
2010	1	1		2
2011	2	1	1	4
2012	4	2	1	7
2013	6			6
2014	3			3
2015	6	1		7
2016	6			6
2017	7	2		9
2018	14	2	1	17
2019	22	3		25
2020	2	0	1	3
2021	4			4
TOPLAM	91	13	4	108

Eğitsel oyunlar üzerine yapılan çalışmalar bu yöntemin etkili olduğunu ve bu alanda yapılan çalışmaların sayısının artırılması gerektiğini göstermektedir (Sevim,

2015). Biz burada bu çalışmaların tamamına yer vermeyip, din eğitimi alanında yapılan çalışmalara yer vermekle yetineceğiz. Din eğitimi alanında 11 yüksek lisans 1 doktora tezi, 6 kitap ve 7 makale tespit edilmiştir. Kalender (1999), çalışmasında Din Eğitimi'nde 'oyun' kavramının kullanımına yer vermiştir. Araştırmanın sonucunda, oyunun bir zihin faaliyeti meydana getirdiğini fakat ahlaki fonksiyon taşımadığı belirtilmiştir. Özen (1999), çalışmasında İslam eğitimcilerinin bazılarının oyun ve oyuncağa bakış açısını incelemiştir. Araştırma sonucunda çocuğun oyun oynarken birçok şeyi öğrendiği, bu vasıta ile çocuğun zihninde dini motifler ve kavramların oluşturulabileceği ve dini eğitimin temellerinin atılabileceği ifade edilmiştir. Zengin (2002), araştırmasında oyun ile ilgili alan yazını verdikten sonra seçtiği oyunların DKAB dersinde nasıl kullanılabilirliğine değinmiştir. Turhan (2004), çalışmasında okul öncesi ve okul çağı çocuklarının gelişimlerine doğrudan etki eden oyunun, eğitimdeki yerini tespit edip, Hz. Peygamberin çocukların oyunlarıyla ilgili söz ve davranışlarını yansıtmayı amaçlamıştır. Demirel (2005), makalesinde çocuklar ve kişinin kendi çocuklarıyla olan ikili ilişkilerde bir iletişim aracı olarak mizah ve oyunu ele almıştır. Bu bağlamda kişinin çocuklara olan tavrı nasıl olmalıdır sorusunun cevabını Peygamber (s.a.v.)'in çocuklarla olan ilişkisinde mizah ve oyun hakkındaki söz ve hareketleri incelenerek bir sonuca varılmaya çalışılmıştır. Çangır (2008), DKAB dersinde eğitsel oyunun kullanımını incelemiştir. Araştırmasını tarama (survey) yöntemi ile yapmış ve çalışmasının örneklemini 30 DKAB Öğretmeni ile 500 öğrencidir. Eğitsel oyun kullanım oranı ve şekli öğretmen ve öğrenci görüşlerine başvurularak ortaya koyulmuştur. Bu çalışmada eğitsel oyun yöntemi uygulanmamıştır. Anketler neticesinde öğretmenlerin kıdem yılları arttıkça eğitsel oyun yöntemini uygulamalarında azalma olduğu tespit edilmiştir. Sınıf sayıları az olması hasebiyle uygulamada sıkıntı yaşanmamıştır. Buradan yola çıkarak sınıf sayılarının azaltılmasının eğitsel oyun yöntemini uygulamada kolaylık sağladığı kanısına varılmıştır. Öğretmenlerin %93,3'ü, eğitsel oyun yöntemini 4. ve 5. Sınıflara çoğu zaman uygulayabildiklerini, %56,7'si 6 ve 7.sınıflara eğitsel oyun yöntemini uygulayabildiğini, %10'unu ise 8.sınıf öğrencilerine bu yöntemi uyguladığını belirtmiştir (Çangır, 2008). Burada disiplin problemleri ve bu yaş grubunun lise sınavlarına hazırlanmalarının etkili olabileceği belirtilmiştir. Tezde araştırılan bir diğer konu öğretmenlerin eğitsel oyun hakkındaki bilgilerinin dayanağıdır. Ankete katılan 30 öğretmenden 22'si eğitsel oyun yöntemine dair bilimsel yayınları lisans eğitimi

esnasında okumuştur, 8 öğretmen ise lisans eğitiminden sonra öğretmenlik hayatında da okumalarını devam ettirdiğini belirtmiştir. Ankete katılan DKAB öğretmenlerinin birçoğunun eğitsel oyun yöntemini kullanmadıkları tespit edilmiştir. Sebep olarak sınıf mevcutlarının fazla oluşu, ders saatinin az oluşu, maddi imkan yetersizliği gösterilmiştir. Burada yöntemin uygulanırken karşılaşılan disiplin, zaman ve mekan problemleri de etkili olabileceği ve DKAB öğretmenlerinin bu yönetime gerekli önemi vermedikleri, öğretmenlerin bilgi ve becerilerinin artırılarak bu sorunun çözülebileceğini belirtmiştir. Karasan (2013), araştırması alan yazın ve DKAB derslerinde uygulanabilecek oyun örneklerine dayanır. Araştırmacı bu oyunları öğrencileri üzerinde denemiştir fakat bu oyunların etkisi analiz edilmemiştir. Göktepe (2015), çalışmasında okul öncesi dönemde oyun, oyuncak ve sanat etkinliklerinin kullanımını açıklamıştır. Konu alanları ve çocukların seviyeleri dikkate alınarak okul öncesi çocukların din eğitiminde nasıl kullanılacağına dair ev ve okul ortamında uygulanabilecek örnekler sunmuştur. Mert (2015), araştırmasında bilgisayar oyunları yoluyla okul öncesi dönemde din eğitimini incelemiştir. Araştırma sonucunda bilgisayar oyunları din eğitiminde kullanılırsa çocuğun; sosyal, fiziksel, benlik ve kişilik gelişimine katkılar sağlayacağını ifade etmiştir. Ayrıca eylemde bulunma, yaratıcılık yeteneği, kendine güven ve sorumluluk duygularının geliştirilmesinde çok önemli rol üstleneceği tespit etmiştir. Mustafayeva (2016), çalışmasında Montessori ve İslam eğitim sistemlerinde benzer konuların neler olduğunu araştırmıştır. Ortaya çıkan bulgularla her iki sistemde var olan ilke ve metotları karşılaştırmıştır. Araştırmanın sonucunda her iki yaklaşımın, eğitimde insanı merkeze aldığı ve fitrata uygun eğitim anlayışını benimsediğini belirtmiştir.

Alibekiroğlu (2017), araştırmasında DKAB dersinde kavram öğretiminde oyunun kullanımını ortaya koymuştur. Deneysel bir çalışmadır ve 25 öğrenci ile sınırlıdır. Çalışmada İlkokul 4. sınıf DKAB dersinin İnanç öğrenme alanının kazanımlarına uygun kavramların hangi oyunlarla ve nasıl verileceği araştırılmıştır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi uygulanmıştır. Araştırmacı, kavram öğretimi esnasında oyunların etkisini ortaya koymak için toplam 5 adet gözlem formu kullanmıştır. Gözlem formları neticesinde araştırmacı diğer derslerde pasif olan öğrenciler de dahil olmak üzere öğrencilerin tamamına yakınının, oyunlara aktif katılım gösterdiğini, etkinlikler sayesinde soyut kavramların anlaşılmasının kolaylaştığını, bilişsel, duyuşsal ve

psikomotor alanlara ait kazanımları sağlamada oyunların etkili olduğu gözlem formları verileriyle tespit etmiştir. Oyunla öğretimin yapılmasının birçok avantajı olduğu gibi dezavantajları da bulunmaktadır. Araştırmacı, sınıf disiplini konusunda başlangıçta sıkıntı yaşadığını öğrencilerin tecrübeleri arttıkça bu problemin çözüldüğünü belirtmiştir. Sınıf mevcudu burada önemli bir etken olabilmektedir.

Arslan'ın (2017), çalışması deneysel bir çalışmadır. Çalışmanın örneklemini 76 öğrenci ile sınırlıdır. Arslan uygulamanın başında akademik başarı bakımından kontrol grubu ile deney grubu arasında kontrol grubunun lehine 8.68 puanlık bir fark saptamıştır. Uygulama sonrası iki grup arasındaki bu fark kapanmış ve deney grubunun lehine 4.87'lik bir puan artışı olmuştur. Akademik başarıda kontrol grubundaki artış %162 iken eğitsel oyunun uygulandığı deney grubundaki artış %295'tir. Bu bulgu eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin yapıldığı deney grubunda akademik başarı oranının daha fazla olduğu savını desteklemektedir. Arslan, araştırmada veri toplama aracı olarak öğrenci öz değerlendirme formları ve veli gözlem formları da kullanmıştır. Bu veri toplama araçlarıyla öğrencilerin kısmen de olsa dersin duyuşsal hedeflerine ulaşmış olup ulaşmadığını ortaya koymak hedeflenmiştir. Kullanılan öz değerlendirme formları ve yapılan gözlemler sonucunda kazanımların sağlanmasında eğitsel oyun yöntemi kullanılması; daha iyi öğrenmeyi, oyuna katılan kişilerin birbirlerini daha iyi tanımalarını sağlamıştır. Öğrenciler oyunun kurallarına uymaya özen göstermişlerdir. Oyun sayesinde araştırma isteklerinin arttığı kendilerini çoğu zaman ifade edebildikleri bununla birlikte ödül veya not beklentisi içinde olmadıkları tespit edilmiştir (Arslan, 2017).

Göv (2019), deneysel bir araştırma tasarlamıştır. Bu çalışma 2015-2016 eğitim-öğretim yılında, 94 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Dersi deney grubuna eğitsel oyun yöntemiyle, kontrol grubuna ise takrir (anlatım) yöntemiyle anlatmıştır. Araştırmada Kontrollü Ön-test, Son-test deneysel desen yöntemi kullanmıştır. Araştırmaya katılan gruplara uygulama öncesi ön-test, uygulama sonrası son-test ve uygulamanın bitiminden sekiz hafta sonra kalıcılık testi uygulamıştır. Ayrıca namaz ibadetinin uygulanmasında çalışma öncesi ön-test ve çalışma sonrasında son-test uygulamıştır. Elde edilen veriler SPSS istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, eğitsel oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu

ile takdir (anlatım) yönteminin uygulandığı kontrol grubunun başarı düzeyleri ve öğrenilenlerin kalıcılığı arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur.

İlgili literatür tarandığında eğitimde oyun konusunda birçok makale ve bildiri hazırlandığı görülmüştür. Karadut (1983), bildirisinde oyunun çocuğun temel ihtiyacı olduğunu belirtmiş, konuyu peygamberimizin (s.a.v.) uygulamaları ve İslam alimlerinin bu konudaki açıklamaları doğrultusunda açıklamıştır. Çelik (2004), makalesinde kısaca çocukluk dönemine değindikten sonra, İslam'ın çocuk terbiyesine yaklaşımı başlığıyla İslam'ın çocuğa verdiği önemden bahsetmiştir. Daha sonra, çocuğun neden oyuna ihtiyaç duyduğunu açıklayıp İslam'da oyun başlığı ile İslam'ın oyun konusunda herhangi olumsuz bir yaklaşımı olmadığını, aksine Peygamberimizin anne babaları çocuklarıyla oyun oynamaya teşvik eden sözlerinden bahsetmiştir.

Son olarak oyun ve din eğitimi başlığı altında dini ve ahlaki kavramların, olayların ve olguların bulunduğu çocuk oyunlarının olması gerektiğine hatta oyuncakların da çocukların ahlaki eğitimindeki önemli rolünden bahsetmiştir. Demirel (2005), makalesinde çocuklar ve kişinin kendi çocuklarıyla olan ikili ilişkilerinde bir iletişim aracı olarak mizah ve oyunu ele almıştır. Bu bağlamda kişinin çocuklara olan tavrı nasıl olmalıdır sorusunun cevabını Peygamber (s.a.v.)'in çocuklarla olan ilişkisinde mizah ve oyun hakkındaki söz ve hareketleri incelenerek bir sonuca varılmaya çalışılmıştır.

Bayraktar ve Yorulmaz (2011)'in çalışması deneysel bir çalışmadır. Örneklem 360 öğrenci ile sınırlıdır. Çalışma 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerini kapsamaktadır. Eğitsel oyunlar öğrenciler üzerinde uygulanıp gözlemlere yer verilmiştir. Netice olarak uygulanacak olan oyunun yaş grubuna hitap etmesi gerektiği, oyunların sık sık kullanımının öğrencide sıkılmaya neden olabileceği, öğretim yapılmadan önce planlamanın mutlaka yapılıp öğrencinin haberdar edilmesi gerektiği kanılarına varılmıştır. Bozkaya (2012), makalesinde eğitsel oyun ile eğitsel oyunun kullanımının sağladığı yararları ve eğitsel oyunun sınırlılıklarını açıklamıştır. DKAB derslerinde, yaz Kur'an kurslarında ve camilerde uygulanabilecek oyun örneklerine yer vermiştir.

Aslan (2012), tebliğinde oyunun mahiyetini çocuğun hayatındaki yerini ve önemini açıkladıktan sonra oyunun çocuğun fiziksel, psiko-motor, zihinsel, dil duygusal ve sosyal gelişimini örneklerle açıklamıştır. Oyunu vererek çocuğun hangi gelişim

alanlarına etkide bulunduğu örneklerine de yer vermiştir. Eğitsel oyun nedir ve niçin öğretimde kullanılmalıdır sorusundan hareketle açıklamalarda bulunmuştur. Öğretim yöntemlerinden dramatizasyon yöntemi ile eğitsel oyunlar arasındaki ilişki ve ortak yönlerden bahsetmiştir. Eğitsel oyunların öğretimde kullanılmasına dair çalışmalara yer verip tekniğin faydaları, tekniğin kullanım sıklığı, bu konuda öğretmen bilgi ve beceri yeterliliği ile alakalı sonuçları ortaya konulmaya çalışmıştır. Son olarak Aslan: “Benim Adım Namaz” adlı eğitsel bir oyun geliştirmiştir. Bu oyunun ne olduğunu, nasıl oynanacağını, hangi kazanımları sağlayacağını çalışmasında izah etmiştir.

