

T.C  
RECEP TAYYIP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI  
DİN EĞİTİMİ BİLİM DALI

**4 VE 5. SINIFLAR DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSLERİNDE  
OYNATILABİLECEK EĞİTSEL OYUNLAR**

(Yüksek Lisans Tezi)

Elif KARASAN

092704004

Danışman

Prof. Dr. Ahmet KOÇ

RİZE 2013

T.C  
RECEP TAYYIP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI  
DİN EĞİTİMİ BİLİM DALI

**4 VE 5. SINIFLAR DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSLERİNDE  
OYNATILABİLECEK EĞİTSEL OYUNLAR**  
(Yüksek Lisans Tezi)

Elif KARASAN  
092704004

Danışman  
Prof. Dr. Ahmet KOÇ

Tez Savunma Tarihi: 08.11.2013

Tez Jürisi Üyeleri

**Adı ve Soyadı**

Başkan: Yrd. Doç. Dr. Hacı Yusuf ACUNER

Üye : Yrd. Doç. Dr. Bayramali NAZIROĞLU

Üye : Yrd. Doç. Dr. Mustafa HOCAOĞLU

**İmza**



Enstitü Müdürü

Prof. Dr. S.Sabri YAVUZ


08.11.2013

RECEP TAYYİP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Bu tezi bilimsel metotlara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak hazırlayıp sunduğumu, tezde bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve sonuçları belirttiğimi ve kaynağını gösterdiğimi beyan ederim.

08.11.2013




Euf KARASAN

## ÖNSÖZ

Bu arařtırmamızda oyunun; çocuęun hayatındaki yeri, önemi ve gelişimine etkilerini inceleyerek oyunun eğitim hayatına uyarlanması olan bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunların çocuęun öğrenmesine etkilerini arařtırdık. Çalışmamızın 2. bölümünde 4 ve 5. sınıflarda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilir eğitsel oyunları arařtırdık. Bir kısmına literatürde ulařtıđımız ve bir kısmını mesleki hayatımda kendimin geliřtirdiđi oyunları öncelikle kendi derslerimde uygulayarak eksik ve üstün yönlerini görerek daha saęlıklı bir biçimde yeniden düzenleme imkânına sahip olduk. Eğitsel oyunların uygulamaları esnasında derslerin daha zevkli ve daha verimli geçtiđini gördük.

Çalışmamız ‘Giriş’ hariç iki bölümden oluşmaktadır. Girişte arařtırmanın konusu ve problemi, yöntemi, amacı, önemi, kapsam ve sınırlıklarını açıkladık. Birinci bölümde; “Oyun /Eğitsel Oyun nedir? Oyunun bireyin gelişimi üzerindeki etkileri nelerdir?” sorularına cevap aradık. İkinci bölümde, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilir eğitsel oyunları örnek uygulamalarla sunmaya çalıştık. Sonuç bölümünde ise arařtırma esnasında ulařtıđımız neticeleri deęerlendirmeye çalıştık.

Yoęun ve yorucu geçen arařtırmamız boyunca bana yol gösteren ve her türlü desteđi veren saygıdeđer hocam Prof. Dr. Ahmet KOÇ’a ve çalışmamız boyunca yardımını benden esirgemeyen Yrd. Doç. Dr. Hacı Yusuf ACUNER ve Yrd. Doç. Dr. Bayramali NAZIROęLU hocalarıma şükranlarımı sunuyorum.



ELİF KARASAN

Trabzon, 2013

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>1</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>2</b>
<b>KISALTMALAR</b> .....	<b>7</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>8</b>
I. Araştırmanın Konusu ve Problemi.....	8
II. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	10
III. Araştırmanın Yöntemi.....	11
IV. Kapsam ve Sınırlılıklar .....	11
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>14</b>
<b>BİR ÖĞRETİM YÖNTEMİ OLARAK EĞİTSEL OYUN</b> .....	<b>14</b>
I. OYUN NEDİR? .....	14
A. <i>Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri ve Önemi</i> .....	16
B. <i>Oyunların Sınıflandırılması</i> .....	21
1. Evrelerine Göre Oyun .....	22
a. Alıştırma Oyunları (İşlevsel Oyun- Duyusal Motor Dönem): .....	22
b. Sembolik Oyunlar (Taklit Simgesel Oyun): .....	23
c. Kurallı Oyunlar: .....	24
2. Gelişim Aşamalarına Göre Oyun .....	25
a. Bebeklik Döneminde Oyun (0–2 yaş):.....	26
b. Çocukluk Döneminde Oyun (3–6 yaş).....	26

c. İlk Çocukluk Döneminde Oyun (6–11/12 yaş) .....	27
d. Ergenlik Dönemde Oyun (11/12–21 yaş) .....	28
C. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri.....	29
1. Duygusal Gelişimine Etkileri.....	31
2. Sosyal Gelişimine Etkileri.....	33
3. Fizyolojik Gelişimine Etkileri.....	35
4. Psikolojik Gelişimine Etkileri.....	36
5. Dil Gelişimine Etkileri.....	38
6. Yaratıcılık Gelişimine Etkileri.....	39
D. Oyunun Eğitimdeki Yeri ve Önemi.....	41
II. EĞİTSEL OYUNLAR.....	45
A. Eğitsel Oyun Tekniğinin Üstün Yönleri ve Sınırlılıkları.....	47
1. Üstün Yönleri.....	48
2. Sınırlılıkları.....	49
B. Oyunun Seçimi.....	50
C. Oyunun Yönetimi.....	51
D. Eğitsel Oyunlarda Disiplin, Ceza ve Ödül.....	52
1. Disiplin.....	52
2. Ceza.....	53

3. Ödül.....	54
<b>İKİNCİ BÖLÜM .....</b>	<b>56</b>
<b>DKAB DERSLERİNDE KULLANILABİLECEK EĞİTSEL OYUNLAR..</b>	<b>56</b>
<b>I.EZBER OYUNLARI .....</b>	<b>56</b>
1. <i>Atışacak Rakip Arıyorum Oyunu.....</i>	<i>57</i>
2. <i>Kulaktan Kulağa Oyunu.....</i>	<i>58</i>
3. <i>Eksiklikleri Dolduruyorum Oyunu .....</i>	<i>60</i>
4. <i>Eksilen Kelimeyi Tamamlıyorum Oyunu.....</i>	<i>61</i>
5. <i>Son Harf İlk Harf Oyunu.....</i>	<i>63</i>
6. <i>Kelimeleri Yerleştirme Oyunu.....</i>	<i>65</i>
<b>II. YAZI OYUNLARI .....</b>	<b>68</b>
1. <i>Ayet Meali Bulma Oyunu .....</i>	<i>68</i>
2. <i>İsim -Şehir Oyunu .....</i>	<i>72</i>
3. <i>Akrostiş Tekniği Oyunu .....</i>	<i>73</i>
<b>III. TARTIŞMA OYUNU .....</b>	<b>75</b>
1. <i>Altı Şapkalı Düşünme Oyunu .....</i>	<i>76</i>
2. <i>Siz Olsaydınız Ne Yapardınız Oyunu .....</i>	<i>79</i>
3. <i>Mektup ya da Telgraf Oyunu .....</i>	<i>82</i>
<b>IV. DRAMA - ROL OYUNLARI .....</b>	<b>84</b>
1. <i>Kurt - Kuzu Oyunu .....</i>	<i>84</i>

2. <i>Ayağını Kolla Ebeden Kaç Oyunu</i> .....	85
3. <i>Peygamberlerle Özdeşleşme Oyunu:</i> .....	86
4. <i>Selamlaşma Oyunu</i> .....	90
V. İLETİŞİM OYUNLARI .....	91
1. <i>Peygamber Efendimizin Erdemli Davranışlarını Biliyorum Oyunu</i> .....	92
2. <i>Peygamberimizin Ailesini Tanıyorum Oyunu</i> .....	93
3. <i>Ben Güzel Ahlaklıyım Çünkü Oyunu</i> .....	95
4. <i>Bilse Bilse Oyunu</i> .....	96
5. <i>Aklımda Tuttuğum Kelimeyi Bil bakalım Oyunu</i> .....	98
6. <i>Tabu Oyunu</i> .....	99
7. <i>Sessiz Sinema Oyunu</i> .....	102
8. <i>Nesi Var Oyunu</i> .....	104
9. <i>Evet-Hayır Oyunu</i> .....	106
VI. KART - BULMACA OYUNLARI .....	108
1. <i>Kartları Eşleştirme Oyunu</i> .....	108
2. <i>Resmi Tanımla Birleştirme Oyunu</i> .....	111
3. <i>Bulmaca Hazırlıyorum Oyunu</i> .....	113
4. <i>Şifreli Metin Oyunu</i> .....	114
5. <i>Saklı Cümleyi Bulma Oyunu</i> .....	117



6. <i>Bulmaca Çözüyorum Oyunu</i> .....	119
7. <i>Çengel Bulmaca Oyunu</i> .....	121
<b>SONUÇ VE ÖNERİLER</b> .....	<b>125</b>
<b>BİBLİYOGRAFYA</b> .....	<b>130</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>135</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>136</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>137</b>

## KISALTMALAR

age. : Adı geen eser

agm. : Adı geen makale

agt. : Adı geen tez

bkz. : Bakınız

ev. : eviren

DİB : Diyanet İřleri Bařkanlıęı

DAUM: Doęu Anadolu Blgesi Arařtırma ve Uygulama Merkezi

DKAB : Din Kltr ve Ahlak Bilgisi

MEB : Milli Eęitim Bakanlıęı

s. : Sayfa

ss. : Sayfadan sayfaya

sy. : Sayı

ts. : Tarihsiz

PAÜ : Pamukkale niversitesi

vb. : Ve benzeri

vd. : Ve dięerleri

vs. :vesaire

# GİRİŞ

## I. Araştırmanın Konusu ve Problemi

İnsanları belli amaca göre yetiştiren ve bilgi, beceri, tutum, değer yönünden insanın kişiliğini farklılaştıran, yeni davranışlar kazandıran eğitimin<sup>1</sup> iki ana fonksiyonu vardır:

Bunlardan biri, milletin bütün fertlerini, mensubu bulunduğu toplumun milli, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerlerini benimseyen, koruyan ve geliştiren yurttaşlar olarak yetiştirmek; ikincisi ise onu mutlu kılacak bir iş sahibi yaparak hayata hazırlamaktır.<sup>2</sup>

Bir toplumda eğitimin nihai amacı o toplumun bireylerini topluma faydalı hale getirmektir. Bu amaca uygun olarak bireyin yetişmesine canlı - cansız elemanlarıyla tüm çevre kavramı içine bireyin ilişkili olduğu aile kurumu başta olmak üzere iktisadi, siyasi, kültürel ve benzeri kurumlar katılır. Ancak bu kurumlar içinde çocuğun yetişmesinde resmen sorumlu olan okuldur.<sup>3</sup> Okul, bireye belli bilgi, beceri, yetenek ve davranışları kazandırmaya çalışır, bireyin daha önceden edindiği olumsuz etkileri gidermeye, olumlu etkileri de pekiştirmeye gayret gösterir.<sup>4</sup>

Öğretim ve öğrenme süreci, öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayabildikçe amacına ulaşmış sayılır. Öğretmen, öğrencilerin ihtiyaçlarını bilmeli ve öğretim sürecinde bu ihtiyaçları karşılayabilecek yöntem ve teknikleri uygulamalıdır.

Her öğretmen, sınıf ortamında uygulanması gereken tüm değişiklikleri, planlamayı, yenilikleri yakından tanıyarak kuralların oluşumuna öğrencileri de katarak belirlemek zorundadır. Sınıf ortamları, kültürel gelişme ve eğitim

---

<sup>1</sup> Nurettin Fidan, *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Pegem Akademi Yayınları, 3. Baskı, Ankara 2012, s. 4.

<sup>2</sup> Ayrıntılı bilgi için Bkz. MEB Temel Kanunu.

<sup>3</sup> Leyla Küçükahmet, *Eğitim Bilimine Giriş*, Nobel Yayınları, Ankara 2009, s. 184.

<sup>4</sup> Leyla Küçükahmet, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Alkım Yayınları, 9. Baskı, İstanbul 1998, s. 7.

merkezleridir. Toplumsal yaşamın canlı ve önemli kesitleri olan sınıflar, bu şekilde verilen eğitimlerle beraber daha üst seviyelere ulaşacaktır.

Öğrenim çağında bulunan her yaşta öğrencilerin sağlıklı bir gelişim gösterebilmeleri, gelişim özelliklerine uygun, çok iyi hazırlanmış, nitelikli genel bir eğitim almalarına bağlıdır.

Günümüz eğitiminde karşılaştığımız temel sorunlardan birisi de geleneksel tutuma bağlı eğitim anlayışından kaynaklanmaktadır. Bu eğitim anlayışı öğretmeni merkeze alarak öğrenciyi dinleyen pozisyona koymaktadır. Böyle olunca da öğrenci derste aktif olmadığından kazandırılmak istenilen davranışlar ya gerçek anlamda öğrenilmemiş oluyor ya da kazanılan davranışlar kısa süre sonra unutulmaya mahkûm oluyor.