Yorulmaz (2016), bildirisinde yararlı dijital oyunlar ve zararlı dijital oyunlardan bahsettikten sonra din eğitiminde kullanılan dijital oyun örneklerine yer vermiştir. Bunların oynayan kişilerin üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerinin araştırılması gerektiği üzerinde durmuştur. Ülkemizde bu konuda yapılan çalışmaların yetersiz olduğunu ve sadece din eğitimi değil diğer disiplinlerin de bu konuda gereken ihtimamı göstermesi gerektiğini çözümler ışığında belirtmiştir.

Yorulmaz (2018), sadece Müslüman temsillerine yer veren dijital oyunları çalışma kapsamına almıştır. Araştırmacı birkaç oyunu bizatihi deneyimlemiş bu doğrultuda fikir beyan etmiştir. Diğer oyunlar için alanyazını tarayıp, oyunlara dair değerlendirmeleri bu taramadan yararlanılarak ortaya koymuştur. Zengin (2018), makalesinde din eğitiminde eğitsel oyunların kullanımının mümkün olup olmadığı sorusuna cevap aramaktadır. Bu bağlamda din öğretiminde oyun kullanımını oyun literatüründen yararlanarak ortaya koymuştur.

Oral (2014), makalesinde sporun insan sağlığı için öneminden bahsettikten sonra çeşitli spor dallarına yer vermiştir. İslam dininin bahsedilen spor dallarına bakış açısına da değinmiştir. Temir (2021), bildirisinde öncelikle oyuna dair tanımlara yer vermiştir. Ardından oyunun faydalarına değinmiştir. Oyunları Peygamber döneminde izin verilen ve yasaklanan oyunlar olarak kategoriler altında ele almıştır. İzin verilen oyunları ve mekanları, oyuncaklar başlığı altında ele almıştır. İslamiyet’ten önce ve sonra kullanılan oyun alanları ve çocuk oyuncaklarına has çarşılar da ifade edilmiştir. Demirci (2020), makalesinde bilinmeyen çocuk oyunlarını tespit etmeye çalışmıştır.

Eğitsel oyunların din eğitiminde kullanılmasına yönelik 8 kitap 2 tane kitap bölümü tespit edilmiştir (Bayraktar ve Yorulmaz, 2011; Bozkaya, 2012; Yorulmaz,

2015; Kuzu, 2015; Zengin, 2018; Gülcemal, 2018; Öztürk ve diğerleri, 2019; Öztürk ve diğerleri, 2021 ). Kuzu (2015), kitabında din eğitiminde eğitsel oyun yönteminden nasıl yararlanabiliriz sorusundan hareketle, oyun ve eğitsel oyunun tanımını, önemini ve sınırlılıklarını açıkladıktan sonra eğitsel oyun çeşitlerine değinmiştir. Kitabın ikinci bölümünde ise eğitsel oyun yöntemiyle hazırlanan ders planlarına ve din öğretiminde kullanılabilir oyun örneklerine yer vermiştir. Yorulmaz (2015), kitabı iki kısımdan oluşmaktadır. İlk bölümde oyun ve oyunun çocuğun eğitimindeki yeri ve öneminden bahsedip oyunun çeşitli gelişim alanlarına etkisine değinmiştir. İkinci bölümde ise Din Eğitimi'nde kullanılabilir eğitsel oyun örneklerine yer vermiştir. Zengin (2018), din, ahlak ve değerlerin öğretimi için oyunları, oyun tasarımı ve modeli olarak oluşturmuştur. Bu oyunlar, kuralları, konuları değiştirilerek farklı gelişim basamaklarında kullanılabilir özellikte tasarlanmıştır. Gülcemal (2018), eserinde çocuk ve Kur'an arasında oluşmasını istediğimiz bağı, çocuğun doğal eğilimi ve severek katıldığı "oyun" ile sağlamayı hedeflemiştir. Kitap iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde Kur'an öğretiminde oyunların önemine değinilmiştir. İkinci bölüm Kur'an nedir, Kur'an-ı niçin okuduğumuzu anlatalım, harflerin, hareketlerin öğretiminde uygulanabilecek teknik ve oyunlar başlıkları altında ele alınmıştır. Öztürk ve Diğerleri (2019)'nin hazırlamış olduğu kitap iki bölümden oluşur. Birinci bölümde yüzünden okuma, ezber ve tecvid konuları ve öğretimde kullanılabilir oyun örnekleri verilmiştir. İkinci bölümde ise harfi tanıma etkinlikleri, harfin sesini fark ettirme etkinlikleri, harf ve kelimeleri eğlenerek okuma, oyunlaştırma yöntemiyle verilmiştir. Öztürk ve Diğerleri (2021), eserinde ibadet konularını içeren on üç başlık mevcuttur. Bunlar Kelime-Tevhid ve Kelime-i Şهادet, Ef'ali Mükellefin, İmanın ve İslam'ın şartları, Temizlik/Abdest, Ezan, Namaz, Hicri Aylar, Oruç, Zekat ve Sadaka, Kurban, Hac ve Dua şeklindedir. Her birinin eğitsel oyun yöntemi ile nasıl anlatılabileceği açıklanmıştır.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 1.1. Oyun

Oyun genel olarak “*yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence*” veya “*bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek için yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma*”, herkes için doğal bir gereksinim, gündelik hayatın telaşesinden uzaklaşma aracı, kişiye haz sağlama şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2017; Yorulmaz, 2015, 13; Sırrı, 1932, 145; Poyraz, 2017, 3). Bu tanımlamalarda oyunun zihinsel gelişimi etkileyen iletişimsel ve duygusal yönleri olan karmaşık bir süreç olduğu görülmektedir (Lancy, 1980; 2015; Pellegrini, 2009; Vanderberg & Kielhofner, 1982’den akt. Kaya, 2018, 67). Elkind’e göre oyun hem kişisel hem de toplumsal sürekliliğe ve kültürel geleneğe katkıda bulunan insan doğasının alışılmış boyutunu yansıtması gibi, kişisel ve toplumsal değişime izin veren insan doğasının çarpıtıcı, dönüştürücü boyutunu da ifade eder. Onun ifadesiyle oyun statik değil dinamik bir süreçtir (Elkind, 1980).

Oyun hem eğlenceyi hem ciddiyeti içinde barındıran çok yönlü ve karmaşık bir faaliyettir. Örneğin satranç, kelime oyunu, tabu gibi oyunlar birer oyundur ve bunlar içerisinde hem eğlence hem de ciddiyet vardır. Oyun, içerisinde gerilim barındırır ve sonucu belirsizdir. Oyunun cazibesi ise buradan kaynaklanmaktadır (And, 2019). Çocuğun eylemlerini gözlemlediğimiz zaman kendisine bir başkası telkinde bulunmaksızın oyuna yöneldiğine şahit oluruz. Çocuk gelişiminde oyunun yerine dair yapılan çalışmalarda oyun çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besin olarak ifade edilir. Sevgiden yoksun bir çocukluk çocuğun ruh sağlığını olumsuz etkileyecektir. Oyunsuz büyüyen çocuk için de aynı durum söz konusudur. Bazı çalışmalarda (Poyraz, 2017) sevgi, insanın bereketli toprağına benzetilir ve oyun bu toprağın ışığı ve suyu olarak görülür. Sevgiden yoksun büyüyen çocukların bu duygudan mahrumiyetleri oyun ile giderilebilir (Akandere, 2006).



## 1.2. Oyunun Önemi

Oyun insan hayatında her zaman var olan bir olgudur. Özellikle de çocukluk döneminde hem gelişimin hem de eğitimin olmazsa olmaz koşullarından birisidir. Hatta Müslüman entelektüel ve alim Gazali oyunu temel eğitimin koşullarından birisi olarak ele alır ve çocuğa oyun oynaması için fırsatların sağlanmasını gerekli görür (Oruç, 2022). Öğrencinin zinde kalabilmesi, çalışmalarından bıkmaması için hafızasını tazelemek ve enerjisini arttırmak için oyunu elzem bulur (Akandere 2006). Oyunun dinlendirme, belleği yenileme ve öğrenme kapasitesini artırma fonksiyonları olduğunu da belirtir (Seyrek ve Sun, 1991). Özellikle de İslam düşünce tarihinde İbn Sina, Farabi ve İbn Miskeveyh gibi birçok filozof, eğitimci ve düşünür oyunun eğitimin önemli bir hazırlayıcısı olduğu konusunda hemfikirdirler (Özeri, 2004; Oruç, 2021).

Antik dönem düşünürlerinden olan Plato (M.Ö.427-347) çocuğun eğitiminin iki yönlü yapılması gerektiğini vurgular: Bedensel ve ruhsal eğitim. Plato eğitimi kademelere ayırır ve ona göre 3-7 yaş çocuğun oyun ve masal dönemidir. Aristotes oyunun çocuk için 5 yaşına kadar elzem olduğunu belirtir. Cicero ve Quintilianus eğitimin çocukluk döneminde başlaması gerektiğini ve çocuğu iyiye yöneltecek oyunların bu dönemde oynanmasını öğütlerler. Gazali ise oyunun dinlendirme, belleği yenileme ve öğrenme kapasitesini artırma fonksiyonları olduğunu belirtmiştir (Seyrek ve Sun, 1991). Montessori oyunu çocuğun gelişiminde bir eğlence olarak değil çalışma ve iş olarak görür. Ayrıca oyun hem kişiliğin gelişimi hem de sanatın bir dışa vurumu olarak değerlendirilir. Bazı eğitimcilere göre “oyun, içgüdüleri eğitmek anlamında gerçekten de sosyalleşmeye katkısı olan bir güç olarak hizmet eder, ancak içgüdülerin eğitilmesi, kişinin kendisini ifade etmesi ve sanat geliştirmesinin yanı sıra sosyal adaptasyona da yol açar.” Fransız yazar ve Eğitimci Franscois Rabelais çocuğun düşünce ve ahlak eğitimine verilen önemin beden eğitime ve el işlerine de verilmesinin öneminden bahsederek oyunun çocuk sağlığının korunması, yaratıcılık ve kişisel gelişiminde yararlı olduğunu söyler.

Frobel yetişkinler için iş ne ise çocuklar için de oyun aynı şeydir der. O'nun eğitim felsefesinin temelini oyun oluşturur (Akandere, 2006). Eğitim bilimlerinin önemli temsilcilerinden Jean Piaget, oyunun zekanın evrimi üzerindeki etkisini incelemiştir. Piaget için oyun, iş ya da sosyal uyum için önemli bir denge unsurudur.

Oyunun gelişime katkısı sağlaması gerektiğini savunan Piaget'e göre gelişimsel oyun, çocuğun dönüştürme kapasitesi, dünyanın ve benliğin göreliliği hakkında öğrendiklerini ifade edici bir öğrenme biçimidir. Elkind eğitimsel anlamda oyunu önemli bir öğrenme şekli olarak kabul eder ve oyunun dönüştürücü bir doğaya sahip olduğunu kabul eder (Elkind 1980).

Çocuk için oyun eğlenceli bir aktivitedir. Bununla birlikte tek özelliği eğlenceli olması değildir. Oyun çocuğun bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal bakımdan gelişimini olumlu yönde etkiler (Önder, 2002). Birçok eğitimci oyunu "Öğrenme sanatı" olarak değerlendirmektedir. Çocuklar oyun ile sıkılmadan öğrenir ve bunu kendi istekleri ile yaparlar. Oyun sadece çocukluk dönemi ile de sınırlı değildir. İnsan hayatının her evresinde oyun vardır fakat bunun şekli değişmektedir. Yetişkinlerin gündelik hayatta uğraştığı işler de oyundur. Yetişkinler oyun ve eğlenceden ibaret olan dünya hayatını çok önemserler ve bu oyun uğruna birbirleri ile savaşır birbirlerini öldürebilmektedirler. Yetişkinler işlerini ciddi olarak tanımlarken çocukların gelişiminde önemli rolü olan oyunları çoğu zaman değersiz olarak görüp çocuğun gelişimi için önemini göz ardı edebilmektedirler. (Yorulmaz, 2015).

Oyunun insanın psiko-sosyal ve kültürel gelişimi üzerine etkileri hususunda birçok çalışma yapılmıştır. Araştırmalar sonucunda çocukların, oyunla heyecan ve mutluluk duygusuna sahip oldukları, oyunun, çocuğun hayatına canlılık, dünyayı tanıma gibi katkılarda bulunduğu tespit edilmiştir. Çocukla en iyi ilişki oyun esnasında geliştirilir ve yönetilir. Aynı zamanda oyun ruhsal sağaltım yöntemlerinden biridir. Çocuk gerekli olan davranışları, bilgi ve becerileri oyun içinde doğal olarak öğrenir. İnsanlarla ilişki, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve tecrübe kazanmak, yaşamın rollerini anlamak gibi birçok insani gelişim özelliğini oyun içinde algılar, benimser ve pekiştirir. Çocuğun şahsiyeti oyun içerisinde net bir şekilde kendini belli eder ve olgunlaşır (Yörükoğlu, 2019). Oyun oynayan çocuğun duyguları belirginleşir ve yetenekleri gelişir. Oyunda kısıtlama olmadığı için çocuk kendini keşfeder ve hakimiyet ondadır. Oyun paylaşımı ve iş birliğini arttırırken bencilliği ortadan kaldırır (Akandere, 2006).

Görüldüğü kadarıyla oyun çocuk gelişimi ve eğitiminde bir tercih değil bir zorunluluktur. Hem Müslüman eğitimciler hem de araştırmalardan elde edilen veriler

oyunu hayatın olmazsa olmaz yönlerinden birisi olarak görmektedir. Bu da oyunun eğitim aracı olarak kullanımında önemli bir noktada olduğunu göstermektedir. Bu açıdan oyun her çocuğun doğal haklarından birisi olarak değerlendirilir. Ayrıca oyun kültürü olmayan bir eğitim sisteminin sağlıklı bireyler yetiştirmesi de pek mümkün değildir. Oyun ile ilgili yapılan çalışmalar her geçen gün artmaktadır. Oyunun çocuk eğitimindeki önemini artırmasıyla birlikte eğitim ortamında kullanımı da bir gereksinim olarak belirmiştir.

### 1.3. Oyunların Sınıflandırılması

Oyun farklı kategorilerde ele alınır. Bunlardan biri de Tablo 1.1.'de *Mücadele-Yarışma Oyunları*, *Macera- Heyecan Oyunları*, *Gösteri Rol Oyunları* ve *Şans Oyunları* başlıkları altında kategorilendirilmiştir (Güllü, 2019).

**Tablo 1.1.** Genel Olarak Oyunların Sınıflandırılması

Oyun Türleri			
Mücadele-Yarışma Oyunları	Macera-Heyecan Oyunları	Gösteri-Rol Oyunları	Şans Oyunları
-Fiziksel beceri oyunları - Fiziksel beceri ve strateji oyunları - Strateji oyunları - Strateji ve beceri içeren fiziksel beceri oyunları	- Motorlu sürat yarışları - Dağcılık - Sallanma - Trekking vb.	- Meddah - Tiyatro - Orta Oyunu - Opera - Sinema vb.	- Tekerlemeler - Yazı Tura

### 1.4. Eğitsel Oyun

Eğitsel oyun öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve her yerde tekrar edilmesini sağlayan aktiviteler olarak tanımlanır. Eğitsel oyunların önde gelen özellikleri; öğrenmeyi amaçlaması ve sınıf içinde uygulanabilmesidir (Demirel, 1999). Eğitsel oyun yönteminin ders esnasında kullanımının birçok faydası vardır. Özellikle de eğitim ortamına bir heyecan kazandırması bu yöntemin en önemli kazanımlarından birisidir. Konunun iyi bilinmesi durumunda bir süreklilik sağlanması bu yöntemi oldukça özgün kılar. Önceden iyi planlanmış bir eğitsel oyunda öğrencilerin hem derse katılımları hem hazırbulunuşluk düzeyleri hem de dersin sürekliliği ideal eğitim ortamına evrilmektedir.

Öğrencilerin birlikte bir faaliyet içerisinde olmaları onlara birçok gelişim alanı açısından pozitif katkı sağlar.

Eğitsel oyunlar farklı şekillerde sınıflandırılır. Hazar eğitsel oyunları şöylece sınıflandırmıştır (Hazar 1996'dan akt. Akandere, 2006, 19-20):

1. Oyun karakterine göre sınıflandırma

a) Taklit oyunları

b) Mücadele oyunları

c) Sportif oyunlara hazırlayıcı basit oyunlar

2. Oyunun uygulanış özelliklerine göre sınıflandırma

a. Yaş gruplarına göre;

-Okul öncesi dönem (0-6 yaş),

-Temel eğitim dönemi (6-14 yaş),

-Lise dönemi (14-18 yaş),

-Yetişkinlik dönemi (18 yaş ve üzeri)

-Yaşlılık dönemi

b. Oynanan alana göre;

-Sınıf oyunları

-Salon oyunları

-Bahçe ve açık alan oyunları

-Kış oyunları

-Su oyunları

c.-Oyuncu sayısına göre;

-Ferdî oynanan oyunlar

-İkili oynanan oyunlar

-Grup halinde oynanan oyunlar

d. Oyun düzenine göre;

-Çizgide oynanan oyunlar

-Daire formunda oynanan oyunlar

-Dağınık halde oynanan oyunlar

e. Kullanılan araç ve gereçlere göre

-Bir araç ya da alet yardımı ile oynanan oyunlar

-Bir araç yardımı olmadan oynanan oyunlar

f. Amaca göre

-Eğlence ve boş zaman faaliyeti amacıyla oynanan oyunlar

-Bir eğitim amacı ile oynanan oyunlar.

Bu oyun sınıflandırmaları içerisinde çalışmamızda Temel Eğitim Dönemi (6-14 yaş), Sınıf Oyunları, Grup Halinde Oynanan Oyunlar, Daire Formunda Oynanan Oyun, Bir Araç ya da alet Yardımı ile Oynanan Oyunlar ve Bir Eğitim Amacı ile Oynanan Oyunlar seçilmiştir. Bunların seçiminde özellikle de din eğitimine uygunluk göz önünde bulundurulmuştur.

### **1.5. Din Eğitiminde Eğitsel Oyunun Kullanımı**

Din eğitiminde oyun, farklı ve tamamlayıcı bir role sahiptir. Din eğitimi çocuğu öncelikle manevi dünyaya, vicdanın, iyi niyetin ve sevginin taleplerine uyum sağlamaya hazırlar. Din eğitiminde oyunun kullanımı genel olarak günümüze kadar olumsuz karşılanmıştır. Burada dinin ciddi ve ulvi bir alan olduğu, oyunun ise bunun tam tersi olduğu düşüncesi uzun süre hâkim kalmıştır. Burada dikkat edilmesi gereken husus oyun ve kullanım şeklidir. Din eğitiminde kullanılacak oyunun kişinin gelişimine katkıda bulunması, gençleri toplumsal değişime ve dönüşüme hazırlaması beklentiler arasındadır (Elkind 1980). Avrupa eğitim tarihinde oyunun din eğitimine dahil edilmesinde Montessori'nin önemli katkıları vardır. Montessori çocuk eğitimini çocukların uygun bir çevrede kendilerini ifade etmelerine dayandırır. Çünkü çocuklar gerçek doğalarını uygun bir ortam içerisinde sergilerler. Montessori Barselona'da maddi açıdan dezavantajlı çocukların eğitimini gerçekleştirebileceği bir okul yaptırır. Bu okulda din ve maneviyat eğitimini tecrübe ve çalışma ile mümkün olabileceğini uygulamalı olarak ortaya koyar (Oruç, 2019). Bu okulda çocukların dini rütüellerini

yerine getirebilecekleri bir şapel kurup, bunu çocuklara uygun bir şekilde dizayn ederek burada uygulamaları yapabilecek bir rahip görevlendirir (Montessori, 1965'ten akt., Berryman, 2013, s. 38). Dua etmek ve ayin düzenlemek de din eğitimi uygulamaları arasındadır. Montessori oyunu çocuğun gelişiminde bir eğlence olarak değil çalışma ve iş olarak görür. Oyunu hem kişiliğin gelişimi hem de sanatın bir dışa vurumu olarak değerlendirilir. Burada çalışma çocuğun doğal eylemidir. Bu esnada zorlama, dıştan müdahale söz konusu değildir.

*Montessori'nin eğitim anlayışını daha sistematik bir hale getiren Jerome W. Berryman, bazı yönleriyle Montessori geleneğinden ayrılmakla birlikte, temelde Montessori'ye dayanan erken çocukluk dönemi din eğitiminin Protestan yorumunu geliştirmiştir (Oruç, 2019, 236). Berryman erken çocukluk din eğitimi için hazırlanmış ve Hıristiyanlık esaslarına göre düzenlenmiş bir sınıf ortamında Hıristiyan din dili sistemini kullanarak hayatın amaç ve anlamını keşfetmede uzmanlaşmayı amaçlayan bir din eğitimi yaklaşımıdır. Bu yaklaşımda; İncil kıssalarının sınıf ortamında uygun materyaller ile sergilenebileceği ve bunların çocukların dünyasına dâhil edilebileceği iddia edilir. Bunu sağlamak için ayinlerden ziyade çocukların Tanrı'nın kelamı ile baş başa kalacakları ve ilgili materyalden kendi anlamlarını çıkaracakları Montessori sınıfları düzenlenmiştir. Çalışma sonucunda söz konusu yaklaşımın uygun yöntem ve içerik düzenlemeleri ile diğer dinler için de kullanılabilirliği görülmüştür. Berryman'a göre çocuğun asıl ihtiyacı olan şeyin yaratıcıya dair deneyimlerini tanımlayıp bunu yansıtabilmek için uygun bir dili kullanmayı öğretmektir. Oyun bunun için uygun bir araçtır. Godly Play'in psikolojik temellerinde özellikle oyun konusunda, Mihaly Csikszentmihalyi ve Donald W. Winnicott'un (1896-1971) yaklaşımlarının kullanıldığı görülmektedir. Godly Play'in psikolojik temeli Winnicott'un psikolojide ifade ettiği 'geçiş alanı'na dayanmaktadır. Çocukken unutulmayan bazı eşya veya bireyler olduğu gibi çocukken görülen bazı dini sembollerin de unutulmaz olduğunu savunmuştur (Oruç, 2019, 245-247).*

*Godly Play Hıristiyan bir din dili sisteminin kutsal hikayeler, İncil kıssaları ve ayinsel ifadeler ile küçük çocuklara belli bir metodoloji eşliğinde anlatılabileceğini kabul eder. Bütün bu süreçler Tanrı'nın deneyimlenmesinde hayal gücünü geliştirme, düşünceye sevk etme, Winnicott'un bahsettiği şekliyle geçiş objeleri aracılığıyla oyuna dönüştürme gibi bir metodoloji kullanmayı gerektirir. Berryman'a göre bazı ilkeler gözetildiği takdirde, çocuklar varoluşsal meselelerle baş edecek şekilde, maneviyatlarını ve varoluşlarını ifade edecek din dili sistemini kazanırlar (Oruç, 2019, 248).*

Din eğitimi oyunun kullanımının önemine değinen bir diğer isim David Elkind'dir (1980). Oyunun gelişimsel yönü ve zihinsel gelişimi destekleme rolünü açıklamaya çalışan Elkind'e göre din eğitimi oyunun kullanılması, gençleri kişisel değişime ve ruhsal gelişime hazırlayabilir. Ergenler üzerinde gerçekleştirdiği deneysel araştırmasında, gençlere dini fikir ve duygularını anlamaları için metin yazma, sanatta, müzikte veya dramada kendilerini ifade etme fırsatı verildiğinde, manevi potansiyellerini keşfettikleri görülmüştür (Elkind ve Elkind, 1962).

Türkiye'de eğitsel oyunların din eğitimi bağlamında ele alınışı 1990'lı yıllara tekabül etmektedir (Kalender, 1999). Daha çok teorik bir çerçevesi çizilen eğitsel

oyunların, din eğitiminde kullanımı ise sonraki dönemlerdedir. Teorik çalışmasında Kalender (1999), öncelikle Hz. Peygamberin oyuna bakışını ve uygulamalarını incelemiştir. Bu çalışmada hadislerdeki verileri incelenmiştir. Hadislerdeki oyunlardan hareketle, Gayeli Oyunlar, Oyalayıcı Oyunlar ve Zararlı Oyunlar olmak üzere üç sınıflandırma yapmıştır. Günümüze kadar özellikle din eğitimi ve oyun ilişkisi çerçevesinde teorik ve uygulamalı birçok çalışma yapılmıştır (Göv, 2019). Ancak pratik olarak bunları din eğitiminde uygulanması ve oyunun öğretmenlerin yaygın olarak kullandığı öğretim yöntemlerinden birine dönüşmesi henüz pek mümkün olmamıştır (Çangır, 2008).

Oyunun din eğitiminde kullanılması konusunda hem bir zihniyet değişikliği hem de genel olarak pedagojik bir bakış açısına ihtiyaç olduğu görülmektedir. Çünkü sadece bazı sınırlı akademik çalışmalarla oyun-din eğitimi ilişkisini kurmak mümkün olmamıştır.

#### **1.6. 6-12 Yaş Dönemi Din Eğitimi**

Birçok çalışmada çocukta inanma duygusunun çok erken yaşlardan itibaren açığa çıktığı görülmüştür (Tosun, 2002,147). Çocukların 3-4 yaşlarında dini olay, olgu ve kavramlarla ilgili sorular sorması çocukların dini konu ve olaylara erken yaşlarda ilgi duyabileceğini göstermektedir (Selçuk, 1991).

Çocuklara erken yaşta din hakkında bilgi verilmemeli gerekçesiyle din öğretiminin ilerleyen zamanlara bırakılması beraberinde birçok problemi getirmiştir. Bunun yerine dinin gelişimsel olarak her yaş döneminin hazırbulunuşluk düzeyine uygun bir şekilde planlanması ve öğretimin bu koşullarda yapılması gerekmektedir. Böylelikle öğrencilerin her geçen yıl, din hakkında doğru bilgiye sahip olmaları mümkün olabilir. Çocuğun hazırbulunuşluğunu dikkate aldığımızda, gelişiminin hangi evrelerinde hangi dini içeriği almalıdır sorusunu dikkate almamız gerekmektedir. Din olgusunun iman, ibadet ve ahlak esaslarına ait öğretileri uygun gelişim basamağında işlendiğinde bu, çocuklar için daha etkili olur. Okul öncesi ve okul çağı çocuklarının ilgi, ihtiyaç ve kabiliyetlerinin ne olduğunu bilmek bu noktada önemlidir. Okul öncesi dönem olan 4-6 yaş ilk çocukluk evresi olarak adlandırılır. Bu dönem dini ilginin yoğun olduğu fakat dini düşüncenin teşekkül etmediği dönemdir. Bu dönemde uygulanabilecek yöntemler; çocukların tecrübelerini zenginleştirmek, kendi başlarına dua etmelerine

ortam hazırlamak, çocuklara bazı konuları soru haline dönüştürme fırsatı tanımaktır. İlköğretimin ilk aşaması olan 7-9 yaş orta çocukluk olarak da adlandırılır. Bu dönem çocuğunun gelişim özelliklerine baktığımızda dini düşüncenin uyandığı ve duygusal öğrenme çağının başladığı görülür. Bu dönemde çocuklarının tecrübelerini geliştirmek, zenginleştirmek gerekir. Çocuk hayattaki bazı deneyimler aracılığı ile dini konulara hazırlanabilir, bazı dini pratiklere alıştırılabilir. İlköğretimin ikinci aşaması olan 10-12 yaş ileri çocukluk dönemi olarak kabul edilir. Bu dönemde dini düşüncenin gelişmesi ve zihinsel öğrenme iki önemli gelişim alanıdır. Bu dönemin en önemli özelliği çocukların kendi tecrübelerini değerlendirmektir (Selçuk, 1990).

Psikolojik ve pedagojik çalışmalara göre dini bilincin uyanmasında ve gelişiminde etkili olan bazı faktörler vardır. Bunlar şöyle özetlenebilir;

- *Çocuğun doğal gelişimi*
- *Aile çevresindeki ve birlikte olduğu diğer yetişkinlerin tutumu*
- *Dinsel konuların doğrudan doğruya öğretilmesi* (Spinks, 1967, 105'ten akt. Selçuk, 1990, 108).