Her sınıfın kendine özgü bir şahsiyeti vardır. Öğretmenler derse girdikleri sınıfları pek çok yönden kuşatıp etkileyen şekillendiren kişilerdir. Her öğretmen her öğrenci için ayrı bir anlam, ayrı bir değer taşır. Hedeflerini belirleyen öğretmen, öğrencilerin dersten etkilenip faydalanması için değişik yöntemlere başvurmak zorundadır. Sınıfındaki öğrencilere kişilik ve şahsiyet kazandırmada, onları geleceğe hazırlamada sorumluluklarını bilerek dersin ve konuların özelliklerine göre yeteneklerini devreye sokarak sınıfında başarılı olmak zorundadır.<sup>5</sup>

Öğrencilerin sıkılacağı öğretmen merkezli öğretim yöntem ve tekniklerin yerine öğrencileri merkeze alan, öğrencilerin ilgisini çeken ve öğrenciyi aktif kılan öğretim yöntem ve teknikleri tercih edilirse eğitim amacına ulaşmış olur.

Öğretmen; ders anlatırken dersin kazanımlarına ve öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun çeşitli yöntem ve tekniklerle uygun stratejiyi belirlemeli, hangi düzeyde ve hangi özelliklere sahip öğrencilerde hangi davranışları kazandırmak için ne tür araç ve yöntemleri kullanmak gerektiğini bilmelidir. Ancak bu şekilde davranan öğretmen dersini monotonluktan ve sıkıcılıktan arındırıp kalıcı davranış

---

<sup>5</sup>Ahmet Çağlayan, *Eğitimde Özlenen Öğretmenler*, Ağaç Yayınları, İstanbul 2004, ss. 131–132.

değişikliğini sağlar. Ayrıca öğretmen seçtiği öğretim yönteminin eksik ve üstün yönlerini çok iyi bilip ders planını ona göre yapmalıdır. Plansız bir şekilde seçilip derste uygulamak istenen yöntemin faydası olmayacağı gibi öğretmenin sınıf yönetimini kaybetmesine de neden olabilir.

Bu çalışmamızda da öğrencilerin gelişim özellikleri, farklı düzey ve yetenekleri göz önüne alınarak takrir yöntemine alternatif olarak öğretmenlerin derslerde kullanması gerektiği bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunlar incelenerek özellikle somut işlemler döneminde olup soyut işlemler dönemine henüz tam olarak geçiş yapamayan 4 ve 5. sınıflarda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılacak eğitsel oyunlar araştırılmıştır.

Bu temel problemler çerçevesinde cevap aranacak sorular şunlardır:

- Oyun nedir, çocuk için oyunun yeri ve önemi nedir?
- Oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkileri nelerdir?
- Eğitsel oyun nedir?
- Eğitsel oyunun eğitimdeki yeri ve önemi nedir?
- DKAB derslerinde kullanılacak eğitsel oyunlar nelerdir?
- 4ve 5. sınıflar DKAB derslerinde kullanılacak eğitsel oyunların örnek uygulamaları nelerdir?

## **II. Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Ülkemizde yeni ilköğretim programları ve DKAB dersleri müfredatları da yapılandırmacı yaklaşıma göre yeniden düzenlenmiştir. Öğretmene düşen görev ise çoklu zekakuramına, öğrenciye görelilik ilkesine ve ders müfredatına uygun yöntem ve teknikleri öğrenerek bunları derslerine yansıtmaktır.

Bu araştırmada öğretim ilke ve tekniklerinden biri olan eğitsel oyunlar incelenerek oyunun birey üzerindeki etkileri ve DKAB derslerinde kullanılacak eğitsel oyunlar araştırılarak örnek ders işlenişleriyle alternatif oyunlar oluşturulması amaçlanmıştır. Bu vesileyle hem kalıcı öğrenmenin

gerçekleşmesi hem de öğrencinin sıkılmadan hatta zevk alarak öğrenme sürecine dâhil edilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmamızı yaparken eğitsel oyunlar alanında yapılan çalışmaların sınırlı sayıda olduğu fark edilmiş ve yaptığımız bu çalışmayla da bu alana katkı sağlanması amaçlanmıştır.

### **III. Araştırmanın Yöntemi**

Bu çalışmada esas olarak oyunun hem çocuk üzerindeki etkileri hem de eğitim üzerindeki etkilerinden hareketle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerine yansımaları araştırılmıştır. Araştırmamız literatür taramasından ve bizim geliştirdiğimiz özgün oyun örneklerinden oluşmaktadır.

Çalışmanın değerlendirilmesinde eğitim, eğitim psikolojisi, çocuk psikoloji, gelişim psikolojisi, rehberlik, genel öğretim yöntemleri, din öğretimi özel öğretim yöntemleri ile ilgili eserlerden yararlanılmıştır.

Çocuk gelişiminde oyunun önemiyle ilgili pek çok kaynak vardır. Bir öğretim yöntemi olarak oyun hakkındaki kitaplar ise daha çok okul öncesi dönemine aittir. Bir öğretim yöntemi olarak “Eğitsel Oyunlar” hakkındaki kaynaklar ise yeterli değildir. Durum böyle olunca alan taraması yaparken kaynak sıkıntısı ortaya çıkmıştır. Bu durumda eğitsel oyunları Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerine uyarlayarak düzenlemeler yapılmıştır. Bazı oyunlar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinin mevcut yapısına uygun olmadığı için elenmiştir, bazı oyunlar üzerinde değişiklikler yapılmış, bazı oyunlar ise bire bir alınarak çalışmaya ilave edilmiştir.

### **IV. Kapsam ve Sınırlılıklar**

Bu araştırma sadece 4 ve 5. sınıflarda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde oynatılabilecek eğitsel oyunları kapsamaktadır.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde her sınıfta 6 ünite bulunmaktadır.

1. ünitelerin öğrenme alanı “İnanç”, 2. ünitelerin öğrenme alanı “İbadet”, 3.

ünitelerin öğrenme alanı “Hz. Muhammed”, 4. ünitelerin öğrenme alanı “Kuran ve Yorumu”, 5. Ünitelerin öğrenme alanı “Ahlak”, 6. Ünitelerin öğrenme alanı ise “Din ve Kültür” dür. Bu ünitelerin öğrenme alanları ve kazanımları göz önüne alındığı için oyunları seçerken sınırlamalar ve sınıflandırmalar yapılmıştır. Bazı oyunlar neredeyse her üniteye oynatılabilecek düzeyde iken bazı oyunların ise kapsamı daha sınırlı oldukları için kullanım alanları daha dar olmuştur. Bazı oyunlar öğrenme alanlarına uygun olmadığı için uyarlanarak çalışmaya dahil olmuştur bazıları da bu çalışmaya hiç dahil edilmemiştir.

Bu çalışmada ele alınan oyunlar hem sınıf içinde hem de okul bahçesi veya spor salonlarında oynatılabilecek türdendir.

## **V. İlgili Literatür**

Metin Çangır, “İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu” adlı tez çalışmasında oyunun tanımını yaparak oyunun çocuğun hayatındaki öneminden hareket ederek öğretim yöntem ve tekniklerini inceleyipbir öğretim yöntem ve tekniği olan eğitsel oyunların öğrenme üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Çangır’ın bu tez çalışması İstanbul ili Tuzla ilçesindeki öğretmenlerin eğitsel oyunlarının kullanımını ile sınırlı kalmıştır ve incelediği oyunlar sınırlı sayıda kalmıştır ve kullanılan oyunlar daha çok Halise Kader Zengin’in “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı” adlı tez çalışmasından yararlanılmıştır. Çalışma bu yönüyle yetersiz kaldığı için bu konudaki eksikliklerin giderilmesi gerekmektedir.

PelinPektaş, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretiminde Çoklu ZekaUygulamaları” isimli kitabında çoklu zekanın tanımını yaparak zekayı sözel-dilsel zeka, mantıksal – matematik zeka, görsel – mekansal zeka, bedensel – kinestetik zeka, müziksel - ritmik zeka, kişisel – içsel zeka, kişilerarası – sosyal zeka, doğa – varoluşçu zeka olmak üzere sekiz kısımda inceleyerek hangi zeka türünde hangi özelliklerin bulunduğunu açıklamıştır. Yazar eserinde İlköğretim 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde her üniteye konuları çoklu zeka kuramlarına göre inceleyerek her öğrencinin öğrenmesini

sağlamayı amaçlamıştır. Ancak her üitedeki her konuda çoklu zekakuramının hepsinin tek tek uygulanmasına olanak olmadığı için Pektaş, her konuda uygun öğrenme alanlarını vermiştir.

Halise KaderZengin, “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı”adlı tez çalışmasının ilk bölümündeoyunun tanımını yaparak geçmişten günümüze oyunu incelemiştir. Oyunun;çocuğun yaşamından öneminden hareketle eğitimde oyunun gerekliliği vurgulanarak bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunları incelemiştir. İkinci bölümde ise daha çok yabancı kaynaklardaki oyunları DKAB derslerine uyarlayarak örnek oyun uygulamalarını ortaya koymuştur.

Mehmet ZekiAydın, “Din Öğretiminde Yöntemler” adlı eserinde din öğretiminde uygulanacak öğretim ilke ve yöntemlerini incelemiştir. Her ilke ve yöntemin özelliklerini inceleyerek üstün ve zayıf yöntemlerini belirterek öğretmenlere bu yöntemleri işlemelerinde ışık tutmuştur. Her yöntemde örnek ders işlenişlerini vererek öğretim yöntemlerini somutlaştırmıştır.

Bahar SevimKuzu, “Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri” adlı eserinde DKAB öğretmenlerine derslerinde uygulayabilecekleri örnek oyunları sunarak eğitimcilere bu alanda ışık tutmuştur.



## **BİRİNCİ BÖLÜM**

### **BİR ÖĞRETİM YÖNTEMİ OLARAK EĞİTSEL OYUN**

Bu bölümde oyunun ne anlama geldiği araştırılarak, eğitim kuramcılarının oyuna bakış açıları genel hatlarıyla tanımlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca oyunun hem çocuğun hayatındaki önemi incelenmiş hem de bedensel, psiko-motor, duygusal, sosyal, zihinsel, yaratıcılık ve dil gelişimine etkileri ayrıntılı bir şekilde araştırılarak oyunlar sınıflandırılmıştır.

Oyunun çocuğun hayatındaki öneminden hareketle eğitimde oyunun yeri ve önemi ile eğitsel oyunların üstün yönleri ve sınırlılıkları araştırılarak oyun seçimini etkileyen faktörler ve oyunun nasıl kullanılması ve yönetilmesi gerektiği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

#### **I. OYUN NEDİR?**

Oyun üzerine yapılan bilimsel çalışmalarda oyun çeşitli açılardan tanımlanmıştır. Literatürde oyun üzerine yapılmış pek çok araştırmaya rastlanılmaktadır. Araştırmacılar yaptıkları çalışmalarda oyunun çocuk üzerindeki etkilerini ortaya koymaya çalışmışlardır. Her araştırmacı oyunu, kendi düşüncelerine veya çalışma sahasına göre tanımlamıştır. Bu durum, oyuna ilişkin farklı tanımlamalarla karşılaşmamıza yol açmıştır.

Montaigne oyunu, “Çocukların en gerçek uğraşları” olarak tanımlamıştır. Montessori de oyunu “Çocuğun işi” olarak nitelendirmiştir. Piaget’e göre oyun, “Dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yoludur”.<sup>6</sup>Fröbel’e göre oyun, “Tüm yaşamı belirleyen çekirdektir”. Çocuk oyun oynamak gereksinimindedir. Bu nedenle çocuğa her şey oyunla daha iyi öğretilir. Çocuk

---

<sup>6</sup> Bkz. Osman Göde-Fatma Susar, “Okul Öncesi Eğitimin Önemi ile Bu Eğitimde Oyunun ve Bedensel Etkinliklerin Rolü” *PAÜ. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1997, sy: 2, s. 39.

bedensel ve zihinsel gelişimini oyunla sağlar. Oyun sırasında edinilen bilgiler çocukta daha iyi yerleşir. Gross'a göre oyun, bir pratiktir. Yetişkinler ilerde karşılaşacağı davranış biçimlerini oyunla elde ederler. Caillois'e göre oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir. Schiller'e göre oyun, birikmiş enerjinin harcanması, tüketimi değildir. Tüm yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğüdür.<sup>7</sup>

Mehmet Murat Döğüşgen ise oyunu genel hatlarıyla şöyle tanımlıyor: “Oyun; belli bir amaca yönelik olan veya sadece eğlenmek için gerçekleştirilen çocuğun isteyerek ve zevk alarak içinde bulunduğu belli kuralları olan veya kuralsız bir şekilde gerçekleştirilen çocuğun öğrenmesine ve fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimine yardımcı olan en etkili öğrenme sürecidir.”<sup>8</sup>

Genel olarak bakıldığı zaman eğitim kuramcıları oyunu kendi bakış açılarıyla yorumlamış olsalar da genel olarak ortak paydaları oyun, çocuğu geleceğe hazırlayacağı için oyunun çocuğun bir ihtiyacı ve ayrılmaz bir parçası olduğudur.