Din eğitimi yöntemi bu üç faktörü göz önünde bulundurarak çocukların gelişimini desteklemek durumundadır. Bu dönemdeki çocukların dua etmeyi sevdikleri, dua etmek istedikleri, yetişkinlerin söylediği duaları tekrarladıkları görülmektedir. Ayrıca antropomorfik bir düşünce geliştirdikleri de görülmektedir. Bütün bu gelişim özellikleri salt anlatıma dayalı bir din eğitiminin başarı ihtimalini düşürmektedir. Bu durum din eğitiminde farklı yöntemlerin kullanımını gerekli kılmaktadır. Eğitsel oyunlar bu yaş grubunda kullanılacak etkili bir yöntemdir. 6-12 yaş grubu din eğitiminde kullanılacak eğitsel oyun örnekleri aşağıda verildiği gibidir.

### **1.7. 6-12 Yaş Dönemi Dini Eğitsel Oyun Örnekleri**

Çocukların ruh ve zihin sağlıklarını koruyarak hazırbulunuşluk seviyelerine uygun din öğretiminin yöntem ve içeriği üzerine yapılan çalışmalara baktığımız zaman eğitsel oyunların önemli bir yerinin olduğu görülmektedir. Eğitsel oyunların DKAB derslerinde kullanımı ile ilgili birçok olumlu veriye ulaşılmıştır (Bayraktar, 2011; Arslan, 2017; Göv, 2019). Bütün bunlar iyi planlanmış bir dersin eğitsel oyunlarla desteklenmesi durumunda daha verimli olacağını göstermektedir.



Zengin ve Yorulmaz (Bayraktar, 2011; Arslan, 2017; Gv, 2019) tarafından geliřtirilen ve uygulanan, alıřmamızda da uyguladıđımız bazı eđitsel oyun rnekleri řoyledir:

### alıřmada Kullanılan Oyunlar ve đretim Sreci

Deney grubunda eđitsel oyunlar kullanılmıřtır. Kontrol grubuna ise takrir (anlatım) yntemiyle đretim yapılmıřtır. Deney grubunda oyunların uygulanma sreci ařađıdaki gibidir:

Arařtırmacı oyunları semek iin literatr taraması yapmıřtır. Kazanımlara uygun olabilecek oyunlar belirlendikten sonra kazanımlara gre bir dzenleme yapılmıřtır. Oyunlar Yorulmaz'ın (2015) "Oynayalım đrenelim Din Eđitiminde Kullanılabilecek Eđitsel Oyunlar" ve Zengin'in (2015, 2018) "Din, Ahlak ve Deđerler đretimi iin Eđitsel Oyunlar" adlı kitaplarından seilmiřtir.

Kullanılan oyunlar Tablo 1.2.'de verilmiřtir. Yorulmaz'ın (2015) "Oynayalım đrenelim Din Eđitiminde Kullanılabilecek Eđitsel Oyunlar" isimli kitabından alınan oyunlar \* iřareti ile Zengin'in (2015, 2018) "Din, Ahlak ve Deđerler đretimi iin Eđitsel Oyunlar" adlı kitaplarından alınan oyunlar # iřareti ile gsterilmiřtir.

**Tablo 1.2.** Deney Grubuna Uygulanan Eđitsel Oyunlar

Haftalar	Konular	Oyunlar
1.Hafta	1. Allah'ın (c.c.) Elileri: Peygamberler	Aman Patlamasın #
2.Hafta	2. Peygamberlerin zellikleri ve Grevleri	Sihirli řapka #
3.Hafta	3. Peygamberler İnsanlar iin En Gzel rnektir	Yzn Hakka Dn #
4.Hafta	4. Vahiy ve Vahyin Gnderiliř Amacı	Kelime Bulmaca *
5.Hafta	5. İlahi Kitaplar	Cevap Soruda *
6.Hafta	6. Bir Peygamber Tanıyorum: Hz. Âdem (a.s.)	Kamuflej *
7.Hafta	7. Bir Dua Tanıyorum: Kunut Duaları ve Anlamları	Dart *
8.Hafta	8. Bir Dua Tanıyorum: Kunut Duaları ve Anlamları	Ahenkli sesler #

Seçilen oyunlar DKAB müfredatı 6. Sınıf “Peygamber ve İlahi Kitap” ünitesi ile uyumlu olmasına dikkat edilmiştir. Bu çerçevede oyunların ve konu başlıklarının haftalık düzenlenmesi ve uygulanması aşağıdaki gibidir:

### **1.Hafta**

#### **Kazanım: 6.1.1. Peygamber ve peygamberlik kavramlarını tanımlar.**

*Oyun:* Aman Patlamasın

*Materyal ve Hazırlık:* Bu oyun için gerekli olan materyal balon, ip, iğne ve sorular ile cevapların yazılı olduğu kâğıtlardır. Kazanımla ilgili sorular öğrencilerin konuyla ilgili ön bilgilerini yoklamak için hazırlanır. Sorular her bir balonun ipine asılır. Sorunun cevabı ise balonun içine konur. Öğrencilere konuya başlamadan önce konuyla ilgili oyun oynanacağı söylenir.

*Oyun ve Uygulaması:* Oyun bireysel de oynanabilir, grupta da oynanabilir. Deney uygulamasında grupta oynanması tercih edilmiştir. Sınıf beş gruba ayrılır. Her gruptan bir öğrenci sırası ile gelerek bir balon seçer. Balonda yer alan soruyu açar ve sesli bir şekilde okuyarak 20 saniye içerisinde soruyu cevaplamaya çalışır. Cevabı bilirse o balonu alıp grubuna götürür. Cevabı bilemez veya yanlış cevap verirse öğretmenin komutuyla balon patlatılır ve sorunun cevabı okutulur. En çok balonu toplayan grup oyunun galibi olur (Zengin, 2018, 14).

### **2. Hafta**

#### **Kazanımlar: 6.1.2. Peygamberlerin özelliklerini ve görevlerini açıklar.**

*Oyun:* Sihirli Şapka

*Materyal ve Hazırlık:* Bu oyun için gerekli olan materyaller renkli eliş kâğıtları, şapka ve fon müziğidir. Öğretmen oyun için 3 şapka ve konu ile ilgili 7 adet soru hazırlar.

*Oyun ve Uygulaması:* Oyun grupta oynanır. Sınıf üç gruba ayrılır ve her grubun kendisine ait renkte bir cevap kâğıdı olur. Sarı, mavi ve turuncu eliş kâğıtları gibi. Oyunda grupları izleyecek 3 kişilik bir de denetleme grubu kurulur. Müzikle birlikte oyun başlatılır ve grupların ilk sırasındaki öğrenciler şapkayı öncelikle kendi kafasına takar, ardından arkadaki arkadaşına verir. Müzik devam ettiği sürece şapka elden ele

dolaşır. Oyunun kurallarından biri de şapka bir öğrencinin kafasında 5 dakikadan fazla duramaz. Kurala uymayan öğrenci oyundan çıkarılır. Bunu denetleme grubundaki öğrenciler denetler. Öğretmen belirlediği sürede müziği durdurur. Müzik durunca şapka hangi öğrencinin kafasında veya elinde ise soruyu o öğrenci sorulan soruyu yanıtlar. Öğretmen soruyu sorduğu andan itibaren öğrenciler 10 saniye içerisinde sorunun cevabını kağıda yazmalıdır. Süre bitince denetleme grubundaki öğrenciler yanıtları toplar öğretmene verir. Öğretmen sorunun cevabını söyler ve kağıtları kontrol eder. Soruya doğru cevap veren öğrenci oyunda kalır ve müzik başlayınca oyun o öğrenciden devam eder. Yanlış cevap veren öğrenci elenir. Şapkayı kendisinden sonraki grup arkadaşına verir. Elenen öğrenci oyundan çıkartılan öğrenciler için seçilen yere geçer. Bu kurallarla müzik yedi kez durdurulur ve sorular sorulur. Oyun sonunda en çok öğrencinin kaldığı grup kazanır ve alkışlanır (Zengin, 2018, 126).

### 3. Hafta

**Kazanım: 6.1.3. Peygamberlerde insanlar için güzel örnekler olduğunu fark eder.**

*Oyun: Yüzünü Hakka Dön*

*Materyal ve Hazırlık:* Bu oyun için gerekli olan materyal konu ile ilgili ayet veya hadisin belirlenmesidir. Öğretmen oyun başlamadan önce tahtaya konu ile ilgili bir ayet veya hadis yazıp sınıftan bunu toplu olarak üç defa okumalarını ister. Sonra tahtayı siler.

*Oyun ve Uygulaması:* İkişer kişiden oluşan iki grup oluşturulur. Öğretmen iki grup için tahtayı ortasından ikiye böler. Her bölüme ayet veya hadisteki kelimeleri gösteren çizgiler çizer. Yarışan iki grup da tahtaya gelir. Gruptaki öğrenciler birinin yüzü tahtaya diğerinin yüzü sınıfa dönük şekilde sırt sırta tahtada kendilerine ayrılan bölmenin önünde pozisyonlarını alırlar. Ayrıca grupların birbirinin bölümlerini görmemesi için araya birkaç öğrenci set oluşturabilir. Öğretmenin talimatı ile yüzü tahtaya doğru olan gruptaki ilk öğrenciler ayet veya hadisten akıllarında kalan kelimelerden 3 tanesini 15 saniye içinde çizgilere yazmaya çalışırlar. Süre bittiğinde öğretmenin işaretiyle tüm sınıf “Yüzünü Hakka Dön” diye seslenir. Bu komutla sırt sırta duran öğrenciler döner ve bu sefer tahtaya gruptaki ikinci öğrenciler tahtaya yüzünü dönmüş olur. Bu öğrenciler de ayet veya hadisten aklında kalan kelimelerden üç

tanmesini 15 saniye içinde çizgilere yazmaya çalışırlar. Süre bitiminde yine öğretmenin işaretiyle tüm sınıf “Yüzünü Hakka Dön” diye seslenir ve öğrenciler yine döner.

Sınıf toplamda beş kere “Yüzünü Hakka Dön” diyerek seslenir. Gruptaki her bir öğrenci üç kez yazma hakkını kullanır. (Ayet veya hadisin uzunluğuna göre oyundaki dönüş sayısı değişebilir). Yarışan gruplardan birisi eğer ayet veya hadisi tamamladığını söylerse oyun durdurularak kontrol edilir. Doğru ise oyunu bu grup kazanır. Yanlış ise oyun kaldığı yerden devam eder. Bu şekilde ayet veya hadisi doğru bir şekilde ilk tamamlayan grup oyunu kazanır ve sınıf tarafından alkışlanır. Turlar sonunda ayet veya hadis, gruplar tarafından tamamlanamamışsa öğretmen sınıfa sorar ve sınıfla birlikte tamamlanır (Zengin, 2015, 145).

#### **4. Hafta**

##### **Kazanım: 6.1.4. Vahyin gönderiliş amacını araştırır.**

*Oyun:* Kelime Bulmaca

*Oyunun Amacı:* Hazırlanan kavramların bulunmasını sağladıktan sonra kavramın anlamının anlaşılmasını sağlamaktır.

*Materyal ve Hazırlık:* Bu oyun için gerekli olan materyal konu ile ilgili kelimelerin belirlenmesidir.

*Oyun ve Uygulaması:* Öğretmen konu ile ilgili kavramları seçer. Sınıf eşit sayıda gruplara ayrılır. Öğretmen harf sayısına uygun olarak tahtaya çizgiler çizer. Hangi grubun başlayacağına dair kura da çekilebilir veya gelişigüzel olarak da gruplar belirlenebilir. Birinci gruptan harf söylemesi istenir. Kavramda bulunan harfler çizginin üst kısmına, kavramda yer almayan harfler ise alt kısma yazılır. Doğru harfi söyleyen grup tekrar harf söyleme hakkına sahip olur. Yanlış harf söylendiği zaman harf söyleme sırası diğer gruba geçer. Gruplar harflerin tamamının yazılmasını beklemeden tahmin yürütebilirler. Tahmini doğru olan grup 10 puan kazanır. Kavram bulunduktan sonra sınıfa kavramın anlamı sorulur. Kavramın anlamını bilen öğrenci çıkmazsa öğretmen kavramı açıklar (Yorulmaz, 2015, 30).

## 5. Hafta

### **Kazanım: 6.1.5. İlahi kitapları ve gönderildiği peygamberleri eşleştirir.**

*Oyun:* Cevap Soruda

*Oyunun Amacı:* Öğrencilerin oyun esnasında sorulan soruyu dikkatli bir şekilde dinleyip cevaba erişmeleri ve sorunun içerisinde bulunan bilgileri de öğrenmelerini sağlamaktır.

*Materyal ve Hazırlık:* Öğretmenin veya öğrencilerin konuyla ilgili oyundan önce sorular hazırlaması gerekir.

*Oyun ve Uygulaması:* Soruların ve cevapların bulunduğu kartlar ya öğretmen ya da öğrenciler tarafından hazırlanır. Sorular belli bir konuda 5-10 cümlelik bilgi içerir ve cevap dolaylı olarak sorunun içerisinde bulunur. Daha sonra kartlar öğrencilere dağıtılır. Öğretmen ilk soruyu sorar oyun bu şekilde başlamış olur. Sorunun yanıtını bilen öğrenci elindeki soruyu okur ve soruyu bilse bilse ..... bilir der ve soruyu yanıtlayacak olan kişiyi seçer. Seçtiği öğrenci soruya doğru yanıt verirse elindeki soruyu okur ve yanıtlayacak arkadaşını seçer. Seçtiği arkadaşı soruyu cevaplayamazsa bu kişi oyundan elenir. Soruya kendisi de yanıt veremezse elenir. Oyunda kalabilmeyi sağlamak için yanıt verecek kişiyi iyi seçebilmek burada önemlidir. Oyun bir kişi kalana kadar oynanır (Yorulmaz, 2015, 50).

## 6.Hafta

### **Kazanım: 6.1.6. Hz. Âdem'in (a.s.) hayatını ana hatlarıyla özetler.**

*Oyun:* Kamuflej

*Oyunun Amacı:* Öğrencilerin üniteye dair öğrendikleri ana kavram ve bilgileri pekiştirmesi amaçlanır.

*Materyal ve Hazırlık:* Öğretmenin konuyla ilgili kavram ve bilgileri oyundan önce hazırlaması gerekir.

*Oyun ve Uygulaması:* Sınıf iki kişilik gruplara ayrılır. Öğretmen cevabın içinde gizlendiği harf grubunu tahtaya yazar. Bundan sonra kavramın, kısa bir şekilde tanımını yazdığı sorusunu sorar. Takımlar cevabı bir karta yazar ve bitti diyerek havaya kaldırır. Doğru cevap veren takımlar içerisinde ilk önce cevap veren 15 puan, ikinci

grup 10 puan üçüncü grup 5 puan alır. Doğru cevap veremeyen takıma puan verilmez. Ayrıca ilk cevap veren grup soruyu doğru yanıtlayamazsa 10 puanı silinir. Kopya verilmesi gibi bir durumda kopyayı alan gruptan 10 puan silinir. Öğretmene yardımcı olmak için ilk “Bitti” diyen grubu belirlemek ve puanları yazmak için birer öğrenci seçilir. Bu öğrenciler tahtada durur ve öğretmene yardımcı olurlar. Bütün takımlar yarıştıktan sonra puanlar toplanır ve birinci olan grup seçilir (Yorulmaz, 2015, 66).

## **7. Hafta**

### **Kazanım: 6.1.7. Kunut dualarını okur, anlamını söyler.**

*Oyun:* Dart

*Oyunun Amacı:* Öğrencilerin olabildiğince çemberin merkezine yakın bir numarayı vurması ve soruya doğru cevap vererek yüksek puan alması amaçlanır.

*Materyal ve Hazırlık:* Öğretmen konuyla ilgili soruları oyundan önce hazırlamalıdır.

*Oyun ve Uygulaması:* Tahtaya iç içe geçmiş çemberler çizilir ve bu çemberlere numara verilir. Sınıf eşit sayıda gruplara ayrılır. Bandana yardımıyla gözü kapatılan öğrenci tahta karşısına geçer ve parmağıyla tahtayı işaret ederek ilerler. İşaret parmağının isabet ettiği çemberdeki rakam, soruyu doğru yanıtladığı takdirde alacağı puandır. Bu oyunda kısa sürede daha çok soruya cevap verilmesi isteniyorsa tahtaya mıknaatıslı top ya da yapışkanlı ok vb. atılabilir. Yarışmanın galibi en çok puan alan grup olur (Yorulmaz, 2015, 94).

## **8. Hafta**

### **Kazanım: 6.1.7. Kunut dualarını okur, anlamını söyler.**

*Oyun:* Ahenkli sesler

*Oyunun Amacı:* Surenin anlamıyla birlikte öğrenilmesini sağlamak amaçlanır.

*Materyal ve Hazırlık:* Öğretmen sureyle ilgili kartları oyundan önce hazırlar.

*Oyun ve Uygulaması:* Sınıf iki gruba ayrılır. Grup sayısı, üzerinde çalışılacak sureye göre oluşturulur. Öğretmen önceden oyun için iki tür kart hazırlar. Birinci grup kartlarda surenin anlamı ayet ayet yazar. Bu kartlar anlam kartlarıdır. İkinci grup kartlarda ise surenin Arapçası ayet ayet yazar. Bu kartlara da ayet kartları denir.

Öğretmen bir gruba anlam kartlarını diğer gruba ise ayet kartlarını karışık bir şekilde dağıtır. Oyunun başında iki grup toplam 100 puana sahiptir. Oyun sonuna kadar bu puanları korumaya çalışırlar. Öğretmen oyun başında belirlenen sürenin ismini öğrencilere söyler ve oyun başlatılır. Öncelik ayet kartlarını elinde tutan grubundur. Fakat sure ayetleri sırası ile söylenmelidir. Örneğin ayet kartlarına sahip olan gruptaki öğrencilerden Kevser suresinin ilk ayetini elinde tutan ayağa kalkar ve yüksek sesle ayeti okur. Diğer gruptan birinci ayetinin anlamının yazılı olduğu kart hangi öğrencideyse ayağa kalkar ve yüksek sesle ayeti okur. Her iki öğrencinin beşer saniyesi vardır. Öğrenciler süreleri içinde kalkıp kartlarını karşılıklı bir şekilde okuyamadıkları takdirde gruplarının toplam puanından 10 puan düşürülür. Oyun aynı kuralla bir kere daha oynanır. Daha sonra farklı bir sure seçilir ve ayet kartları ile anlam kartlarını tutma sırası değiştirilir. Oyun sonunda puanlar hesaplanır ve kazanan grup alkışlanır (Zengin, 2018, 12).

## İKİNCİ BÖLÜM

### BULGULAR VE YORUM

#### 2.1. Bulgular ve Yorumlar

Veriler normallik açısından incelenmiş olup ön-test son-test puanlarının Z puanları -3 ile +3 aralığında olduğu görülmüştür. Bu durum normalliğin sağlandığına dair bir kanıttır. Bunun yanı sıra normalliğin sağlandığını araştırmak üzere basıklık çarpıklık katsayılarının -1 ile +1 aralığında olup olmadığının ispatı için kolmogorov smirnov skewness normallik testi aynı zamanda histogram ve kurtosis grafikleri incelenmiştir. Bu testlere bakıldığında verilerin normal dağıldığı görülmüştür.

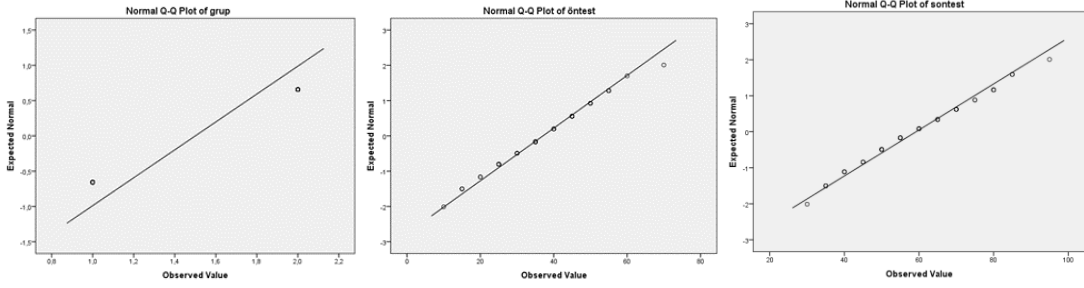
Deney grubu olan 6/C ve 6/D sınıf öğrencilerinin Başarı Testi'nden aldıkları en yüksek puan 95, en düşük puan 10'dur. Tüm grubun ön-test başarı testi puan ortalaması ise 37,05'dir. Tüm grubun son-test başarı testi puan ortalaması ise 59,20'dir. Deney ve kontrol gruplarının başarı testi sonuçlarına ilişkin betimsel istatistikler Tablo 2.1.'de verilmiştir.

**Tablo 2.1.** Deney ve Kontrol Gruplarının Başarı Testi Sonuçlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

Grup	Minimum	Maksimum	Ranj	$\bar{X}$	Medyan
Öntest	10	70	60	37,05	35
Sontest	30	95	65	59,20	60

Şekil 2.1 incelendiğinde ise, grubun genelinin normal dağıldığı görülmektedir; aynı şekilde deney grubu ve kontrol grubu olarak ayrıldığında da alt grupların normal dağıldığı görülmüştür. Toplam öğrenci sayısı 44 olduğu için normallik testinde Shapiro Wilk sonuçları incelenmiştir ( $n < 50$ ). P değeri ise 0.05 den büyük çıkmıştır ( $p > 0.05$ ). Bu da normalliğin sağlandığının gösterir. Dolayısıyla bağımsız gruplar t testi için gerekli şartlar sağlandığından t testi analizine geçilmiştir.





**Şekil 2.1.** Tüm Grup ve Alt Gruplara İlişkin Normallik Grafikleri

Deney ve kontrol gruplarının Başarı Testi ön-test puanlarının eğitsel oyun yöntemi ile eğitim verilmeden önce farklılık göstermemesi beklenmektedir. Deney ve kontrol grupları arasında başarı testi ön-test puanlarının farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t – testi analizi yapılmıştır. T – testine dair analiz sonuçları Tablo 5’te verilmiştir.

**Tablo 2.2.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Ön-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu

Grup	N	$\bar{X}$	St. Sapma	Ortalamalar Farkı	T	Serbestlik Derecesi	P
Kontrol	22	40,91	12,968	7,727	1,977	42	0,055
Deney	22	33,18	12,960				

Tablo 2.2. incelendiğinde 6. Sınıf öğrencilerinin Başarı Testi ön-test puanları ortalaması deney ve kontrol gruplarına göre anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ( $t_{(42)} = -1.977$ ;  $p > 0.005$ ). Bu nedenle oyun merkezli din eğitimi uygulanan deney grubu ile normal eğitim verilen kontrol grubu arasında ölçülen değişkenler açısından önemli değişim olmamıştır denebilir. Oyun merkezli din eğitimi verildikten sonra başarı testi son-test puanlarının deney ve kontrol gruplarına göre farklılaşması beklenmektedir. Bu amaçla t – testi yapılmıştır. T – testine dair analiz sonuçları Tablo 6’de verilmiştir.

**Tablo 2.3.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Son-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu

Grup	N	$\bar{X}$	St. Sapma	Ortalamalar Farkı	T	Serbestlik Derecesi	P
Kontrol	22	60,45	14,050	2,500	0,525	42	0,602
Deney	22	57,95	17,366				

Tablo 2. 3. incelendiğinde 6. Sınıf öğrencilerinin son-test puanları ortalaması deney ve kontrol gruplarına göre anlamlı olarak farklılaşmamaktadır ( $t_{(42)} = 0,525$ ;  $p > 0,005$ ).

**Tablo 2.4.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu

	Grup	N	$\bar{X}$	S.S.	Ortalamalar Farkı	T	Serbestlik derecesi	P
Ön-test	Kontrol	22	40,91	12,968	7,727	1,977	42	0,055
	Deney	22	33,18	12,960	7,727	1,977	42	0,055
Son-test	Kontrol	22	60,45	14,050	2,500	0,525	42	0,602
	Deney	22	57,95	17,366	2,500	0,525	42	0,602

Tablo 2.4. incelendiğinde 6. sınıf Kontrol grubu son-test puanları ile ön-test puanları arasındaki fark 19,54'tür. Deney grubu son-test puanları ile ön-test puanları arasındaki fark 24,77'dir. Yani deney grubu lehine 5,23 puanlık kısmi bir fark saptanmıştır. Yani; yapılan çalışma ile oyun merkezli din eğitimi deney grubu lehine kısmi fark yaratmış ve başarı oranının artışında etkili olmuştur.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde hipotezlerin istatistik analizler sonucunda elde edilen veriler ile örtüşüp örtüşmediği incelenecektir. Buna bağlı olarak hipotezlerin ilgili literatür ile benzerlik ve farklılıkları tartışılacaktır.

#### 3.1. Tartışma

Deney ve kontrol grubunun ölçme araçlarından elde edilen sonuçların, istatistiksel açıdan t-testi ile değerlendirme şartlarını taşıyıp taşımadığı normallik testi ve Levene testi ile ölçülmüştür. *İlişkisiz örneklem için t-testinin şartları şunlardır* (Can, 2014'ten akt: Göv, 2019, 96):

1. Ortalamaları kıyaslanacak (en az aralık ölçeğinde olan) verilerin her biri normal dağılım özelliklerini taşımaktadır.
2. Grupların varyansları eşit (homojen) olmalıdır.
3. Her bir veri diğerinden bağımsız olmalıdır.
4. Örneklem grubu evrenden rastgele seçilmelidir.

Araştırmamızda daha önce belirtildiği üzere bu şartlar sağlanmıştır. Bu çerçevede hipotezlerin doğrulanıp doğrulanmadığını madde madde inceleyelim:

#### 3.2. Hipotezler

Araştırmamızda eğitsel oyunların DKAB dersinde kullanımının öğrencinin ders başarısı, derse karşı tutumu ve dersin kalıcılığı üzerinde etkili olduğu temel varsayımından hareketle şu alt hipotezler oluşturulmuştur:

1. Deney ve kontrol gruplarına yapılan ön-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.
2. Öğretim süreci sonunda deney ve kontrol gruplarına yapılan son-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

3. Kontrol grubuna uygulanan ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

4. Deney grubuna uygulanan ön-test ve son-test başarı testinin puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

5. Öğretim bittikten sonra yapılan son-test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı seviyeleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır.

**Hipotez 1:** Deney ve kontrol gruplarına yapılan ön-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

İstatistiki analizler bu hipotezi doğrulamıştır. Kontrol grubu ön-test puan ortalaması ( $x=40,91$ ) ile deney grubu ön-test puan ortalaması ( $x=33,18$ )'dir. Bu durumda deney ve kontrol gruplarına uygulanan başarı testinin ön-test puan ortalaması arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Arslan (2017)'in çalışmasında deney ve kontrol gruplarına yapılan ön-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Çalışmada deney grubunun ön-test başarı puanı ortalaması 20,79 iken kontrol grubunun ön-test başarı puanı ortalaması 29,47'dir. Deney ve kontrol gruplarının istatistiksel olarak ön-test başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını tespit etmede bağımsız gruplar için kullanılan "t" testi uygulanmıştır.  $P<0.05$  değeri için sonuç 0,009 olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre 0,009 değeri, 0,05 değerinden küçük olduğundan iki grubun ön-test bilgi düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Yani kontrol grubunun "Hz. Muhammed'i Tanıyalım" ünitesi ile ilgili bilgi düzeyi deney grubundan daha yüksektir. Göv (2019) çalışmasında 6. Sınıf DKAB dersi "İbadet" öğrenme alanı "Namaz İbadeti" ünitesinin öğretiminde eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisini araştırmıştır. Deney grubu ön-test ortalaması ile kontrol grubu ön-test ortalaması arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark (0,56) bulunmamıştır.

**Tablo 3.1.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Ön-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu

Grup	N	$\bar{X}$	St. Sapma	Ortalamalar Farkı	T	Serbestlik Derecesi	p
Kontrol	22	40,91	12,968	7,727	1,977	42	0,055
Deney	22	33,18	12,960				

**Hipotez 2:** Öğretim süreci sonunda deney ve kontrol gruplarına yapılan son-test başarı testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

Çalışma neticesinde gerçekleştirilen istatistiki analizler bu hipotezi doğrulamamaktadır. Kontrol grubunun son-test puan ortalaması 60,45 iken, deney grubunun son-test puan ortalaması 57,95'tir. Veriler son-test puan ortalamalarının deney ve kontrol gruplarına göre anlamlı olarak farklılaşmadığını ( $t(42) = 0,602$ ;  $p > .05$ ) göstermektedir. Arslan'ın (2017) çalışmasında deney grubunun son-test başarı puanı ortalaması 82,11 iken kontrol grubunun son-test başarı puanı ortalaması 77,24 olarak hesaplanmıştır. Her iki grubun ön-test, son-test başarı puanları arasında kısmi bir farklılaşma meydana gelmesine ve deney grubunun başarı ortalaması kontrol grubundan yüksek olmasına rağmen, deney ve kontrol gruplarının son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık meydana gelmemiştir. Göv (2019) araştırmasında öğretim süreci sonunda deney ve kontrol gruplarına yapılan son-test başarı testi puan ortalamaları arasında deney grubunun lehine istatistiki olarak anlamlı bir fark vardır. Deney grubunun son-test puan ortalaması 70,38 iken, kontrol grubunun son-test puan ortalaması 63,17dir.