Oyun üzerine yapılan araştırmalara göre çocuğu tanımanın çocuğun duygu, düşünce ve gelişim düzeyini en iyi anlama yolu çocuğu oyun oynarken özgürce bırakıp onun seçtiği oyun türlerine, üstlendiği rollere, bu rollere verdiği tepkilere ve oyun sırasında karşılaştığı sorunlara aradığı çözüm yolları bizi çocuğu tanıma konusunda önemli ipuçları verir. Oyun sayesinde çocuk söyleyemediği hislerini, duygu ve düşüncelerini dışa vurur. Kendi sorunlarının da çözüm

---

<sup>7</sup> Bkz. Engin Karadağ- Nihat Çalışkan, “Kuramdan – Uygulamaya İlköğretimde Drama”, Anı Yayıncılık, Ankara 2005, s.11.

<sup>8</sup> Mehmet Murat Döğüşgen, *Çocuklarda Eğitim ve Disiplin*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts, s. 27.

yollarını oyun sayesinde aktarmış olur. Dikkatli bir gözlemci oyun sayesinde çocuğu tanıma fırsatı bulabilir.<sup>9</sup>

Oyun, çocuğun içinde bulunduğu yaş ve gelişim düzeyine göre zevk alarak yaptığı boş zaman faaliyeti ve eğlence aracı olarak görülse dahi aslında oyun çocuğu geleceğe hazırlayan ilerde karşılaşıacağı sorunlara ve üstleneceği rollere hazırlayan gerçek hayatın bir antrenmanıdır. Ayrıca oyun sayesinde çocuğun bilişsel, duyuşsal ve bedensel gelişimi desteklenerek çocuğun becerileri ve deneyimleri gelişir. Çocuk oyun vasıtasıyla hayata uyum sürecini deneyim edinmiş olur.<sup>10</sup>Tüm bu verilerden yola çıkarak oyunun, çocuğun yaşamının tüm dönemleriyle ilgili önemli bir kavram olduğunu ve bu özelliğine göre oyun çeşitlerinin yaş gruplarına göre de farklılık gösterebildiğini anlıyoruz. Oyunun çok kesin ve belirli bir tanımı olmasa da çocuğun yaşamının doğal bir parçası olduğunu düşünmeliyiz ve oyunun yaş gruplarına göre farklı şekilde düzenlenmesi gerektiğini bilmeliyiz.

### **A. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri ve Önemi**

Anne karnında başlayan gelişim çocuk dünyaya geldikten sonrada devam eder. Çocuk yavaş yavaş ruhen ve bedenen gelişme içerisine girer. Çocuk sürekli hareket halindedir. İlk zamanlar anlamsız olan hareketler zamanla çocuk için oyun halini alır ve bu oyunlar bir süre sonra çocuğun neşe kaynağı olur. Tesadüfen çingırağın çıkardığı sesi keşfeden çocuk daha sonra bu sesi duymak için sürekli o hareketi tekrar eder ve bunu oyun haline getirir. Artık oyun çocuğun ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olur. Çocuk oyunla güler, haykırır, koşar, zıplar, tepinir. Bütün tepkilerini oyunla vermeye başlar.Oyun, çocuğun dünyayı öğrenme, tanıma ve bir şeyler ortaya koyma aracı haline gelir. Oyun artık çocuğun yaşam tarzı haline gelir. Çocuklukta hayal gücü oldukça gelişmiş durumdadır. Çocuk, anlatılan bir masal ya da öyküyü değiştirerek kendine göre biçimlendirir, oyun havasına sokar. Çocuk çevresindeki büyükleri taklit etme, kendini onlara

---

<sup>9</sup>Ayla Oktay, *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2002, s. 256.

<sup>10</sup>Bünyamin Çetinkaya, *Ruhsal Açından Sağlıklı Aile Sağlıklı Çocuk*, Sempati Yayıncılık, 2. Baskı Ankara 2007, s. 167.

benzetme yeteneklerini öğrenir. Çocuk oyun oynarken hem rahatlamakta, sosyalleşmekte hem de zihinsel faaliyetlerini daha çok kullandığı için ve zihin sadece oyunla ilgilendiği için öğrenme en üst seviyeye çıkar.<sup>11</sup>

Çocuk çevresinde gördüklerini, gerçek dünyada yaşadığı olayları oyun ortamında yeniden canlandırarak yaşaması için gerekli bilgi ve becerileri oyun alanına aktararak gerçek hayat için pratik yapma imkânına sahip olur. Çocuk, gerçek hayatta karşılaşıcağı sorunlarla ilk olarak oyun ortamında karşılaşip sorunlarına çözüm yollarını bulmak için hayal gücünden yararlanır.<sup>12</sup>Çocuklukta hayal gücü oldukça gelişmiş durumdadır. Çocuk çevresindeki büyükleri taklit etme, kendini onlara benzetme yeteneklerini yine bu yaşlarda oyun vasıtasıyla öğrenir. Örneğin; evcilik oyunlarında ebeveynlerinin yaşantısını, ilgi duyduğu davranışlarını ve mesleklerin özelliklerini ve görevlerini oyun alanında beğendiği ya da hoşlandığı yönleri hayal dünyasında şekillendirerek kendisine özgü hareketleriyle ortaya koyar. Çocuğun oyun sırasında gerçekleri yansıtmaktan ziyade, hayal gücü ve yaratıcılığı ön plandadır.<sup>13</sup> Bundan ötürü çocukları oynarken yönlendirmek yerine çocukları serbest bırakarak çocukların kendilerini ifade etmelerine olanak tanınmalıdır. Böylelikle çocuk oyun oynarken hem sağlıklı bir şekilde gelişimini sürdürür hem de etrafını tanımaya ve ona göre tepki vermeye başlar.

Çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyun, uyku ve beslenme kadar önemli bir ihtiyaçtır. Oyun çocuğun fiziksel, sosyal, dil, zihin, duygusal ve ruhsal gelişimini sağlar. Çocuk oyun oynarkenkoşar, kaçar, zıplar, tırmanır, sürünür, kayar böylelikle bütün kasları gelişir. El becerilerini sağlayan oyunlarla parmak ve el kasları güçlenir, ince motor gelişimine olumlu tesir eder. El ve parmak kasları ile nesnelere kavrar, tutar, sıkar; boyama, karalama, kesme bağlama ve düşürmeme gibi becerileri kazanır. Çocuk, oynarken zihinsel yetilerini de en üst seviyede kullanır. Çocuk oyun oynarken oyun

---

<sup>11</sup>Ahmet Güneş, *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*, Pegama Yayıncılık, Ankara 2002, s.49-50.

<sup>12</sup> Mehmet Murat Döğüşgen, *Yeniden Başlayalım mı? Çocuk ve Ergen Sosyalliği ve İletişim*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts. s.107

<sup>13</sup>Ender Tahir Rıza, *Eğitimde Yöntemler Teknolojisi*, Karınca Matbaacılık, İzmir 1990, s.126.

planlaması yapar, bir sonraki aşamayı düşünür, yeni planlar yapar, yeni oyun tasarlar, arkadaşlarıyla oyun kurar. Bu zevkli ortamda zihinsel gelişimine yönelik birçok kavramı da oyunla öğrenir. Bedeni kadar zekası da en üst seviyede çalışır böylelikle çocuk boş zamanında eğlenirken aslında birçok yönden gelişimi sağlanmış olur.Oyunun çocuğun üzerindeki etkileri saymakla bitmez. Oyun vasıtasıyla çocuğun yaratıcılık becerileri gelişir. Çocuk kendi hayal dünyasına egemendir. Oraya kimsenin müdahale etmesine izin vermez, kurallarını kendisi koyar, kendisi isterse değiştirir. Arkadaşları dışında oyuna kimsenin müdahale etmesini istemez. Oyun sayesinde çocuğun dili kullanma yeteneği de hızla gelişir. Oyun vasıtasıyla arkadaşlarıyla ve oyuncaklarıyla iletişim halinde olan çocuğun kendini ifade etme, anlama ve anlatma yetileri güçlenir.<sup>14</sup>Çocuklar oyun oynarken ebeveynler ve öğretmenler çocuğun oyununu belli bir kalıp ve kurallar halinde oynamaya yönlendirmemelidirler. Çocuk oyun oynarken özgür bırakılırsa çocuğun iç dünyasındaki sınırsız hayal gücü oyun vasıtasıyla dışa vuracaktır. Çocuk; basmakalıp düşüncelere yönlendirilmek yerine serbest bırakılırsa yeni oyunlar, orijinal fikirler ve çözüm önerileriyle yaratıcı düşünmeyi öğrenmiş olacaktır.

Oyunlar çocukların sosyalleşme ortamlarıdır. Özellikle tek kardeş olan çocuklar sosyalleşme sorunu yaşarlar, oyun kurmayı ve grupta oyun oynamayı pek bilmezler daha çok tek kişilik oyunlara hakimdirler. Bazı çocuklarda oyun arkadaşları konusunda katı olabilirler yeni birinin oyuna katılımları konusunda isteksiz olurlar. Sonradan katılan arkadaşlarının grupta kaynaşmaları uzun zaman alabilir. Bu çocuk çekingen, utangaç ve de asosyal olursa bu süre daha da uzayabilir. Bu tip çocuklar aynı zamanda da grup üyeleri tarafından dışlandığı zaman oyun oynamaktan dahi vazgeçebilirler.Oyunu boş zaman faaliyeti olarak düşünen pek çok ebeveyn oyunu sadece ilk çocukluk döneminde oynamasına müsaade edip okulla birlikte oyunun bırakılması gerektiğini düşünürler fakat oyun dönemselsel bir etkinlik değil yaşam boyu tür değiştirerek sürecek bir etkinliktir.<sup>15</sup> Bundan dolayı ebeveynler önce çocuklarının dönemselsel özelliklerini çok iyi

---

<sup>14</sup>Atalay Yörükoğlu, *Çocuk Ruh Sağlığı*, Özgür Yayınları, İstanbul 2010, s. 67.

<sup>15</sup>Haluk Yavuzer, *Okul Çağı Çocukluğu*, Remzi Kitapevi, 13. Baskı, İstanbul 2008, s. 96.

araştırıp bilmeli ve bu döneme uygun oyunları oynamaları konusunda çocukları oyunlardan men yerine aksine teşvik etmelidirler.

Çocuk için oyun son derece ciddi bir uğraştır. Bizlerde çocuklar oyun oynarken onları ciddiye almalı ve lakayt davranışlardan uzak durmaya özen göstermeliyiz; çünkü çocuk için oyun ve gerçek yaşam arasında bir fark yoktur. Onun için oyun gerçek yaşamın ta kendisidir. Bu sebepten ötürü oyun oynayan çocuğa yapılacak ciddiyetsiz yaklaşım çocuğu kırar ve onun derinden etkilenmesine sebep olabilir. Oyunun onun için duygu düşüncelerinin dışı vurumu olduğundan bizim de bu konuda dikkatli olmamız gerekir.<sup>16</sup> Çocuk, hayal ve gerçek dünyası arasında ayırım yapamadığı için oyun oynarken de gerçek yaşamdaki hal ve tutumlarını da oyunda sergiler. Çocuk oyun vasıtasıyla kendini de tanımış olur ve bu eksikliklerini giderme yollarını aramaya başlar.

Dikkatli bir şekilde gözlemlendiğinde oyunun çocuğun ciddi bir iş olduğu ve oyun sırasında çocuğun arkadaşları yardımıyla kişilik kazandığı, yeteneklerinin geliştiği ve giderek olgunlaştığı görülecektir. Oyun psikomotor gelişimine katkı sağladığı gibi çocuğun yardımlaşma, çabuk ve doğru karar verme, cesaret, kendine hâkim olma vb. birçok yönünün gelişmesine imkân verir. Aynı zamanda oyun sayesinde çocuk sosyalleşerek topluma katılmayı, kuralların önemini ve kurallara uymayı da öğrenir.<sup>17</sup>

Arkadaşlarıyla oyun aktivitesine giren çocuklar kendilerini tanıma imkânına erişmiş olurlar. Kendilerinin zayıf ve güçlü yönlerini anlamaya başlarlar. Oyun sırasındaki becerileriyle kendileriyle başkalarını karşılaştırır, yeterlilik ve eksikliklerini fark ederler. Çocukta var olan başarıma ve kazanma duygusu oyun sırasında perçinleşerek uygun oyunlarla çocukların bu güdülerini tatmin edilir.<sup>18</sup> Bu oyunlar sırasında da dikkat edilmesi gereken sürekli kazanan çocukta kendine aşırı güven duygusu gelişirken kaybeden çocukta da kendine güvensizlik ve

---

<sup>16</sup>Tuncel Altınköprü, *Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır*, Hayat Yayınları, İstanbul 2003, s. 47.

<sup>17</sup>Mehmet Zeki Aydın, *Din Öğretiminde Yöntemler*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2004, s. 143.