Bu sonuçlara bakarak akademik başarıyı sağlamada öğretmen merkezli yönetime göre eğitsel oyun yönteminin kısmen etkili olduğunu söyleyebiliriz.

**Tablo 3.2.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Son-Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılmasına İlişkin T-Testi Sonucu

Grup	N	$\bar{X}$	St. Sapma	Ortalamalar Farkı	T	Serbestlik Derecesi	p
Kontrol	22	60,45	14,050	2,500	0,525	42	0,602
Deney	22	57,95	17,366				

**Hipotez 3:** Kontrol grubuna uygulanan ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

Analizler sonucunda bu hipotez doğrulanmıştır. Kontrol grubunun ön-test puan ortalaması 40,91 iken, son-test puan ortalaması 60,45'tir. Burada 19,54 puan artış olmuştur. Arslan (2017)'in çalışmasında kontrol grubunun ön-test ortalaması 29,47 iken, son-test ortalamasının 77,24'tür. Kontrol grubunun ön-test ve son-test başarı puanı ortalamaları arasındaki artış yaklaşık 47 puandır. Göv (2019)'ün araştırmasında kontrol grubunun ön-test puan ortalaması 44,85 iken son-test puan ortalaması 63,17'dir. Kontrol grubunun ön-test ve son-test başarı puanı ortalamaları arasında 18,31 puanlık bir artış olmuştur.

**Tablo 3.3.** Deney Grubuna Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu

	Grup	N	$\bar{X}$	S.S.
Ön-test	Kontrol	22	40,91	2,653
Son-test	Kontrol	22	60,45	2,810

**Hipotez 4:** Deney grubuna uygulanan ön-test ve son-test başarı testinin puan ortalamaları arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark vardır.

İstatistik analizler bu hipotezi doğrulamıştır. Deney grubunun ön-test puan ortalaması 33,18 iken son-test puan ortalaması 57,95'dur. Deney grubunun ön-test ve son test başarı puanı ortalamalarında 24,77 puanlık bir artış olmuştur. Arslan (2017)'in çalışmasında deney grubunun ön-test puan ortalaması 20,79 iken son-test puan ortalaması 82,11'dir. Deney grubunun ön-test ve son-test başarı puanı ortalamaları

arasındaki artış yaklaşık 61 puandır. Göv (2019)'ün araştırmasında deney grubunun ön-test puan ortalaması 44,29 iken son-test puan ortalaması 70,38'dir. Deney grubunun ön-test ve son-test başarı puanı ortalamaları arasında 26,08 puanlık bir artış görülmüştür.

Çalışmamızda eğitsel oyun yönteminin akademik başarının gelişiminde önemli bir yerinin olduğu görülmüştür. İlgili literatürde de bu yönde sonuçlara ulaşılmıştır.

**Tablo 3.4.** Deney Grubuna Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu

	Grup	N	$\bar{X}$	S.S.
Ön-test	Deney	22	33,18	2,592
Son-test	Deney	22	57,95	3,473

**Hipotez 5:** Öğretim bittikten sonra yapılan son-test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı seviyeleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır.

Bu hipotez istatistiki analizler sonucunda doğrulanmamıştır. Kontrol grubu son-test puanı (60,45) ile ön-test puanı (40,91) arasındaki fark 19,54'tür. Deney grubu son-test puanı (57,95) ile ön-test puanı (33,18) arasındaki fark 24,77'tir Yani deney grubu lehine 5,23 puanlık fark vardır. Arslan (2017)'in araştırmasında kontrol grubu ön-test puan ortalaması 29,47 iken son-test puan ortalaması 77,24'tür. Kontrol grubu son-test puanları ile ön-test puanları arasındaki fark 47,77'dir. Deney grubu ön-test puan ortalaması 20,79 iken son-test puan ortalaması 82,11'dir. Deney grubu son-test puanları ile ön-test puanları arasındaki fark 61,32'dir. Göv (2019)'ün araştırmasında kontrol grubunun ön-test puan ortalaması 33,29 iken son-test puan ortalaması 64,14'tür. Kontrol grubu son-test puanları ile ön-test puanları arasındaki fark 30,85'tir. Deney grubunun ön-test puan ortalaması 37,51 iken son-test puan ortalaması 75,00'tir. Deney grubu ön-test puanı ile son-test puanı arasında 37,48 puan artış olmuştur.

Çalışmanın beşinci hipotezi doğrulanmamıştır. Her ne kadar deney grubunun lehine kısmi bir farklı olsa da bu farklılık anlamlı düzeyde değildir. Arslan (2017) ve Göv (2019)'ün çalışmalarında deney grubunun lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir.

**Tablo 3.5.** Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Ön-Test ve Son-Test Puan Ortalamalarının Farkına İlişkin T-Testi Sonucu

	Grup	N	$\bar{X}$	S.S.
Ön-test	Kontrol	22	40,91	12,968
	Deney	22	33,18	12,960
Son-test	Kontrol	22	60,45	14,050
	Deney	22	57,95	17,366

### 3.3. Sonuç

Bu araştırmada din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların başarıya etkisi araştırılmış, sonuçlar doğrultusunda oyunların başarıyı ve kazanımların kalıcılığını kısmi bir etkisinin olduğu görülmüştür. Araştırma neticesinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Öğretim süreci bitiminde uygulanan son-test puan ortalamaları göz önünde bulundurulduğunda deney grubu lehine istatistiki olarak anlamlı olmasa da kısmi bir fark olduğu görülmüştür. Din eğitimi sürecinde eğitsel oyunların geleneksel yöntemlere kıyaslandığında olumlu bir etkisinin olduğu söylenebilir.
2. Deney grubu ön-test, son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmıştır. Din eğitiminde belirli bir planlama çerçevesinde gerçekleştirilen eğitimlerin kalıcılığı sağladığı görülmüştür.
3. Kontrol grubu ön-test, son-test puanları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Ancak deney grubundaki fark daha fazladır.
4. Deney uygulaması sırasında ve sonrasında yapılan gözlemler sonucunda eğitsel oyun yöntemiyle ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirdiği görülmüştür. Ayrıca çocukların öğrenme süresinde hevesli, heyecanlı ve sevinçli oldukları gözlemlenmiştir. Araştırmacının bu gözlemi, eğitsel oyunların her ne kadar akademik anlamda anlamlı bir ilerleme sağlamasa da, dersin katılımlı bir şekilde işlenmesi,



öğrencilerin motivasyonlarının canlı tutulması ve derse katılım anlamında ileri derecede eğitim sürecine katkı sağladığını göstermektedir.

### 3.4. Öneriler

1. Yapılan arařtırmalar ve gözlemlerden hareketle öğretmenlerin eğitsel oyun yöntemini sıklıkla kullanmadıkları gözlemlenmiştir. Bunda eğitsel oyunların hazırlık sürecinin zorlayıcı olması ve vakit alması gibi nedenler etkili olmaktadır. Bu çerçevede özellikle de eğitim kurumlarının eğitsel oyunlar konusunda bir farkındalık kazandırması ve bu yöndeki eğitimlere öncelik vermesi gerekmektedir.
2. Eğitsel oyun örneklerinin paylaşılması ve uygulamalar konusunda öğretmenlerin haberdar edilmesi önemlidir. Bu çerçevede başta sosyal medya platformları olmak üzere birçok alanda iyi örnekler paylaşılabilir.
3. Deneysel çalışma yapmayı düşünen arařtırmacılara öncelikle uygulayacakları test, ölçek envanterlerini konunun uzmanı ile istişare ederek hazırlamaları tavsiye edilir. Bu süreçte beklenmeyen sorunların (Etik kurul izni, uygulamanın yapılacağı kurum izni gibi) ortaya çıkabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Uygulamanın hemen ardından değerlendirmeler yapılmalıdır ki olası hataların telafisi mümkün olsun. Analiz konusunda uzman desteğine mutlaka başvurulmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Ay, M. E., (2000), Çocuklarımıza Allah'ı Nasıl Anlatalım, İstanbul, Timaş Yayınları.
- Berryman, J. W., (2013), The Spiritual guidance of children-Montessori, Godly play, and the future, New York, Morehouse Publishing.
- Büyüköztürk, Ş., (2001), Deneysel Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu Desen Ve Veri Analizi, Ankara, Pegem A Yayıncılık.
- Can, A., (2014), Spss İle Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi, Ankara, Pegem Yayınları.
- Demirel, Ö., (1993), Yabancı Dil Öğretimi: İlkeler, Yöntemler, Teknikler, Ankara: Usem Yayınları.
- Demirel, Ö., (1999), Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı, Ankara, Pegem A Yayınları.
- Dodurgalı, A., (1995), İbn Sina Felsefesinde Eğitim, İstanbul, İFAV Yayınları.
- Gessel, Arnold and Frances L. Ug, (1946), The child from five to ten, New York: Harper and Row.
- Gülcemal, M., (2018), Çocuklara Oyunlar Eşliğinde Kur'an-I Kerim Öğretme Teknikleri, İstanbul, Cezve Kitap/Yuva Yayınları.
- Hatcher, B., (1988), PAPE, Dianne ve NICOSIA, R Tim. Group games for global awareness. Childhood Education,.
- Hazar, M., (1996), Oyunla Eğitim, Ankara, Gazi Üniversitesi Yayınları.
- Karasar, N., (2017), Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler, Ankara, Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kuzu, B. S., (2015), Din Öğretiminde Oyun Örnekleri, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.
- Oruç, C., (2022), Gazali ve Eğitim. Ankara, Pegem Akademi Yayınları.
- Önder A., (2000), Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama, İstanbul, Epsilon Yayınları.
- Özeri, Z. N., (2004), Okul Öncesi Din ve Ahlak Eğitimi, İstanbul: Dem Yayınları.

- Öztürk, A. vd., (2019), Kur'an-ı Kerim Öğretiminde Oyunlar ve Etkinlikler, YEKDER Yayınları, İstanbul.
- Güllü, E., (2019), Eğitsel Oyunlar 12. Sınıf. MEB Yayınları.
- Öztürk, A. vd., (2021), İlmihal Öğretiminde Oyunlar ve Etkinlikler. İstanbul: YEKDER Yayınları.
- Pehlivan, H., (2014), Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pellegrini A. D., (2009), The role of play in human development. Oxford (UK) and New York: Oxford University Press.
- Poyraz H., (2014), Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Robson, C., (2017), Bilimsel Araştırma Yöntemleri Gerçek Dünya Araştırması. (çev. A. Yıldırım vd.), Ankara: Anı yayıncılık.
- Selçuk, M., (1991), Çocuğun Eğiliminde Dini Motifler. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Sevim, B., (2015), Din Öğretiminde Oyun Örnekleri. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Seyrek, H., Sun, M.,(1991), Çocuk Oyunları. İzmir: Mey Yayınları.
- Spinks, S., (1967), G. Psychology And Religion. Boston: Beacon Press.
- Sırrı, S., (1932), Beden Terbiyesi Oyun Jimnastik Spor. İstanbul: Maarif Vekaleti Yayınevi.
- Vandenberg, B., & Kielhofner, G., (1982), Play in evolution, culture, and individual adaptation:Implications for therapy. American Journal of Occupational Therapy, 36(1), 20-28.
- Yavuz, K., (1983), Çocukla Dini Duygu ve Düşüncenin Gelişmesi. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.
- Yavuzer, H., (2016), Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocuğu. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H., (1998), Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yazır, E. M. H., (1995), Hak Dini Kur'an Dili. Ankara: Birleşik Yayıncılık.

- Yorulmaz, B., (2015), Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar. İstanbul: Rağbet Yayınları.
- Yorulmaz, B., (2015), “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları”. Çamdereli vd. (ed.), *Dijitalleşen Din İçinde*. (365-410), İstanbul: Köprü Kitapları.
- Yörükoğlu, A., (2019), Çocuğun Kişilik Gelişimi Eğitimi ve Ruhsal Sorunları. İstanbul: Özgür Yayınları.
- Tosun, C., (2002), Din Eğitimi Bilimine Giriş. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Zengin, M. vd., (2015), Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar. İstanbul: DEM Yayınları.
- Zengin, M., vd., (2018), Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar. İstanbul: DEM Yayınları.
- Aslan, K., (2012), “Öğretimde Eğitsel Oyunlar”. Yecder 3. *Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri*, İstanbul: Yecder Kitapları, 77-101.
- Bayraktar, M. F. ve Yorulmaz, B., (2011), “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı”, *Türkiye’de Okullarda Din Öğretimi İçinde*. İstanbul: Dem Yayınları, 705-721.
- Bozkaya, T. G., (2012), “Yaz Kur’an Kurslarında, Camilerde Kullanılabilecek Oyun Yönteminin Önemi Ve Uygulanış Şekilleri”. Yecder 3. *Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri*. İstanbul: Yecder Kitapları, 53-62
- Çelik, A., (2004), “Çocuk, Oyun Ve Din Eğitimi”, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 9, 187-196.
- Demirci, E. Ş., (2020), “Eski Ramazanlarda Çocuk Oyunları”, Children’s games in old Ramadans. *TÜRKDED*, I, (2), 119-138.
- Demirel, H. R., (2005), “Hadislerde Çocuk Oyun Ve Mizahı”, *Karadeniz Teknik Üniversitesi Rize İlahiyat Fakültesi Çocuk Sorunları ve İslâm Sempozyumu*, Rize: Ensar Neşriyat, 459-467.