<sup>18</sup>Yunus Tortop, *Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Afyon 2005, s. 19.

başarısızlık duygusu oluşabilir. Burada önemli olan kazanmanın da kaybetmenin de doğal bir süreç olduğunun çocuklara benimsetilmesi gerektiğidir.

Çocuğun oyun ihtiyacı yeteri kadar karşılandığı zaman çocuk sağlıklı şekilde gelişir. Somut soyut kavramları çocuk oyun içinde daha kolay öğrenir.<sup>19</sup> Böylelikle çocukta öğrenme faaliyetleri üst düzeylere çıkmış olur. Saatlerce anlatacağımız soyut verileri oyunlaştırıp çocuğa öğrettiğimiz zaman hem çocuk daha kolay öğrenir hem de öğrenme kalıcı olur.

Oyun yetişkinler tarafından belli bir amacı olmadan sadece boş zaman faaliyeti ve çalışmanın zıddı olarak görülür. Oyunun zevk alma ve eğlenceyi içerisinde barındırıyor olması onun faydasız olacağı anlamına gelmez. Zira oyun çocuğun beden, zihin, duygu, düşünce, sosyal ve dil gelişimine katkıda bulunur.<sup>20</sup>

Çocuklar oyun oynayarak gelişirler. Bizlerde onların oyun oynamalarına engel olmak yerine çocukları güzel oyunlara teşvik edici hatta yeri gelince beraber oynayabileceğimiz bir anlayış geliştirmeliyiz. Nitekim Sevgili Peygamberimizde kız çocukların bebeklerle oynamasınamüsaade etmiş, erkek çocukların ise atıcılık, binicilik ve yüzme gibi alanlarda oyunlar oynamalarına ve kendilerini geliştirmelerine izin vermiştir.<sup>21</sup>

Oyuna İslam dininin açısından bakıldığı zamanda Gazali, oyunun çocuğun eğitiminde önemli yeri olduğunu söyler. Ona göre oyun çocuğu dinlendirir ve hafızasını yenileyerek çocuğun öğrenme gücünü arttırır. Çocuğun ders sırasındaki yorgunluğunu almak ve deşarj olması için kısa süreli araların ve oyunların gerekli olduğunu ileri sürer. Öğrencinin eski dinçliğini kazanması çalışmalardan bıkmaması için belleğini tazelemek ve enerjisini yenilemek yönünden oyun gerekli olduğunu düşünür. Peygamber Efendimiz de çocuğun hayatında oyunun önemli olduğunu söyler. Çocuklardan oyunu men etmenin yanlış olduğunu aksine anne babaların çocuklarla beraber oyun oynaması gerektiği söyler. Peygamber

---

<sup>19</sup>Döğüşgen, *age*, s.27–28.

<sup>20</sup>Alev Önder, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2005. s. 48

<sup>21</sup> Bkz. Mehmet Emin Ay, “Hz. Peygamber ve Çocuklar”, *Diyanet İlmî Dergi*, Peygamberimiz Hz. Muhammed-Özel Sayı, Ankara 2000, ss. 161–180.

Efendimiz de hadisleriyle oyunun önemini kavratmaya çalışır. Efendimiz (a.s) ebeveynlere çocuklarını bizzat eğlendirmeyi emretmiştir.<sup>22</sup>Çocuklar oyun oynayarak gelişirler. Bizlerde onların oyunlarını bozucu değil, güzel oyunlara teşvik edici bir eğitim modeli geliştirmeliyiz. Nitekim Sevgili Peygamberimizde böyle yapmıştır. Kız çocukların bebeklerle oynamasına müsaade etmiş, erkek çocukların ise atıcılık, binicilik ve yüzme gibi alanlarda oyunlar oynamalarına ve kendilerini geliştirmelerine izin vermiştir.

Sonuç olarak çocukların oyunları kısıtlanmamalı, çocukların cinsiyetlerine ve yaş gruplarına göre oyun oynamalarına imkân tanınmalı onların kendilerini ifade edebilmeleri için gerekli ortam oyunlarla sağlanmalıdır.

## **B. Oyunların Sınıflandırılması**

Oyun, çocuğun içinde bulunduğu koşullar çerçevesinde gerçek dünya ile hayal dünyası arasında oluşturduğu bir köprü vazifesi görür. Bundan dolayı çocuğun gelişimine paralel olarak oynadığı oyunda da belirgin bir değişim görülür.<sup>23</sup>

Oyunları incelerken çocukların oynadıkları oyunlar yaş gruplarına, cinsiyetlerine, sosyoekonomik düzeylerine, kültürel farklılıklarına, kitle iletişim araçlarına ve gelişim dönemlerine göre farklılıklar gösterir.<sup>24</sup> Bundan dolayı da oyunları kendi içinde sınıflara ayrılmıştır. Bunlardan birincisi çocuğun oyun oynarken içinde bulunduğu evrelere göre ayrılmıştır, ikincisi ise çocuğun gelişim aşamalarına göre oynadığı oyunlara göre sınıflandırmalar yapılmıştır. Şimdi bunları daha ayrıntılı bir şekilde inceleyelim.

---

<sup>22</sup>Halil AYTEKİN, *Okulöncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuk Gelişimine Katkısı*, yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kütahya 2001, s. 29.

<sup>23</sup>Gülten GÜNGÖRMÜŞ, *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Ankara 2007, s. 4.

<sup>24</sup>Bahar ÇELİK, *Anne Baba Olma Sanatı*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts. , s.100.



## 1. Evrelerine Göre Oyun

Piaget oyunu, alıştırma oyunları, sembolik ve kurallı oyunlar olmak üzere üç grupta ele almıştır.<sup>25</sup>

### a. Alıştırma Oyunları (İşlevsel Oyun- Duyusal Motor Dönem):

Bebek dünyaya geldikten sonra bedenini ve çevresini tanımaya ve öğrenmeye başlar. Bu öğrenme bakma, emme, ellerini açıp kapama, avuçlama gibi temel motor gelişimlerini yapan çocuk bu hareketleri tekrarlayarak bunlardan doyum sağlar. Bu doğumdan iki yaşına kadar ki süreyi kapsayan bir dönemdir.<sup>26</sup> Bu dönemde etrafını ve çevresini algılamak için tekrarladığı bu hareketleri çocuk zamanla oyun haline getirir. Bu dönemdeki oyunlar çocuğun bedenini, nesnelere ve bunların fonksiyonlarını öğrenerek tekrarlar ve bunu oyun haline getirir.<sup>27</sup> Çocukların bu oyunlarının başlangıcında bilinçli hareket yoktur çocuk bu hareketleri tekrarladıkça hoşuna gider ve bunu oyun haline getirerek aslında öğrenmenin de ilk basamağını atmış olur.

Alıştırma oyunları ilk önce vücut ve iletişim oyunlarını kapsar. Bu dönemde annenin bebeğini kucağına alması, ellerine yanaklarına dokunması, ayaklarını gıdıklaması, bebeğin annenin parmağını tutmasına izin vermesi gibi duyuşsal oyunlarla başlar. Bu oyunlar çocuğun çevresini tanımaya ve merakla izlemesine yardımcı olur.<sup>28</sup> İletişim oyunları aynı zamanda anne bebek bağıını güçlendiren önemli olgulardandır. Anneyle ilk oyunlar böylelikle başlar ve zamanla oyunlar çocuğun yaş dönemine göre şekil ve boyut değıştirerek devam ederler.

Piaget, alıştırma oyunlarının çocuğun zihinsel fonksiyonlarını geliştirdiğini söyleyerek çocuğun çevresini tanıırken çeşitli eşya ve nesnelere ilişki kurmasını

---

<sup>25</sup>Güngörmüş, *agt*, s. 5.

<sup>26</sup>Döğüşgen, *age*, s. 30.

<sup>27</sup>Çelik, *age*, s. 101.

<sup>28</sup>Karadağ-Çalışkan, *age*, s.18.

onlara dokunmasının çocuğun çevresini algılamasını kolaylaştırdığını ve zekasını geliştirdiğini belirtmiştir.<sup>29</sup>

Bu dönemde çocuk, çevresini tanıyarak etrafındaki nesnelere idare etmeyi ve bedenini yönlendirmeyi öğrenir ve daha sonra da bu hareketlerden hoşlanarak bunları tekrarlayarak oyuna dönüştürür. Kaşığı bir yere vurduğunda ses çıkardığını duyan çocuk, bu sesi tekrar duymak için kaşığı çeşitli eşyalara vurabilir ve çıkardığı sesleri tekrarlayarak ses oyunları yapabilir.<sup>30</sup> Çocuk çıkan bu sesleri kendisi de tekrarlayarak o sesin aynısını çıkarmaya çalışır bu da çocuğun konuşma ve kendini ifade yetisinin güçlenmesine vesile olur.

### **b. Sembolik Oyunlar (Taklit Simgesel Oyun):**

Çocuğun 2 yaşından 12 yaşına kadarki dönemine taklit dönemi denir. Çocuk çevresindeki olayları, nesnelere, kişileri, tv karakterlerini taklit etmeye başlar. Çocuk bu olayları taklit ederken aslında çocuğun olayları algılayışı, kavrayışı gelişir ve tamamlanır. Çocuk çevresini taklit ederken aslında olaylar karşısında nasıl tepki verilmesi gerektiğini, sorunlara çözüm önerilerini öğrenmiş olur. Böylelikle de çocuğun oyunları artık gerçeğe daha uygun olmaya, kurallara uymaya, oyunun amaçlarının belirlenmesine ve işbölümüne dayalı olmaya başlar.<sup>31</sup> Alıştırma oyunlarından sembolik oyunlara geçen çocuk artık hayatta daha iç içe ve gerçekçi oyunlar oynamaya başlar. Bu dönemde çocuk çok dikkatli bir gözlemcidir ebeveynlerini ve çevresindekileri gözlemleyerek birebir taklit ederler. Bir olay karşısında annesinin verdiği tepkiye bakarak kendisi de o tepkiyi vermeyi öğrenir. Kendisi bardak kırdığında annesi ona bağırırsa kardeşi bardak kırdığında o da kardeşine annesinin kendisine bağıracağı gibi bağırır ve neredeyse birebir aynı cümleleri kurar. Çocukların bu dönemde bir bant kaydı gibi her şeyi kaydettiğini bilerek davranışlarımıza bu bilinçle dikkat etmemiz gerekir.

Çocuk 2 yaşına kadar bedenini kullanarak oyun oynarken 2 yaşından sonra sembolik oyunla tanışır ve kendi gerçeklerini hayal gücüyle yorumlayarak oyun

---

<sup>29</sup> Güngörmüş, *agt*, s. 6.

<sup>30</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.18.

<sup>31</sup> Çelik, *age*, s.101.

oynar. Bu dönemde çocuk etrafındaki nesne ve eşyalara farklı anlamlar yükler, oyunlarını sanki varmış gibi yaparak oynamaya başlar. Örneğin kendisini doktor olarak hayal eder ve oyuncaklarını hasta kabul ederek onları muayene ve tedavi etmeye başlar. Burada çocuğun kelime hazinesi ve kendini ifade yetisi tam olarak gelişmediğinden çocuk kendini sözlü olarak ifade edemediğinden kendisini simgesel oyunlarla ifade etme yoluna başvurur. Bunu yaparken de zihinsel simge ve uygulamalar tekrarlanarak özümserir.<sup>32</sup>Bu dönemde çocuklar içinde yaşadığı çevrenin kültürünü, yapısını ve günlük hayattaki uygulamaları taklit oyunlarını kullanarak yansıtır. Çocuk çevresinde bebeklere nasıl davranıldığını görür ve kendi oyuncak bebeklerini de gerçek bebek kabul ederek onlara o şekilde davranır. Çevresindeki büyüklerin eşyaları nasıl kullandığına dikkat ederek onlarda eşyaları amaçlarına uygun olarak kullanmaya çalışır. Özellikle kız çocukları komşuculuk oynarken kendilerini onlarla özdeşleştirirler, boş fincan ve bardaklardan gerçekten çay kahve içer gibi yaparlar. Evcilik oyunları ile de anne babalarını taklit ederek anne babanın görev ve sorumluluklarını fark eder bu oyunlar vasıtasıyla çocuklar sosyalleşmeye başlarlar.

### **c. Kurallı Oyunlar:**

Çocuğun oynadığı alıştırma ve sembolik oyunlar zaman içinde azalır ve çocuk 7–8 yaşlarına gelince kurallı oyunlar oynamaya başlar. Bu tür oyunlar çocuğun yaşça kendisinden büyükleri taklit ettiği oyunlardır. Çocuk bu oyunlar vasıtasıyla çevresiyle etkileşime girer, iletişime geçerek sosyalleşmeye başlar ve dış dünyayla uyumu kurmaya başlar.<sup>33</sup> Böylelikle çocuk toplumsal kuralları öğrenmeye başlar ve çocuğun topluma adapte olması, örf ve ananeleri öğrenmesi kolaylaşır.

Bu dönemde çocuğun oyunları daha mantıklıdır, zihinde gerçekleri daha belirgin ve daha sosyaldır. Çocuğun hayali ve fantezi oyunları azalmaya

---

<sup>32</sup>Döğüşgen, *age*, s. 30.

<sup>33</sup>Güngörmüş, *agt*, s. 6–7.

başlamakla beraber oyunların kuralları daha kesin olabilirken bazen bu kurallar karmaşık halde de olabilmektedir.<sup>34</sup>

Bu dönemde başlayan kurallı oyunlarda çocuk kendisini ortaya koymaya ve grup arkadaşlarına kendisini ispatlamaya çalışır. Çocuk kuralları daha iyi anladığı ve uygulamaya başladığı için oyunda en başarılı olmak için bütün gayretini ortaya koyar. Daha bilinçli olan çocuğun yetişkinlerle olan ilişkileri de daha başarılı ve mutludur. Çocuk hastalık, yorgunluk veya huzursuzluk hissettiği zaman tedirginlik küskünlük geçirse de bu durumun geçici olduğu çocuğun ihtiyaçları giderildiğinde bu durum da ortadan kalkacağı bilinerek çocuğa yaklaşılması gerekir.<sup>35</sup> Çocuk bu tarz huzursuzluk çıkardığı durumlarda veya oyunu kaybetmeye yakın olduğu durumlarda oyunun kurallarını da çiğner ve kurallı oyundan uzaklaşmaya başlar. Bu gibi durumlarda çocuk ya kuralları çiğneyerek amacına ulaşarak oyunu kazanacaktır ya da kurallara uyup sonucuna razı olmayı seçecektir. Çocuğun kurallara uyması, kendini kontrol etmesi gerektiği zaman iç çatışma ortaya çıkar ve çocuk çoğunlukla kuralları çiğner.

Kurallı oyun dönemi çocuğun ilköğretim çağına denk gelmektedir ve bu dönemde de oyun çocuğun gelişimi ve öğrenmesi açısından çok önemlidir. Oyun haline getirilmiş bilgi çocukta kalıcı hale gelir. Bu nedenle verilmek istenen eğitim oyunlarla çekici hale getirilerek verildiği zaman çocukta daha kalıcı olur.<sup>36</sup> Öğretmenler ve ebeveynler çocuğun gelişim aşamalarına göre oyun tercihlerine dikkat ettiği zaman hem çocuğun gelişimi desteklenmiş olur hem de çocuğun düzeyine uygun oyunla çocuk daha haz alarak oyun oynar.

## 2. Gelişim Aşamalarına Göre Oyun

Çocuk psikologlarınca yapılan çalışmalarda, gelişim aşamalarına göre oyunlar 4 aşamada sınıflandırılmıştır. Bunlar;<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup>Döğüşgen, *age*, s. 30.

<sup>35</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.20.

<sup>36</sup>Çelik, *age*, s. 103.

<sup>37</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, ss. 21–22.

### **a. Bebeklik Döneminde Oyun (0–2 yaş):**

Bebek dünyaya geldiği zaman emme içgüdüyle doğar. Daha sonra bebeğin duyma, dokunma gibi duyuları gelişir ve zamanla bu duyularını kullanır ve bunları oyun haline getirir bundan da büyük haz duyar. Çocuk hareket eden ve ses çıkaran nesnelere gözleriyle takip eder, elleri ve ayakları ile oynar, kendisinin el ve ayaklarıyla oynanmasından hoşlanır, bu hareketleri tekrarlar ve bunları oyun haline dönüştürür. Tekrarlanan bu hareketler onun için oyun halini almış olur. Bu oyunlarla bebeklerin büyük kasları gelişir ve bu oyunların en büyük özelliği bu oyunları doğal, özgür olması, kurallarının olmaması ve bu oyunların yalnız olarak oynanmasıdır.<sup>38</sup> Bu dönemde bebeğin oyunlarına kural koymak ve bebeği yönlendirmek yersiz olacaktır. Çünkü bu dönem de onun kural ve grup oyunları oynaması mümkün değildir.

Bebeklerin oynadıkça isteklerini, hislerini, düşüncelerini ifade etme yetileri gelişir ve durum onların sosyalleşmesine yardımcı olur. Bebeğin her oyun oynadığında denge ve koordinasyon duygusu gelişir.<sup>39</sup> Bunun için bebeğin eline mandal, kaşık, çingirak gibi oyuncaklar verilmeli ve bebeğin bunları tutması sağlanmalıdır.<sup>40</sup> Bu şekilde bebeğin el göz koordinasyonu gelişir ve özellikle ses çıkaran oyuncaklar bebeğin dikkatini çekerek onun odaklanmasına yardımcı olur.

### **b. Çocukluk Döneminde Oyun (3–6 yaş)**

Çocukluk döneminde oyun bebeklik dönemine benzerlik gösterse de aslında daha karmaşık, gelişmiş ve sosyal bir hal almaya başlar. Çocuk artık gün boyu oyun oynama ihtiyacı hisseder ve akranlarıyla grup oyunları oynamaya başlar. Bu şekilde sosyalleşme tohumları yeşermeye başlamakla beraber hisleri ve duyuları kuvvetlenmeye başlar. Bebeklik döneminde büyük kaslarını kullanan çocuk artık bu dönemde küçük kaslarını kullanır ve ince motor gelişimi etkinleşir. Çocuklar bu dönemde koşma, atlama gibi oyunlar oynar. Daha sonra seksek oynarlar, duvarların üzerlerinde yürümekten hoşlanırlar, 5 yaşlarında futbol ve

---

<sup>38</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s.21.

<sup>39</sup>Alanur Özalp, *Çocuk ve Aile Psikolojisi*, Sepya Yayıncılık, İstanbul 2009, s.15.

<sup>40</sup>Sefa Saygılı, *Çocuk Psikolojisi*, Nesil Yayıncılık, 19. Baskı, İstanbul 2009, s. 76.

basketbol gibi oyunlara yönelirler.<sup>41</sup> Bu dönemde oyun çocuk için her şey demektir. Çocuk her etkinliği oyun haline getirmeye çalışır ve çocuk oyun oynamaktan haz alır ve gelişimi sağlıklı bir şekilde sürmüştür.

Oyun oynarken çocuk mutlu olur. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişimi için beslenme, sevgi ve bakım ne kadar gerekli ise oyun ve oyuncaklar da o kadar gereklidir. Çocuk, oyun yoluyla düşünmeyi ve kendi başına karar vermeyi, sorumluluk almayı, işbirliği yapmayı ve paylaşmayı, sonuca ulaşmayı, konsantre olmayı öğrenir. Motor, sosyal ve dil becerilerini, hayal gücünü geliştirir, dikkatini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize etmeyi öğrenir.<sup>42</sup> Çocuk oyun oynayarak kimliğini ve kişiliğini oluşturarak toplum içerisinde kendisini ispat etmeyi de oyun yoluyla öğrenir.<sup>43</sup> Ayrıca çocuk oyun vasıtasıyla kendini ve akranlarını tanır, saldırganlık dürtüsünü boşaltır. Değişik sosyal rolleri deneme, duygularını dışa vurma imkânını elde eder. Başka nesnelere ve insanlarla ilişkilerini inceler. Oyun, kas gelişimini de hızlandırarak ve çocuğu güçlendirir. Çevresini araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkânı sağlar. Kendisini ifade etmeyi, sözlü olarak söylenenleri anlamayı kolaylaştırır. Dağarcığı yeni kelimeler kazanır. Yaşama için gerekli olan kurallarını yine oyunla öğrenir.<sup>44</sup> Çocukluk döneminde kişiliğin ve öğrenmenin temelleri atılır. Bundan dolayı çocuklar bu dönemde ne kadar mutlu ve istedikleri etkinlikleri gerçekleştirirse o kadar sağlam karakterli, hayatta mutlu ve başarılı olur. Çocukların gelişimlerine uygun oyun oynatmak çocukların sağlıklı gelişmelerine yardımcı olur.

### **c. İlk Çocukluk Döneminde Oyun (6–11/12 yaş)**

İlk çocukluk dönemi çocuğun okulla tanışma, yepyeni dünya ve çevreyle karşılaşma dönemidir. Bu dönemde çocuğun sorumlulukları artar ve arkadaş çevresi genişler. Dolayısıyla çocuğun iç dünyasında büyük değişimler ve gelişimler olur.<sup>45</sup> Okul dönemi çocuk için yeni bir dönemin başlangıcı demektir.

---

<sup>41</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s.21–22.

<sup>42</sup>Saygılı, *age*, s. 74.

<sup>43</sup>Özalp, *age*, s.40.

<sup>44</sup>Saygılı, *age*, ss. 74–75.

<sup>45</sup>İlkin Öz, *Çocuk Olmak Çocuk ve Eğitim*, Kök Yayıncılık, 5. Baskı, Ankara 1997, s. 34.

Bu zamana kadar hep annesinin yanında olan ve oyunlarının büyük birçoğunu ebeveynleriyle oynayan çocuk artık okul çağıyla beraber annesinden ayrılır ve zamanının büyük bölümünü arkadaşlarıyla beraber geçirmeye başlar. Bu çocuk için büyük bir değişimdir. Bazı çocuklar bu duruma ve okullarına uyum sağlamakta zorlanırlar, kolay kolay adapte olamazlar.

Çocuğun okul dönemiyle birlikte hem faaliyetleri, ilgileri sayı ve içerik açısından artmış hem de sosyal çevresi genişlemiştir. Çocuk artık evde annesinin yanında olmaktan, oyuncaklarıyla oynamaktan çok sokakta arkadaşlarıyla beraber olmaya yönelmiştir. Arkadaşlarıyla birlikte saklambaç, körebe, yakalamaca, bisiklete binmek, ip atlamak gibi oyunlardan daha çok hoşlanmaktadır. Bu dönemde artık oyun oynarken cinsiyete göre arkadaş seçmekte ön plana çıkar. Erkekler hemcinsleriyle top oyunları, takım oyunları oynayarak birbirleriyle yarış haline girer. Ayrıca film veya bilgisayar oyunlarındaki gibi çete kurarak yalandan kavga ve savaşıma başlarlar. Kızlar ise hemcinsleriyle küçük gruplar halinde evcilik gibi oyunlara yönelirler.<sup>46</sup> Sosyalleşmenin ilk adımlarını atmaya başlayan çocuk için bu evre önemlidir. Bu dönemde arkadaş grubuna giremeyen ve kolay kolay başkalarıyla sağlıklı iletişime geçemeyen çocuğun ilerde arkadaş seçmesi ve iş ortamlarında sosyalleşmeleri de sorun olur. Dolayısıyla bu dönemde çocuklara yardımcı olmalı ve onların arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim ortamlarına girmelerine olanak tanınmalıdır.

#### **d. Ergenlik Dönemde Oyun (11/12–21 yaş)**

Ergenlik dönemiyle birlikte çocukluk ilgileri ve oyunları artık sönmeye başlar ve yerine olgunlaşmış ilgiler gelir. Çocuk artık olgunlaşmaya başlar ve bu durumun farkındadır, dolayısıyla çocuğun seçtiği oyunlarda artık farklılaşmaya başlamıştır. Bu dönemde oyunlarda daha çok seyirci pozisyonunda kalma, zeka ve kart oyunlarına ilginin arttığı gözlenir.<sup>47</sup> Bu dönemde daha çok bilgisayar ve playstation gibi sanal ortamda oynanan ve yarışılan oyunlar tercih edilir.

---

<sup>46</sup>Yörükoğlu, *age*, s. 74.

<sup>47</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s.21-22.

Fiziksel ve psikolojik deęişiklięin iine giren ocuk bu deęişiklięin farkına varır ve ilgileri yön deęiřtirir. ocuk kendisindeki bu deęişimin farkındadır ve ona göre davranmaya bařlar. Aslında bu dönemde ocuęun kiřilięi deęiřmez; sadece ocuęun duygu ve dūřünceleri zenginleřir, sosyal evresi geliřir ve ilgileri yön deęiřtirmeye bařlar.<sup>48</sup>

### **C. Oyunun ocuęun Geliřimine Etkileri**

ocuk iin oyun, boř zamanında oyalanacaęı eęlence aracı deęil evresini ve gerek hayatı anlama ve oęrenme aracıdır. ocuk nce evresini algılar sonra anlamaya alıřır en sonunda da anladıęını oęrenir ve geliřtirmeye alıřır. Oyun ocuęu her ynden geliřtirir, olgunlařtırır ve ocuęun geliřimini destekler.<sup>49</sup> ocuęun zevk alarak geliřimini destekleyici en iyi eęitim aracı oyundur. ocuk oynarken geliřim ve eęitim amacı gütme dahi o farkına varmadan oęrenme gerekleřir.

Oyun; ocukların olaylar karřısında farklı dūřüncelerine, yaratıcılık becerilerinin geliřmesine, hislerini dıřa vurmasına, duygularının farkına varmasına, arkadař grupları iinde sosyalleřmesine, ahlaki ve sosyal kurallara uymasına, kas ve kuvvetin geliřmesine, ifade yeteneęinin, dili kullanma becerisinin geliřmesine ve kelime hazinesinin artmasına yardımcı olmaktadır.<sup>50</sup>

Oyunun ocuęun geliřimi iin deęeri dūřünüldüęünde; duygusal, sosyal, fiziksel, psikolojik, dil, yaratıcılık ve biliřsel geliřimine destekleyici ve hayata hazırlayıcı etkili bir ara olduęu görölmektedir. ocuk oynadıka duyguları kesinleřir, ne hissettięinin farkına varır, oynadıka motor geliřimi desteklendięi iin de yetenekleri geliřir, el ve zekabecerisi artar. ünkü oyun ortamında ocuk duyduklarını, gördüklerini, sımayıp denedięi, oęrendiklerini pekiřtirdięi bir minyatür hayat durumundadır. ocuk bu küçük dūnyanın kurallarını kendisi koyar

---

<sup>48</sup>Öz, *age*, 43.