- Elkind, D., and Elkind, S. (1962), "Varieties of religious experience in young adolescents", *Journal for the Scientific Study of Religion*, Autumn, 75 (3), 282-293.
- Elkind D., (1980), "The role of play in religious education", *Religious Education: The official journal of the Religious Education Association*, 282-293.
- Harms, E., (1944), "The development of religious experience in children", *American Journal of Sociology*, 50, 112-122.
- Karadut, A., (1983), "Çocuk Terbiyesinde Oyunun Önemi ve Yeri", *Diyanet İlmi Dergi*, 19(4), 51-56.
- Kaya, G. İ., (2018), "Oyun, Gelişim ve Tarihsel Olarak Oyunun Eğitimdeki Yeri", *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- Lancy, D. F., (1980), "Play in species adaptation", *Annual review of Anthropology*, 9(1), 471-495.
- Lancy, D. F., (2015), "Mapping the landscape of children's play", *The Handbook of the Study of Play*, 2, 435-444.
- Oral, O., (2014), "İslâm'da Tavsiye ve Teşvik Edilen Oyunlar Ve Sportif Faaliyetleri", *International Journal of Russian Studies*, VII (1), 31-42.
- Özer, A., vd., (2006), "Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri", *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Temir, H., (2021), "Hz. Peygamber Döneminde Çocuk Oyunları ve Eğlence Araçları". *XIV. Uluslararası Mevlid-i Nebi Sempozyumu İslâm ve Çocuk*, Tebliğler Kitabı, 247-264
- Yorulmaz. B., (2016), "Dijital Oyunlar, Din Eğitimi Açısından Bir Tehdit Mi Bir İmkan Mı?", *Gençliğin Gelişimi ve Problemleri Karşısında Din Görevlileri (7. Uluslararası Din Görevlileri Sempozyumu Bildirileri)*, Sakarya: Ensar Neşriyat, 227-241.
- Yorulmaz. B., (2018), "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 1(2), 275-286.

Zengin, H. K (2018), “Din Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(55), 1068-1075.

### **Diğer Yayınlar**

Türk Dil Kurumu (TDK), Büyük Türkçe Sözlük. 20.03.2017,  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51a83e02974c43.05522137](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.51a83e02974c43.05522137)

### **Tezler**

Abanoz, S., (2008), 6-12 Yaş Arası Çocukların Dini ve Ahlaki Gelişimlerinde Anne ve Babaların Rolü (İzmir ve Sakarya Örneği), (Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Akçınar, S., (2018), Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma Becerilerinin İncelenmesi, (Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Akkaya, A., (2018), The Effects Of Serious Games On Students’ Conceptual Knowledge Of Object-Oriented Programming And Computational Thinking Skills (Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Akyıldız, Y., (2019), Yabancı Dil Olarak Almanca Öğretiminde Üç Boyutlu Dijital Bir Eğitsel Oyunun Öğretmen Adaylarına Katkısının ve Görüşlerinin Belirlenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Alıcı, D., (2016), Fen Ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarısına Ve Bilginin Kalıcılığına Etkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi,

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Al-Khudhur, M., (2016), Yapım Eklerinin Öğretiminde Eğitsek Oyun Temelli Bir model Önerisi: Kerkük Türkmenleri Örnekleme. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Alparslan, B., (2019), Eğitsel Oyunların İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Noktalama İşaretlerini Kullanma Becerilerine Etkisi (Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Altun, M., (2013), Düzenli Eğitsel Oyun Oynayan 11-12 Yaş Grubu Çocuklarda Problem Çözme Becerisinin İncelenmesi.(Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Altunbulak, D., (2004), Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Al-Zangana, A. F. A., (2018), The Impact Of Educational Games And Gender On Fiveyear- Old Iraqı Efl Learners. (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Arıcı, B., (2017), Eğitsel Oyunların Almanya’da Yaşayan Türk Çocuklarının Türkçe Öğrenme Başarılarına Etkisi. (Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Arslan, N., (2017), 4.Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Asan, H., (2019), İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerine ve konuşma kaygılarına eğitsel oyunların etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Atasoy, Ü., (2019), Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kavram Öğretimi (Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Atay, T., (2018), Eğitsel Oyunlarla Desteklenen Öğretim Öğrencilerin Akademik Başarılarına Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tutumlarına Ve Bilgilerin Kalıcılığına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Atlı, M., (1992), İlköğretim Öğrencilerinin Spora Yönelmelerinde Sportif Amaçlı Eğitsel Oyunların Rolü. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Aygün, H. A., (2019), Fen Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarısına Ve Kavram Yanılgılarının Giderilmesine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.



Bařtuę, S. D., (2015), Eęitsel Oyunlarla Desteklenen Dikte Etkinliklerinin Öğrencilerin Dikte Becerilerine Etkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Bayburtlu, A., (2016), Yabancı Dilde (İngilizce) Kelimeyi Bağlam İçinde Öğreten Bir 3D Eęitsel Oyun Geliřtirme. (Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ağrı),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Bayazıtöęlü, E. N., (1996), İlköęretim ikinci sınıf hayat bilgisi dersinde eęitsel oyunlar, eriři ve kalıcılık (Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Bire F. N., (2019), İlköęretim ve Ortaöęretimde Kullanılan Dijital Eęitsel Oyunların Etkilerinin Meta-Sentez Yoluyla İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Boldbaatar, N., (2017), Using Starlogo In Education: Developing Educational Game With Programming. (Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Büyükuygur, M., (2018), Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Yabancı Dil Eğitiminde Kullanımı: İlkokul Öğrencileri İçin Bir Eęitsel Oyun Uygulaması. (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Can, S., (2017), Fen Bilimleri Dersi Maddenin Değişimi Ünitesinde Eğitsel Oyunların Kullanılmasının 5. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarı Ve Derse Karşı tutumuna Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Canbay, İ., (2012), Matematikte Eğitsel Oyunların 7. Sınıf Öğrencilerinin Öz-düzenleyici Öğrenme Stratejileri, Motivasyonel İnançları Ve Akademik Başarılarına Etkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Cirav, Ö., (2018), 9-zelliklerine Etkisi (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Coşkun, H., (2012), Bilimsel Öyküler İçeren Eğitsel Oyunlar İle Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi, (Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Çangır, M., (2008), İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği), (Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Çelik, O., (2017), Canlıları Tanıyalım Konusu İçin Tasarlanan Eğitsel Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarılarına Ve Tutumlarına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Çetin, C., (2019), 10-15 Yaş Görme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması.(Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Kış Sporları Ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Çuha, S.S., (2004), Matematik Öğretiminde Eğitsel Oyunların Başarı, Akademik Benlik, Başarı Güdüsü ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Dağbaşı, G., (2007), Oyun Tekniği Ve Arapça Öğretiminde Kullanımı. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Demiral, Ş., (2010), Judo Çalışan 7–12 Yaş Grubu Çocuklarda (Bay Bayan) Judo Eğitsel Oyunlarının Motor Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. (Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Duman, A., (2013), İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Oyunlarla Görsel Sanatlar Dersine Olan İlgilerinin Belirlenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Dumlu Güler, T. (2011), 6. Sınıf Fen Ve Teknoloji Dersindeki ‘Hücre Ve Organelleri’ Konusunun Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretilmesinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Ekizler, S. B., (2022), Okul Öncesi Öğretmenlerinin Fen Eğitiminde Eğitsel Oyun Yönteminin Kullanımına Yönelik Görüş Ve Uygulamalarının İncelenmesi, (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Elieyioğlu, S., (2014), 10-15 Yaş İşitme Engelli Öğrencilerde Sportif Eğitsel Oyunların Fiziksel Gelişimlerine Etkisinin Araştırılması. (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Eltem, Ö., (2018), Fen Bilimlerinde Maddenin Yapısı Ve Özellikleri Ünitesinin Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılması. (Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osman Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Er, Ö., (2018), Otizmli Çocuklarda Hareket Eğitimi Ve Eğitsel Oyun İle Yaşam Kalitesi İlişkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Erkan, A., (2019), İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun Ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Erkin, E., (2019), Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Depreme Yönelik Tutum ve Akademik Başarılarında Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale 18 Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Fırat, S., (2011), Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gedik, M., (2012), Ortaokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Temel Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı Ve Kalıcılığa Etkileri. (Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gençer, S., (2016), Eğitsel Oyunlarla Hazırlanmış Ortaokul 7. Sınıf “Yaşamımızdaki Elektrik” Ünitesinin Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gençoğlu, A., (2010), İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık Düzeylerine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Göktepe, S. N., (2015), Okul Öncesi Dönem Dim Eğitiminde Oyun Oyuncak Ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri. (Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Göv, A., (2019), Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gülhan, G., (2012), 10-12 Yaş Grubu Yaş Grubu İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeyleri Üzerine Eğitsel Oyunların Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gülsoy, T., (2013), 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde)  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Günel, E., (2019), Gerçek Çevre Tabanlı Dijital Eğitsel Oyunların İngilizce Kelime Bilgisi İle Kalıcılığı Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gürbüz, Ö., (2019), Eğitsel Oyun Etkinliklerinin Fen Eğitiminde Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyon Üzerine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Gürpınar, C., (2017), Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyun Destekli Öğretim Uygulamalarının Öğrenme Ürünlerine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Inuwa, M. M., (2018), Essential English Vocabulary: Maintaning Entertainment In Educational Game With Kinect Xbox 360 (Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Elazığ),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Işık, İ., (2016), İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine Eğitsel Oyunlar İle İngilizce Kelime Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

İmanova, E., (2018), L'apport Et La Place Des Jeux De Role Dans L'enseignement/Apprentissage Du Fle Al'Exemple Du Manuel "Cache-Cache". (Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

İnal, Y., (2011), Physically Interactive Educational Game Design For Children: Defining Design Principles. (Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

İnce, N., (2021), Maddenin Tanecikli Yapısı Konusunda 7. Sınıf Öğrencilerinde Eğitsel Oyunlarla Farkındalık Oluşturulması. (Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kacı, O., (2015), Okul Öncesi 60-72 Aylık Dönem Çocuğunun Sosyal Duygusal Uyumda Eğitsel Oyunun Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kalender, M., (1999), Din Eğitiminde Oyun. (Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Karabacak, N., (1996), Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Karaduğan, Ö., (2003), İlköğretim II. Kademedede Sanatın Öğretiminde Eğitsel Oyunların Uygulanması ve Sonuçları. (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Karasan, E., (2013), 4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar. (Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Rize),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kayan, A., (2019), Ad Ve Adla Bağlantılı Konuların Öğretiminde Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kılıç, K., (2020), Zihinsel Engelli Bireylere Uygulanan Eğitsel Oyunların Davranışları Üzerine Etkisinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Koç, E., (2019), 5.Sınıf Elektrik Ünitesinde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısına Ve Kalıcılığa Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.



Koç, M. C., (2017), İlkokul Çağındaki Çocukların Temel Motor Beceri Gelişiminde Eğitsel Oyunların Etkisi. (Doktora Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Korkmaz, S., (2018), Eğitsel Oyun Geliştirerek Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrenci Tutum ve Başarısına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Bartın),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Korkusuz, M. E., (2012), Elektrogame Eğitsel Oyununun Tasarlanıp Geliştirilerek Basit Elektrik Devreleri Konusunda Bilişsel Ve Duyuşsal Değişkenlere Etkisinin İncelenmesi. (Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kunduz, N., (2013), Animasyonlarla Öğretimin Ve Eğitsel Oyunların “Çöktürme Titrimetresi” Konusunda Akademik Başarı Üzerine Etkisi.( Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Kuytan, Ş., (2019), Bireysel Veya Grupla Eğitsel Oyun Geliştirmenin Öğretmen Adaylarının Yaratıcı Düşüncelerine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Mert, Ş., (2015), Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi.(Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çorum),  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Mihriay, M., (2006), İlköğretim Öğrencilerinin Spora Yönelmelerinde Sportif Amaçlı Eğitsel Oyunların Rolü. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Mustafayeva, L., (2016), Montessori Eğitim Sistemi Ve İslam Eğitim Sisteminin Karşılaştırılması. (Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Nur, G. Y., (2019), Madde ve Isı Ünitesinin Öğretiminde Eğitsel Oyunları Kullanmanın Öğrencilerin Akademik Başarısı Üzerine Etkisi ve Sürece Yönelik Öğrenci Görüşleri. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Obut, S., (2005), İlköğretim 7. Sınıf, Maddenin İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı Ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi Ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme. (Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Fen Bilimler Enstitüsü, Manisa),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Özbal, B., (2009), İlköğretim Okullarındaki Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Yeri Ve Önemi. (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Özen, M., (1999), İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun Ve Oyuncak. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Özergül, A., (2019), İlkokul Fransızca Ders Kitaplarındaki Eğitsel Oyunlar. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Özkan, Z., (2018), Bir Eğitsel Oyun Tasarım Modeli Önerisi: Oyun Tasarımı Anahtarı. (Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Öztürk Coşan, A., (2018), Canlı Alemleri Ünitesinin Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısına Ve Başarının Kalıcılığına Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara ), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Pekşen, H. Ç., (2019), Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Öğrencilerin Fransızca Kelime Öğrenimine Etkisi Ve Sürece Yönelik Görüşleri. (Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Sabırlı, Z. E., (2018), Dijital Eğitsel Oyunların Eğitiminde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Konya ), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Sarıkaya, R., (2019), Ritim Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının Müzik Eğitimine Etkileri Üzerine Bir Araştırma. (Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Sevim, S., (2019), Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Kelime Öğretiminin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Anlama Becerilerine Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Soydan, Ş. N., (2019), Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısı Ve Derse Karşı Tutumu Üzerine Etkisinin Araştırılması. (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Şahin, F., (2019), Altıncı Sınıf Türkçe Dersi Ses Olayları Konusunda Geliştirilen Eğitsel Oyunun Akademik Başarıya Etkisi (Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Ulaş, M., (2014), Temel Basketbol Eğitiminde Eğitsel Oyun İle Öğretimin 10-12 Yaş Grubu Çocukların Bilişsel Ve Psikomotor Gelişim Düzeylerine Etkisi. (Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara ),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Varan, S., (2017), İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Tan, S. S., (2014), Bir Eğitsel Oyunun Tasarlanması Ve Facebook Sosyal Ağına Uyarlanması. (Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Tortop, Y., (2005), Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi Ve Eğitsel Oyun Uygulamaları. (Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Turhan, A., (2004), (Hz. Peygamber'in Hadisleri Işığında) Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri. (Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Turhan, C., (2021), Beden Eğitimi Ve Sınıf Öğretmenlerinin Eğitsel Oyun Oynatma, Öz Yeterlilik Ve Risk Alma Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi, Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muş), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yavuz, C., (2019), Kavram Eğitiminde Eğitsel Oyuncak Tasarımı Okul Öncesi Eğitimde Yön Kavramına Yönelik bir Oyuncak. (Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yavuzylmaz, M., (2018), Eğitsel Oyun Destekli Takım-Oyun-Turnuva Yönteminin 5. Sınıf Öğrencilerinin 'Elektrik' Konusundaki Akademik Başarılarına Ve Motivasyonlarına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yeşilkaya, İ., (2013), 7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi. (Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Malatya), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yıldırım, B., (2015), Eğitsel Oyun ve Dönüt Düzeltmenin Öğrenme Düzeyi Ve Kalıcılığa Etkisi. (Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yıldırım, N., (2012), Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Mobil Öğrenme. (Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yıldırım, T., (2017), Yabancı Dil Olarak Arapça Öğretiminde Eğitsel Oyun Yöntemi. (Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yıldız, E., (2019), 5, 6, 7. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Yaşanan Öğrenme Problemlerinin Giderilmesinde Eğitsel Oyun, Okuma-Yazma-Oyun Ve Okuma-Yazma-Yöntemlerinin Etkisinin İncelenmesi. (Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yıldız, Z., (2020), Kaynaştırma Eğitimi Alan Çocuklarda Eğitsel Oyun Kullanımı İle İlgili Öğretmen Görüşleri. (Yüksek Lisans Tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Yurt, E., (2007), Eğitsel Oyun Tekniği İle Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri Ve Önemi. (Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Zengin, H. K., (2020), Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı, (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Zengin, H. K., (2018), Din Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara),

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.