<sup>49</sup>Tortop, *agt*, s. 18.

<sup>50</sup>Metin angır, *İlköęretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilęisi Derslerinde Eęitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu*, (basılmamıř yüksek lisans tezi), İstanbul 2008, s. 17.



ve kendi işine gelmezse yine kendisi bozar.<sup>51</sup> Bu alan sadece çocuğa aittir ve başkasının kendi kurallarına ve kendi dünyasına saygı göstermesini ister.

Anne babalarda çocukların oyun dünyasına saygı göstermekle beraber çocuğun duygusal ve motor gelişimine katkısı olan oyunlar oynaması konusunda çocukları özendirmeli ve zaman zaman çocuklara vakit ayırarak onlarla oyunlarına iştirak etmelidirler. Fakat bu oyun sırasında anne babaların dikkat etmeleri gereken oyun ortamında çocuğu yönlendirme yapmadan özgür bırakıp kuralları onun koymasına müsaade edip fiziksel olarak da çocuğun seviyesine inerek onun bakış açısıyla olaylara bakmaları gerekir. Bu tutum çocuk için hem öğrenme hem de eğlence olacaktır. Anne baba oyunlarla çocuğun ilgi yetenek ve biçim vericilik özelliklerini tanıyarak ve bundan sonraki eğitimlerinde de bunları göz önünde bulunduracaktır.<sup>52</sup>

Çocuğun eğitiminde dini eğitimin yeri ve önemi de hayli fazladır. Din eğitiminde de çocuğu sıkmadan ve zevk almasını sağlamak için oyunlardan faydalanılması gerekir. Çocuğa dini kavram ve ritüelleri öğretmek çok hassas bir mevzudur. Çocuğu çok sıkmak ve fazla serbest bırakmak olumsuz sonuçlar alınmasına neden olacaktır. Ebeveynlerin çocuklara bu kavram, ibadet ve duaları öğretmede oyunlara başvurması gerekir oyun sayesinde çocuk hem eğlenecektir hem de öğrenme gerçekleşecektir.

Oyun oynamayan çocuk için bedensel, bilişsel ve ruhsal yönlerden pek sağlıklı bir gelişim içerisinde olduğundan bahsetmek mümkün değildir. Oyun oynamayı yasaklayan ve sınırlayan etmenler çocuğun kişiliği ve gelişimine zarar verici, sağlıksız sonuçlara neden olacaktır. Oyun her zaman çocuğun gelişimine olumlu katkıda bulunduğundan eğitimde de temel rol oynamıştır.<sup>53</sup> Oyun üzerinde yapılan araştırmalarda oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkileri ortadadır. Çocuk üzerinde bu kadar önemli olan bir kavramın eğitimde kullanılmaması

---

<sup>51</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.24.

<sup>52</sup> Abdurrahman Dodurgalı, *Ailede Çocuğun Din Eğitimi*, Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları No: 123, 2. Baskı, İstanbul 1998, s. 65.

<sup>53</sup> Tuğba Güler, *Din ve Ahlak Öğretiminde Drama Örnekleri*, Nobel Yayınları, Ankara 2007, s.19.

düşünülemezdi. Oyun her yönden çocuğu bir zar gibi kuşatır ve onun adım adım gelişmesine yardımcı olur.

Bu bahsedilenlerin ışığında oyunun çocuğun gelişimi bakımından; duygusal, sosyal, fiziksel, psikolojik, dil, yaratıcılık ve bilişsel gelişimine etkilerini daha ayrıntılı bir şekilde inceleyelim.

### **1. Duygusal Gelişimine Etkileri**

Sosyal ve duygusal gelişimin temelleri ilk çocukluk döneminde atılır. Bu kadar önemli olan bu dönemlerde eğitimciler ve anne babalar çocuklarını çok iyi tanıyıp çocuğun iç dünyasına girebilmeli ve çocuğun hissettikleri duyguyu tanıyıp çocuğu iyiye ve güzele yönlendirmelidir. Çocuğun duygu ve düşünceleri onun davranışlarına da sirayet edeceği için oyun vasıtasıyla çocuğun duygusal tepkileri kontrol altına alınabilir.<sup>54</sup> Burada çocuk ile muhatap olan kişi çok iyi bir gözlemci olup çocuğun doğal ortamında sergilediği davranışları doğru bir şekilde okuyabilmelidir. Çocuğun hissettiği ve sergilediği davranışları yine oyun ortamında çocuk farkına varmadan doğru bir yönde yönlendirmeyi bilmelidir. Çünkü oyun ortamında çocuk birçok duyguyu orada öğrenir ve öğrendiği davranışları yine orada sergiler.

Çocuk oyun oynarken mutluluk, sevinç, acıma, korku, sevgi, sevilme, kin, nefret, güven duyma, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi duygusal tepkileri öğrenir. Yine oyun ortamında çocuk duygularını kontrol etmeyi, duygu ve düşünceleriyle baş etmeyi öğrenir. Oyunda çocuk en gerçek anlamda kendisini ortaya koyar ve çevresindekiler bu yolla kendisini tanıtır. Liderlik yönleri üstün olanlar, kavgacılar, uyum sağlayamayanlar, tembeller, çalışkanlar, pısrıklar, oyunbozanlar, asosyaller yine oyun yardımıyla tanınabilir.<sup>55</sup> Çocuğun bilinçaltı davranışları oyun yoluyla gözlemlenip çocuktaki davranış bozuklukları ve çocuğun pekiştirilmesi gereken davranışları oyun yoluyla gözlemlenip ona ilişkin sorunlara çözüm yolları aranmaya çalışılır.

---

<sup>54</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s.26–27.

<sup>55</sup>Çangır, *agt*, s. 18.

Oyun, çocuğun en önemli stres atma ve kendini tanıma aracıdır. Çünkü çocuğun gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden, kimseyle paylaşmadığı bazen kendisinin bile fark etmediği olumsuz duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği tek yer oyundur. Çocuk bu düşüncelerini sembolik olarak oyununa yansıtır aynı zamanda dile getiremediği kaygılarını dile getirerek somutlaştırıp kendi açısından sorunlarına, endişelerine çözüm yolu bulmaya çalışır.<sup>56</sup> Burada çocuk aslında bize çok büyük kolaylık sağlamaktadır. Çocuk kendi sorunlarını yansıttığı gibi bunlara çözüm önerilerini de burada sunmuş oluyor.

Örneğin bir çocuk annesinin yasakladığı bir davranışı sergiledikten sonra annesi tarafında cezalandırıldığında kızgınlık ve suçluluk duygusunun üstesinden oyun yoluyla gelir. Oynadığı oyunda rolleri değiştirerek kendisi anne olur bebeğini azarlar ve cezalandırır. Burada artık kabahat işleyen kendisi değildir çocuk cezalandırıcıdır. Buna benzer bir örneği Anna Freud belirtmiştir. Bir küçük kız, erkek kardeşine karanlık ve ruh korkusundan nasıl kurtulacağını anlatır: “Sadece ruh rolünü oynayacaksın, nasıl ruh olabileceğini hayal edeceksin.” Böylece kuvvetli bir özdeşleşme çocuğun korktuğu şeyin üstesinden gelmesine neden olur. Bu şekilde oyun ortamlarında çocuk kendi fantezi dünyasında hislerini ve çözüm yollarını gerçekleştirir.<sup>57</sup>

Ayrıca çocuk çevreden aldığı çeşitli uyaranların geriliminden oyun sayesinde kurtulabilir. Oyun sayesinde çocuk en derin duygu ve ihtiyaçlarını ifade eder ve duygusal sorunlarını çözmeye çalışır. Oyun çocuğun saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına da yardımcı olur.<sup>58</sup> Bu durum bizi korkutmamalı ve çocuk hakkında olumsuz düşüncelere kapılmamıza neden olmamalıdır. Saldırganlık dürtüsü de son derece insani bir duygudur ve çocuk bu duygularını da burada ifade edip psikolojik olarak rahatlayacağı için oyun dışında bu davranışları sergileme ihtiyacı artık hissetmeyecektir.

---

<sup>56</sup>Döğüşgen, *age*, s. 31–32.

<sup>57</sup>Berka Özdoğan, *Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım*, Anı Yayıncılık, Ankara 2009, s.124.

<sup>58</sup>Haluk Yavuzer, *Anne - Baba ve Çocuk*, Remzi Kitabevi, 11. Baskı, İstanbul 1998, ss.169–170.

Aslında çocuklar oynadıkları oyunlarla ve bu oyunlarda üstlendikleri rollerle bizlere önemli mesajlar vermektedir. Anne - baba ve öğretmenler çocukların oynadıkları oyunları daha dikkatli gözlemledikleri takdirde birçok soruna önceden tedbir alarak, çocuğun daha sağlıklı gelişimini desteklemiş olacaktır.

## 2. Sosyal Gelişimine Etkileri

İnsan toplumsal bir varlıktır. İnsanın toplum içerisinde yaşaması insan için en önemli ihtiyaçlarından. Çocuğun da toplumun etkin bir üyesi olmasında, toplumsallaşmasında, toplumsal gelişmesinde ve üretken birey olmasında oyun önemli bir araçtır.<sup>59</sup> Çocuk toplum kurallarını, görgü kurallarını, topluma faydalı olmayı vs. oyun içerisinde oynayarak öğrenir.

Gelişim özellikleri incelendiği zaman görüyoruz ki sosyal gelişim duygusal gelişimle bağlantılıdır. Duygusal gelişimi de etkileyen en önemli etken, çocuğun başkalarıyla olan ilişkileridir. Çocuk toplumun kural ve gerçeklerini en kolay ve zararsız bir biçimde oyun sırasında öğrenir. Çocuk, oyun vasıtasıyla başkalarının hak ve özgürlüklerini korur, yardımlaşma, dayanışma, birlikte çalışmayı öğrenir ve uygular.<sup>60</sup> Çocuk oyun oynarken benmerkezci davranıştan sıyrılıp biz olma kavramına yönelir. Böylelikle arkadaş olma kavramını ve sosyalleşmeyi çocuk ilk önce oyun yoluyla fark etmiş olacaktır. Özellikle kardeşi olmayan çocuklar için oyun sosyalleşme açısından çok önemli bir olgudur çünkü bu çocuklar için oyun kurmak, paylaşmak, grup oyunlarına katılmak, sosyalleşmek sorun olur. Bu çocuklar genelde tek kişilik oyunlara hakim oldukları için grup oyunlarını oynamaktan kaçınırlar. Bu oyunlar vasıtasıyla çocuk arkadaşlarıyla oynamayı, oyuncaklarını paylaşmayı öğrenir.

Oyun yoluyla “ben” ve “başkası” kavramlarını öğrenen çocuk, yine oyun yoluyla almayı, vermeyi ve paylaşmayı öğrenir. Oyunda takım ruhunu, rekabet duygusunu, başkaları ile yarışmayı, işbirliği kurmayı, başkaları için sorumluluklar

---

<sup>59</sup> İbrahim Ethem Başaran, *Eğitim Psikolojisi*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2005, s. 235.

<sup>60</sup> Bu konuda bkz. Karadağ- Çalışkan, *age*, s.27.

yüklenmeyi, çalışmayı, hak savunmayı, başkasının hakkına saygılı olmayı, başarılı olmayı öğrenir.<sup>61</sup> Aynı zamanda çocuk; oyun içinde sırasını beklemeyi, bir başkasının hakkını gasp etmemeyi, birbirine saygı duymayı, kazansa da kaybetse de arkadaşlık ilişkilerini bozmamayı öğrenir.<sup>62</sup>

Oyunun çocuğun sosyal gelişimine etkileri şu şekilde özetlenebilir.<sup>63</sup>

- ✓ Çocuk oyunda üstlendiği ana-baba, kız-erkek çocuk gibi rollerle cinsel kimliğini kazanabilir.
- ✓ Çocuk oyun yoluyla, aile içindeki rolleri üstlenerek ve yaşayarak görevlerini, sorumluluklarını, davranış biçimlerini kişiliklerini öğrenebilir kendine uygun gördüklerini tekrarlayarak pekiştirebilir.
- ✓ Oyun sayesinde çocuk; kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıklar kazanabilir.
- ✓ Çocuk, oyunda çeşitli meslek gruplarının rollerini üstlenerek o rolün gerekli kurallarını öğrenebilir.
- ✓ Çocuklar oyun oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem, işbirliği yapmayı öğrenerek yardımlaşma duygularını geliştirebilir.
- ✓ Çocuklar oyun yoluyla; teşekkür etme, günaydın, iyi geceler gibi sözel olan veya konuşan birini dinleme, trafik kurallarına uyma gibi sosyal kuralları öğrenirler.
- ✓ Çocuk oyun yoluyla; doğru-yanlış, iyi-kötü, güzel-çirkin, haklı-haksız gibi ahlaki kavramları öğrenebilir.

Oyunlara sosyalleşme açısından bakıldığı zaman oyun gerçek hayatın bir küçültülmüş bir kopyası olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuk hayata atıldığı zaman karşılaşacakları sorunlarla ilk önce oyun ortamında karşılaşılıyor ve bu sorunların üstesinden gelme yollarını arayarak hayata oyun ortamlarında hazırlanmış oluyor.

---

<sup>61</sup>Çangır, *agt*, ss. 17–18.

<sup>62</sup>Çetinkaya, *age*, s.168.

<sup>63</sup>Döğüşgen, *age*, s. 32.

### 3. Fizyolojik Gelişimine Etkileri

Büyüme, çocuğun boy ve kilo yönünden ölçülebilen artışıdır. Gelişme ise; büyüyen bir organizmanın dokularının yapısında ve biyokimyasal bileşiminde oluşan değişiklikler sonucu olgunlaşması ve biyolojik fonksiyonlarının değişmesidir. Gelişme kavramı düzenli, uyumlu ve sürekli bir ilerlemeyi kapsamaktadır.<sup>64</sup>

Gelişim sadece boy uzaması ve kilo artışı değildir. Birbirinden çok farklı şekil değişikliğini, organların düzeni, aynı zamanda olgunlaşma ve gerilemeyi de ifade eder.<sup>65</sup>Fiziksel büyüme ve gelişmeyle birlikte beyin omurilik gelişimi sonucu organizmanın isteme bağlı olarak hareketlilik kazanmasına psiko-motor gelişim denir.<sup>66</sup>

Çocukların büyümesi genelde kalıtsal özelliklerine, biyolojik saate, beslenmeye ve çevresel faktör gibi etkenlere bağlı olmakla birlikte fiziksel aktiviteye göre de değişim gösterir. Oyuna katılan çocuklarla hiç oyuna katılmayan çocuklar boy, kas gelişimi ve öğrenme açısından karşılaştırıldığında oyun oynamayan çocukların kaslarının az geliştiği boylarının biraz daha kısa, aşırı ya da dengesiz beslenme nedeniyle şişman ya da zayıf bir vücut yapısına sahip oldukları, algılama ve öğrenme yeteneklerinin yavaş olduğu gözlenmektedir.<sup>67</sup>

Oyun vücuttaki gerginliği azaltarak kas gelişimini destekleyerek çocuğun fiziksel gelişimine katkı sağlar.<sup>68</sup> Oyun sırasında sürekli hareket halinde olan çocuk hem vücudundaki enerjiyi boşaltarak rahatlar hem de kaslarını çalıştırarak fiziksel olarak sağlıklı bir şekilde gelişir.

Koşma, atlama, sıçrama, tırmanma, sürünme gibi fiziksel güç gerektiren oyunlar çocuğun solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerinin

---

<sup>64</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.24-25.

<sup>65</sup>Güneş, *age*, s. 9.

<sup>66</sup>Mine Mangır, - Yaşare Aktaş, Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, İstanbul 2000, s. 27.

<sup>67</sup> Aytakin, *agt*, s. 54.

<sup>68</sup> Çetinkaya, *age*, s.167.

düzenli çalışmasını sağlar. Oyun oynayan çocuk devamlı hareket halinde olduğu için kaslar kasılma ve uzamalarla çalışma halinde olur. Kalp atışı ve kan dolaşım hızı normalin üstüne çıkarak derin ve sık soluma ihtiyacı artar. Derin ve sık solumada da kana havadan bol oksijen geçer. Dokulara giren oksijen besinleri yakarak vücuda enerji sağlar. Kan dolaşımının normalden hızlı olması dokulara daha çok besin taşıyarak kaslar gelişme olanağına kavuşur. Bu tür hareketli oyunlar, ayrıca çocuğun çevresini tanımasına ve keşfetmesine de fırsat sağlamaktadır.<sup>69</sup> Görüldüğü üzere oyun, çocuğu her yönden kuşatarak onun sağlıklı bir şekilde gelişmesinde etkin rol oynamaktadır. Oyun oynayan çocuk daha çok hasta olur, zayıf kalır düşüncesi yanlış olduğu gibi oyun oynamayan çocuğun fiziksel ve bağışıklık sisteminin zayıf kalacağı görülmektedir.

#### 4. Psikolojik Gelişimine Etkileri

Çocuk oynadığı oyunlarla birlikte içindeki sıkıntılarını, korkularını ve birikimlerini dışarı atar. Oyun sırasında harcadığı yoğun enerjide onun stresini ve gerilimini azaltarak çocuğun psikolojik olarak rahatlamasını sağlar.<sup>70</sup> Burada çocuğun hangi oyunu oynayacağını seçmekten ziyade çocuğun istediği oyunu oynamasına müsaade etmek önemlidir. Çünkü çocuğun psikolojik yönden gelişiminde basit oyun veya zorlu zeka oyunlarının olması mühim değerlerdir. Basit görülen oyun dahi çocuğun psikolojisine olumlu yönde tesir eder.

Oyun ne kadar basit gözükürse gözüksün çocuk üzerinde mutlaka bazı etkileri vardır. Çocuklar oyun sırasında saygıyı, hoşgörüyü, mücadele etmeyi, kendi fikirlerini kabul ettirmeyi, arkadaşlarını yönetmeyi, kazanmayı, kaybetmeyi öğrenirler.<sup>71</sup> Ayrıca oyun vasıtasıyla çocuk kendine güvenmeyi, duygularını kontrol altına almayı, çabuk karar vermeyi, işbirliği yapmayı, doğruluğu, haklarını korumayı ve disiplin gibi kişisel özellikleri de oyun içerisinde kazanır. Yer ve oyun, araç-gereçlerinin paylaşılmasına ek olarak duygular ve düşüncelerinde paylaşılması, dayanışma içinde çalışma ve iyi geçinme, kendisi gibi düşünmeyen

---

<sup>69</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s.25.

<sup>70</sup>Çetinkaya, *age*, s. 167.

<sup>71</sup> Muhsin Hazar, *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*, Tutubay Yay, Ankara 1997, s. 16

arkadaşlarıyla bir arada uyum içinde oynamak da yine oyun içinde öğrenilir.<sup>72</sup> Çocukluk dönemlerinde atılan bu karakter tohumları yetişkinlik döneminde bireyin toplum içerisinde sağlıklı bir birey olarak hayatını idame ettirmesine yardımcı olacaktır. Çünkü hayatın içerisinde her tür düşünce yapısına sahip insanlar olacaktır. Herkesin herkesle aynı düşüncede olmasına imkân yoktur. Önemli olanın aynı görüşe sahip olmasak da toplum içerisinde huzurlu biçimde yaşayabilmek olduğunu çocuk oyun içerisinde görerek pratik yapma imkânına sahip olacaktır.

Çocuk oyun oynarken arkadaşlarıyla mücadele içine girer. Buda çocuğun sosyal ilişkilerinin gelişmesine, kavrama ve pratik zekasının artmasına, ufkunun genişlemesine yardımcı olur. Çocuğun gelişimine yardımcı olan bu oyunlar çocuğun kişilik gelişimine yapıcı etkide bulunduğu gibi çocuğun rahatlamasına ve kendini iyi hissetmesine vesile olur. Bundan dolayı çocuğun gelişimini destekleyici oyunlar çocuğun seviyesine uyarlanarak çocuğa sunulmalıdır.<sup>73</sup>

Birçok çocuk oyun oynarken psikolojik gerilimini azaltmak, kendilerini güvende hissetmek ve rahatlamak için kendilerine göre birtakım yöntemler geliştirerek kendilerine şans ve uğur getirdiğine inandığı davranışları yerine getirirler. Bazı çocuklar o anda üzerinde hangi kıyafet varsa onun kendisine uğur getirdiğine inanırken bazı çocuklarda belli renkleri veya belli eşyaları yanlarında taşımaya özen gösterirler. Söz konusu uğuruna inandığı alışkanlıklardan birinin aksamasının kötü oyun sergilemesine neden olacağına inanırlar. Bununla beraber eğitimciler bu davranışların oyuna etki etmeyeceğini söyleyip alışkanlıklarını son anda yok sayıp değiştirmemelidir; çünkü bu davranış çocukta istenmeyen psikolojik gerilimi yaratacak ve kötü performans sergilemesine neden olacaktır.<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Hilmi Seyrek- Muammer Sun, *Okul Öncesi Eğitimde Çocuk Oyunları*, Müzik Eserleri Yayınları. İzmir 1991, s. 55.

<sup>73</sup> AYTEKİN, *agt*, s. 55.

<sup>74</sup> Caner Açıkkada- Emin Ergen, *Bilim ve Spor*, Bürotek Ofset Yayıncılık, Ankara 1990, s.143



## 5. Dil Gelişimine Etkileri

Dil gelişimi ilk çocukluk döneminde çok hızlıdır. Çocuk 3 yaşında 3–4 kelimelerden oluşan cümleler kurabilirken 5 yaşına gelince gramer kurallarına uygun konuşabilir.<sup>75</sup> Bu dönemde çocukların hayal dünyaları da çok geniştir. Çocuk duyduğu şeyleri abartır, gördüğü olayları çarpıtarak anlatır, hayal ile gerçeği karıştırır. Yeni öğrendiği sözleri yineler ve kendiliğinden sözler uydurur. Çocuk bir şeyi dinlemez görünürken aslında onu duyar, bir daha unutmaz ve onu sık sık tekrar eder. Bizlerde çocuğun bu dönemdeki gelişim özelliklerini bilip dil gelişimini destekleyici aktivitelerle onu doğru yöne kanalize edersek özellikle dil gelişimi, cümle kurma ve kendini ifade etme açısından olumlu sonuçlar alabiliriz. Çocuğun dil gelişimini destekleyici aktivitelerin başında ise oyun gelir.

Oyunların birçoğu dilin kullanımını gerektirir. Bu nedenle oyun, çocuğun dil gelişimini destekler. Çocuk oyun yoluyla hem kendini ifade eder hem de karşısındakini anlamaya çalışır.<sup>76</sup> Seçtiğimiz oyunlara da dikkat etmemiz gerekir özellikle çocukların telaffuz etmede zorlanmayacakları şarkılı oyunlar seçersek hem çocuğun dil gelişimini desteklemiş oluruz hem de çocuğun kendini daha rahat ifade etmesine imkân sağlamış oluruz.

Oyun, çocuğun kendini ifade ettiği dili ve en önemli işidir. Oyun çocuk için en büyük ihtiyaçtır. Çocuk çevresini oyun yardımıyla algıladığı için oyun çocuğun hayata açılan ilk pencerelerinden biridir. Bundan ötürü oyun, çocuk eğitiminde çocukla kurulan ilişkilerden en önemli ve etkili olanıdır. Örneğin bir dilci için çocuk oyunlarının ilginç yanı çocukların evcilik ya da doktorculuk gibi oyunlarında kullandıkları dillerdir. Eğitimciler çocukların kullandığı bu dillere bakarak hem çocuğun gelişim aşamasını hem de çocuğun hayatı algılamasını görürler. Bir çocuğun ruh sağlığı içinde olabilmesi ve sağlam bir kişilik yapısı geliştirebilmesi için oyun oynayabilmesi ve sık sık başka çocuklarla birlikte iletişim içerisinde bulunabilmesi son derece önemlidir.<sup>77</sup> Oyun esnasında çocuk

---

<sup>75</sup> Sedat Murath, *Çocuk ve Spor*, Bağırhan Yayınevi, Ankara 1997, s. 30.

<sup>76</sup> Döğüşgen, *age*, s. 33.

<sup>77</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.23–24.

hakkını savunma, oyun esnasında çıkan sorunlara çözüm öneriler sunmak için dilini kullanmayı öğrenir ve çocuğun konuşma yetisi gelişir. Çocuk hem oyun vasıtasıyla hem de arkadaşları ile etkileşimi ile yeni sözcükler öğrenir öğrendiği bu sözcükleri cümle içinde de kullanarak hem zihinsel hem dilsel yetilerini geliştirmiş olacaktır.

## 6. Yaratıcılık Gelişimine Etkileri

Oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkilerinden biri de çocuğun yaratıcılık, orijinal fikir ve çözüm önerilerinin gelişmesine yardımcı olur.