Zing, Y., (2019), Eğitsel Oyunlara Dayalı Sosyal Bilgiler Öğretiminde İlkokul Öğrencilerinin Küresel Vatandaşlığa İlişkin Algı ve Görüşleri. (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir)

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden edinilmiştir.



## EKLER

### EK 1: Başarı Testi

#### DİN KÜLTÜRÜ VE AHLÂK BİLGİSİ DERSİ 6. SINIF BAŞARI TESTİ

1) Aşağıdakilerden hangisi peygamber kelimesinin anlamlarından biri değildir?

- A) Haber getiren                      B) Elçi                      C) Güvenilir                      D) Haberci

2) Kur'an-ı Kerim'de peygamberlerden bazılarının adı belirtilmekte, bir kısım peygamberlerin ise hayat hikâyeleri ve tevhit mücadeleleri hakkında bilgiler verilmektedir. Kur'an-ı Kerim'de adı geçen peygamberlerin sayısı kaçtır?

- A)19                                      B)29                                      C)25                                      D)30

3) “(Yerine göre) müjdeleyici ve sakındırıcı olarak peygamberler gönderdik ki insanların peygamberlerden sonra Allah’a karşı (bizi imana çağıran kimse olmadı diye) bir bahaneleri olmasın! Allah izzet ve hikmet sahibidir.” (Nisâ suresi, 165. ayet.)

“...Biz, bir peygamber göndermedikçe (kimseye) azap edecek değiliz.” (İsrâ suresi, 15. ayet.)

Yukarıdaki ayetlere bakılarak aşağıdaki sonuçlardan hangisine varılamaz?

- A) Peygamberler bizlere müjdeleyici olarak gönderilmiştir.  
B) Peygamberlerin görevlerinden biri de bizim sakınmamız gereken davranışları bildirmektir.  
C) Peygamber gönderilmesindeki amaçlardan biri de insanın ben bilmiyordum diye bir bahanesi olmasın.  
D) Peygamber gönderilmediği halde azaba uğrayan topluluklar olmuştur.

4) Aşağıdakilerden hangisi Kur'an-ı Kerimde adı geçen peygamberlerden biri değildir?

- A) Hz. Muhammed    B) Hz. Eyüp                      C) Hz. Âdem                      D) Hz. Ali



5) Sözlükte; peygamberlik, nebilik, elçilik, risalet gibi anlamlara gelir. İslami bir kavram olarak ise, Yüce Allah'ın (c.c.) gönderdiği emir ve yasakları, vahiyleri, ilahi ilkeleri alıp insanlara dinî gerçekleri duyurma; söz, tutum ve davranışlarıyla açıklama makamı olan peygamberlik demektir.

Yukarıda tanımı verilen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Tebliğ                      B) Nübüvvet                      C) İsmet                      D) Fetanet

6) Aşağıda verilen kavramlardan hangisi Peygamberlerin sıfatlarından biri değildir?

- A) Emanet                      B) Tebliğ                      C) Riya                      D) Fetanet

7)Doğru olmak demektir. Allah (c.c.) tarafından gönderilen bütün peygamberler doğru sözlü, dürüst kimselerdir.

Yukarıda tanımı verilen sıfat aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Fetanet                      B) Sıdk                      C) İsmet                      D) Emanet

8) El Emin sıfatı Peygamberimize Mekkeliler tarafından verilen bir lakaptır. Bu lakap Peygamberimizin hangi özelliğiyle alakalıdır?

- A) Hoşgörülü olması                      B) Doğru sözlü olması  
C) Merhametli olması                      D) Güvenilir olması

9)İlahi mesajları insanlara olduğu gibi açıklamak anlamına gelen kavram aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Emanet                      B) İsmet                      C) Tebliğ                      D)Fetanet

10)Peygamberlerin, kendilerine inanmayan insanlara peygamberliklerini ispat etmek amacıyla gösterdikleri olağanüstü olaylara ..... denir.

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdaki kavramlardan hangisi gelmelidir?

- A) Keramet                      B) Mucize                      C) Büyü                      D) Sihir

11) Aşağıdakilerden hangisi peygamberlerin görevlerinden biri değildir?

- A) İnsanları çeşitli konularda uyarmak
- B) Onları putlara tapmaktan sakınmaları gerektiğini bildirmek
- C) İnsanları Allah'ın varlığına ve birliğine inandırmak
- D) Allah'ın (cc.) emir ve yasaklarını, ilahi mesajları insanlara duyurmak

12) -Allah'ı (cc.) zatında, sıfatlarında ve fiillerinde birlemek, onun tek ve eşsiz olduğuna inanmak, hiçbir şeyi eş koşmadan, ibadeti sadece Allah'a (cc.) yapmaktır.

-Allah'a (cc.) inanmakla birlikte onunla beraber başka varlıkları da tanrı kabul etmek; zatında, sıfatlarında, fiillerinde, yaratma ve emretme konularında Allah'a (c.c.) başka bir varlığı denk görmektir.

**Yukarıda tanımlanan kavramlar sırasıyla aşağıdaki şıklardan hangisinde doğru olarak verilmiştir?**

- A) Tevhid-Şirk
- B) Şirk- Tevhid
- C) Tevhid-Tebliğ
- D) Şirk-Tebliğ

13) Aşağıdakilerden hangisi "Kunut" kelimesinin anlamlarından biri değildir?

- A) İbadet
- B) İtaat
- C) Dua etme
- D) Tüklenen

nimet

14) Küçük yaşta kardeşleri tarafından kuyuya atılmıştır. Mısır'a giden bir kervan tarafından kuyudan çıkarılıp köle olarak satılmıştır. Mısır vezirinin yanında çalışırken vezirin eşinin iftirasına uğramış ve haksız yere yıllarca zindanda yatmıştır. O, bütün bu zorluk ve sıkıntılara sabırla karşı koymuştur.

Yukarıda bahsedilen peygamber aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hz. Nuh
- B) Hz. İbrahim
- C) Hz. Yunus
- D) Hz. Yusuf

15)Kavminin yanlış inançlarını benimsememiştir. Atalarının tuttuğu yanlış inançları sorgulamış, aklını kullanmış, evren ve varlıklar üzerinde düşünerek Allah'ın (c.c.) var ve bir olduğunu kavramıştır. Cansız varlıkların tanrı olamayacağını insanlara haykırmıştır. Allah (c.c.), ona peygamberlik vermiştir. babası da dâhil olmak üzere insanları hak yola çağırmıştır. Onlara karşı büyük mücadeleler vermiştir. İnanıcı ve tevhit mücadelesi uğruna ateşe atılmayı göze almış ancak ateş onu yakmamıştır. Rabb'ine (c.c.) sınırsız itaat ve sevgiyle bağlı olan bu peygamberimiz, “Halilullah” yani “Allah'ın dostu” olarak nitelendirilmiştir.

Yukarıda bahsedilen peygamber aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Hz. İdris                      B) Hz. İbrahim                      C) Hz. Zekeriya                      D) Hz. Yunus

16)Sözlükte; gizli konuşma, fısıldama, ilham etme, ima ve işaret etme, ortaya çıkarma anlamlarına gelir. İslami bir kavram olarak ise peygamberler aracılığıyla insanlara, hayatın hangi ilkelere göre yönlendirilmesi ve nelere uyulup nelerden sakınılması gerektiğini bildiren ilahi bilgi ve bu bilginin gönderiliş tarzına ..... demektir.

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdaki kavramlardan hangisi gelmelidir?

- A) Mucize                      B) İlham                      C) Vahiy                      D) Suhuf

17)Sayfa kelimesinin çoğulu olup sayfalar anlamına gelmektedir. Yüce Allah'ın (c.c.) dört büyük kitaptan ayrı olarak Cebrail (a.s.) aracılığıyla bazı peygamberlerine gönderdiği dinî emirlere ve bu emirleri içeren sayfalara ..... denilmektedir.

Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdaki kavramlardan hangisi gelmelidir?

- A) Vahiy                      B) Tebliğ                      C) Suhuf                      D) Levha

18)Kur'an-ı Kerim'de ismi geçen ilahi kitaplar dört tanedir. Aşağıda verilen eşleştirmelerden hangisi yanlıştır?

- A) Hz. Musa'ya (a.s.) -Tevrat                      B) Hz. Davut'a (a.s.) - İncil  
C)Hz. İsa'ya (a.s.)- İncil                      D) Hz. Muhammed'e (s.a.v.)- Kur'an-ı

Kerim

19)Ayetleri dađınık hâlde bulunan Kur'an, Peygamberimiz'in (s.a.v.) vefatından hemen sonra, .....zamanında iki kapak arasına alınıp kitap hâline getirildi.

Yüce kitabımız, üçüncü halife .....zamanında çođaltıldı ve belli başlı İslam merkezlerine gönderildi.

Yukarıda boş bırakılan yere sırasıyla aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

A) Hz. Ömer- Hz. Ali

B) Hz. Osman-Hz. Ali

C) Hz. Ebubekir-Hz. Osman

C) Hz. Ömer-Hz. Ebubekir

20)Aşağıdakilerden hangisi insanlığa gönderilmiş ilk peygamberdir?

A) Hz. Ali

B) Hz. Yahya

C) Hz. Âdem

D)

Hz.

Muhammed

## **EK 2: Başarı Testi Cevap Anahtarı**

1.C

2.C

3.D

4.D

5.B

6.C

7.B

8.D

9.C

10.B

11.C

12.A

13.D

14.D

15.B

16.C

17.C

18.B

19.C

20.C

### **EK 3: Deney Grubu Örnek Ders Planı**

#### **I. Genel Bilgiler**

Konu: 1. Allah'ın (c.c.) Elçileri: Peygamberler

Süre: İki ders saati (40+40)

Kazanımlar: 6.1.1. Peygamber ve peygamberlik kavramlarını tanımlar.

Yöntem ve Teknikler: Eğitsel oyun

Eğitsel Oyun: Aman Patlamasın

Ders Araç ve Gereçleri: Ders kitabı, materyal balon, ip, iğne ve sorular ile cevapların yazılı olduğu kağıtlardır.

#### **II. Konuya Hazırlık**

Oynanacak oyunun materyalleri ile sınıfa girilir. Öğrencilere “Sizce bunları neden getirdim?” diye sorularak dikkat çekilir. Oyun anlatılarak öğrencilerin dikkati çekilir.

#### **III. Konunun İşlenişi**

Allah'ın (c.c.) elçileri olan peygamberler ile ilgili açıklamalar yapılır.

Öğrencilerden ders kitabından konuyu sessizce okumaları istenir. Daha sonra ders kitabı kapatılarak oyuna geçilir. Sınıf beş gruba ayrılır. Her gruptan bir öğrenci sırası ile gelerek bir balon seçer. Balonda yer alan soruyu açar ve sesli bir şekilde okuyarak 20 saniye içerisinde soruyu cevaplamaya çalışır. Cevabı bilirse o balonu alıp grubuna götürür. Cevabı bilemez veya yanlış cevap verirse öğretmenin komutuyla balon patlatılır ve sorunun cevabı okutulur. En çok balonu toplayan grup oyunun galibi olur.

#### **IV. Değerlendirme**

Oyunla değerlendirme yapılır.

#### **V. Sonraki Konuya Hazırlık**

Öğrencilerden Peygamberlerin özellikleri ve görevleri, doğru olmak (sıdk) üzerine okuma ve araştırma yapmaları istenir. Konuyla ilgili oyun oynanacağı bildirilir.

#### **VI. Oyunun Değerlendirmesi**

## **EK 4: Kontrol Grubu Örnek Ders Planı**

### **I. Genel Bilgiler**

Konu1. Allah'ın (c.c.) Elçileri: Peygamberler

Süre: İki ders saati (40+40)

Kazanımlar: 6.1.1. Peygamber ve peygamberlik kavramlarını tanımlar.

Yöntem ve Teknikler: Takrir (anlatım), Soru- Cevap, Tartışma.

Ders Araç ve Gereçleri: Ders kitabı, görsel materyaller.

### **II. Konuya Hazırlık**

“Allah'ın (c.c.) elçileri olan peygamberler hakkında neler biliyoruz?” sorusu yöneltilerek öğrenciler derse motive edilir.

### **III. Konunun İşlenişi**

Metin sesli olarak okunur. Daha sonra aşağıdaki soruları öğrencilerden cevaplamaları istenerek öğrencilerin ne anladıkları belirlenmeye çalışılır.

1. Peygamber kelimesinin anlamı nedir?
2. Allah niçin peygamberler göndermiştir?
3. Kur'anı Kerimde geçen peygamberlerin sayısı kaçtır bunları yazınız.

### **IV. Değerlendirme**

Allah'ın elçisi olan peygamberler ile ilgili sorular sorularak dersin değerlendirmesi yapılır.

### **V. Sonraki Konuya Hazırlık**

Öğrencilerden Peygamberlerin özellikleri ve görevleri, doğru olmak (sıdk) üzerine okuma ve araştırma yapmaları istenir. Konuyla ilgili oyun oynanacağı bildirilir.

### **VI. Dersin Değerlendirmesi**