Yaratıcılık; daha önce başkaları tarafından düşünülmemiş, ifade edilmemiş bu haliyle orijinal olan, anlamlı ya da yararlı bir eylem, çözüm, ürün ya da yöntem yaratma becerisidir.<sup>78</sup>

Çocukların oynadığı oyuncaklarla, elişi etkinlikleriyle, su, kum havuzlarıyla ve bahçede oynadıkları oyunlarla yaratıcılık yetenekleri gelişir. Çocuklar bu oyunları oynarlarken kendi hayal güçleri ve istekleri doğrultusunda oyuna yenilik ve değişiklik katarlar. Yeni kurallar ekleyebilir, işlerine gelmeyen kuralları çıkarabilirler. Çocuklar gerekli imkan, malzeme ve mekan buldukları takdirde bedeniyle, hareketleriyle, duyularıyla, duyguları algılaması ve anlatımıyla sürekli yeni şeyler ortaya koyma girişimine girer. Özellikle çocuğun yaratıcılığını geliştirecek oyunları oynaması yönünde çocuklar teşvik edilmelidir.<sup>79</sup> Çocuklar bu oyunları oynarken onları oyunların kurallarına bağlı kalmaları yönünde çocuğu yönlendirmemeliyiz aksi takdirde çocuğun ufkunu daraltmış ve onu belli kalıplara sokma yanlışlığına düşebiliriz.

Yaratıcı birey, özgün bir ya da iki davranış ortaya koyarken yaratıcılığı gelişmiş birey davranış yelpazesi sergileyebilir. Sorunları çözmede yardımcı

---

<sup>78</sup> Alev Önder, *İlköğretimde Yaratıcı Drama*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2006, s.80.

<sup>79</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s. 31.

birçok sorun ortaya koyabilir.<sup>80</sup> Oyun vasıtasıyla da çocuğun yaratıcılığı gelişerek sorunlara farklı bakış açılarıyla bakarak yeni çözümler sunarlar.

Sorun çözebilme yeteneği kazanması, bir çocuğun hayata hazırlanması açısından çok önemli bir kavramdır. Böylelikle çocuğun yaşam boyu birçok zorluğu kendi başına aşabilme yeteneği gelişir, özgüveni artar ve çocuk sıkıntılarla daha kolay baş etmeyi öğrenir.<sup>81</sup> Çünkü oyun gerçek yaşamla alakasız gibi gözükse de aslında çocuğun gözünde gerçek hayatın ta kendisidir. Orada sorunlarına çözüm yolları bulabilen, kendini kanıtlayan, aksiliklerin üstesinden gelebilen çocuk büyüdüğü zaman pratik yaptığı bu davranışları gerçek hayatta uygulama imkânına kavuşur.

## 7. Bilişsel Gelişimine Etkileri

Çocuğun oyun oynarken zihinsel yeteneklerini ortaya koyabilmesi çocuğun zeka kapasitesiyle doğru orantılıdır. Oyunda gelişen öğrenme zihinsel gelişimin bir ürünüdür. Çocuk oyun oynadığında her türlü kavramı, nesneyi tanımların nasıl kullanılacağını ve ne işe yaradıklarını öğrenir.

Zihinsel yeteneklerin uygulamada etkili olabilmesi zeka faktörüne bağlıdır. Oyunun zihinsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Öğrenme, davranışta nispeten sürekli bir değişikliğin ortaya çıkması sürecidir. Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme zihinde bilgi birikiminin gelişmesine yardımcı olur. Öğrenilen kavram ve nesnelere ifade edilmesi kelime dağarcığının gelişmesine yardımcı olur. Oyun içerisinde çocuk sürekli zihinsel faaliyet içerisinde olduğundan oyun çocuk için bir nevi zihinsel antrenmandır. Çünkü oyun esnasında çocuk yeni kavram ve eşyaları tanımlar ve bunları kullanır, farkında olmadan da bu nesne ve eşyaları birbirleriyle mukayese ederek özelliklerini ve işlevlerini anlamaya çalışır. Oyun esnasında çocuk sürekli bir sonraki adımı düşünür. Algılama, kavrama ve simgeleme gibi zihin faaliyetlerini en üst seviyeye çıkaran faaliyetlere

---

<sup>80</sup> Nuray Sungur, *Yaratıcı Düşünce*, Evrim Yayınları, İstanbul 1997, s.98.

<sup>81</sup> Döğüşgen, *age*, s.107.

girer.<sup>82</sup>Oyunda zihin sürekli bir uğraş halindedir. Çünkü oyun esnasında çocuğun dikkat, odaklanma, düşünme, düşündüğünü faaliyete geçirme gibi zihinsel uğraş içerisinde olan çocuğun soyut düşünme yeteneği de gelişme gösterir.

Çocukların oyun oynarken karar verme, bellek, strateji, gözlem, mekânsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi birçok bilişsel yeteneği de gelişir. Birçok masa oyunları (bilmece, kızmabirader, iskambil vs.) harf, sayı ve renkleri tanımayı, hecelemeyi, saymayı ve okumayı geliştirir.<sup>83</sup>Çocuklar boyama, resim yapma, yazı yazma, tutma, taşıma gibi becerileri hep oyun yardımıyla öğrenirler.<sup>84</sup>

Oyunun çocuk üzerindeki etkileri bu kadar fazla iken anne baba ve eğitimcilerde çocuğun gelişimi açısından oyuna başvurması son derece önemlidir. Yalnız burada dikkat edilmesi gereken şey çocuğun gelişim düzeyine uygun oyunları seçmektir. Çocuğun zekasını geliştiresin diye zorlu zeka oyunlarını, motor gelişimini desteklesin diye çocuğun yapmakta zorlanacağı oyunları seçmek son derece yanlıştır. Çünkü çocuk yapmakta zorlandıkça hırslanır, inatlaşır ve seviyesinin üstesinde eforsarf ederek hem sinir sistemi bozulur hem de yapamadığı takdirde çocuk kendini işe yaramaz hissederek çocukta özgüven eksikliği oluşabilir.

#### **D. Oyunun Eğitimdeki Yeri ve Önemi**

Günümüz eğitiminde oyunun önemi gittikçe artmaktadır ve oyun çocuk için saklambaç oynamak, körebe oynamak gibi çocuğun kendi doğal çevresinde dışarıdan kimsenin müdahalesi olmadan oyun oynamaktan başka amaç gütmeyen bir yöntem olarak tanımlanmaktadır.<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup>Arzu Özer ve diğerleri, “Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri”,*DAUM*, Cilt 4, Sayı 3, Elazığ 2006, s. 58.

<sup>83</sup>Mary J. Gander, Harry W. Gardiner, *Çocuk ve Ergen Gelişimi*, Editör Bekir Onur, İmge Kitapevi, Ankara 1993, s. 257.

<sup>84</sup>Çetinkaya, *age*, s.67.

<sup>85</sup>Karadağ- Çalışkan, *age*, s. 34.

Öğretmen hedef davranışlarını öğrencilere iletirken her bir öğrenci birbirinden farklı bilgi, beceri, öğrenme hızı ve güdülenmiş düzeyine sahiptir. Öğretmen aynı şeyi öğretmeye çalışsa da bu farklılıklar ve ön koşul öğrenme ve zaman sıkıntısı nedeniyle her öğrenci yeterince öğrenemiyor. Dolayısıyla öğretmenin bu açıklığı kapatması için farklı özelliklere sahip öğrenciler için farklı yöntem ve teknikleri sınıfında uygulaması ve öğretimi bireyselleştirmesi gerekir.<sup>86</sup>

Geleneksel sistemde bilgi öğretmenden öğrenciye transfer edilirdi, yapılandırmacı sistemde ise bilgi bireysel olarak öğrenciler tarafından oluşturulur.<sup>87</sup> Dolayısıyla öğretmen bir bilgiyi doğrudan vermez. Öğrenciyi bilgiye ulaşmasında serbest bırakarak gerektiği yerlerde rehber olarak onun bilgiye kendisinin ulaşmasını sağlar.<sup>88</sup> Öğretmen merkezli eğitimde öğretmen anlatan konumunda idi, öğrenci de dinleyen pozisyonunda olurdu. Verilmek istenilen kazanımları öğretmen direkt verir, öğrenci de bunları ezberlerdi. Yeni eğitim sisteminde ise durum tam tersi pozisyondadır. Öğretmen rehber iken öğrenci de öğretmen kılavuzluğunda bilgiye ulaşan konumundadır. Eski sistemde sadece takrir yöntemi esas iken yeni sistemle beraber takrir yöntemi yetersiz kalıp yeni öğretim ilke ve yöntemleri kullanılmaya başlanmıştır.

Öğretimde kullanılabilir birçok yöntem ve teknik vardır. Öğretim yöntemleri incelendiği zaman oyunun tek başına bir eğitim aracı olduğu görülmektedir. Oyunun eğitimdeki yerini benimseyerek ve pedagojinin gereklerine uyarak sadece anlatım yöntemiyle ders işlemek yerine öğretim yöntemlerimize oyunu katarak çocuklarla birlikte oyun oynayarak ders işlendiğinde çocuk zevk alarak bilgiye ulaşmış olacaktır.<sup>89</sup>

Öğretmenin oyunla ders işleyeceği zaman seçtiği oyunun kazanımlara, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine, ahlak kurallarına ve sınıf ortamına uygun olmasına dikkat etmesi gerekir. Ayrıca bu oyunların uygulanabilir olması, öğrenci

---

<sup>86</sup>Lale Mertcan, *Etkili Öğrenme Yöntemleri*, Etap Yayınevi, İstanbul 2010, s. 99.

<sup>87</sup>Bülent Madi, *Öğrenme Beyinde Nasıl Olur*, Efil Yayınevi, Ankara 2011, s. 154.

<sup>88</sup>AndreGiordan, *Öğrenme*, Çev. Mehmet Baştürk, Ebubekir Bozavlı, Murat Tulan, De Ki Basım Yayın, Ankara 2008, s. 92.

<sup>89</sup>Çangır, *agt*, s. 12.

tarafından kolay anlaşılabilir, istenmedik davranışa neden olmayacak, öğrencinin güvenliğine uyum olacak formda, eğitici yönü ön plana çıkmasına rağmen öğrencinin zevk almasını ve eğlenmesini sağlayacak düzeyde olması gerekir.<sup>90</sup> Öğretmenin burada dengeyi güzel kurması ve önceden ders planını iyi planlaması gerekmektedir. Eğer yukarıda saydığımız özelliklerden bir tanesi bile eksik olursa işte o zaman eğitsel oyunlar amacından çıkmış olacaktır.

Eğitimde oyunun kullanılması konusunda da birçok kuramcı görüş bildirmişlerdir. Tabi ki her kuramcı kendi yaşamışlıklarından ve bakış açılarından eğitimde oyunu yorumladıkları için birbirinden farklı yorumlar ortaya çıkmıştır. Fakat bütün kuramcıların ortak paydada buluştukları görüş; oyunun çocuğun yaşamının doğal bir parçası olduğu için çocuğu oyundan koparmaya uğraşmak yerine eğitime oyunu yerleştirerek çocuğun oynarken öğrenmesini sağlamanın daha sağlıklı bir yöntem olacağını savunmuşlardır.

Ender Tahir Rıza'nın aktardığına göre Abt, eğitim oyunlarını aşağıdaki genel yöntemle şöyle tanımlar: “Bir hedefe varmak için koşul ve yasalara dayanarak sonuçları zihinsel veya fiziksel beceri ya da bazen şansla belirlenen oyuncu öğrenciler arasında düzenlenen bir çeşit rekabet, tartışma veya yarışır.”<sup>91</sup> Abt, bir oyunun eğitim oyunu olarak kabul edilebilmesi için önemli birkaç faktörü içinde barındırması gerektiğini vurguluyor. Oyunun ilk önce belli bir hedefi olması gereklidir. Bir amaca hizmet etmeyen oyun eğitsel oyun kapsamında değerlendirilemez. Ayrıca oyunun belli kuralları olması gerekiyor ve öğrencilerin bu kurallara riayet etmesi gerekir. Kurallara uymayanlar oyundan ihraç edilir. Öğrenciler arasındaki rekabet, öğrencilerin kendilerinin ve grup arkadaşlarının oyunu kazanması için daha istekli olarak oyuna motive olmalarını sağlar.

Eğitim kuramcıları eğitimde olumlu yönde netice alınması için oyunun önemine dikkat çekerek bu konuda şu şekilde görüş bildirmişlerdir: “J. Locke, derslerin daha verimli işlenebilmesi için, eğitim sürecinde oyunlardan

---

<sup>90</sup>Güngörmüş, *agt*, s. 18.

<sup>91</sup>Rıza, *age*,s. 126.

faydalanılması gerektiğini vurgulamaktadır. Fenelon ise eğitimin oyunlarla zevkli bir süreç haline gelmesini sağlayacağını belirtmektedir. Habgood, Ainsworth ve Benford, J. Loke ve Fenelon ile aynı görüşü savunarak, eğitim amaçlı kullanılan oyunların, dersin daha verimli geçmesine katkıda bulunacağını, bu durumun ise öğretilecek konunun öğretim sürecinde, öğrencinin aktif yer almasını sağlayacağını belirtmektedir.”<sup>92</sup>Çocukların zevk alarak oynadığı oyunlar eğitim için çok önemli olmakla birlikte eğitimin her şeyi de değildir. Burada esas olan öğretmenin eğitim-öğretim amaçlarının gerçekleşmesi için ihtiyaç oldukça bu oyunları kullanabilmesidir. Böylelikle öğretmen eğitimin daha zevkli olmasına imkan sağlamış olacaktır.<sup>93</sup>

Güneş’in aktardığına göre StuartMill bir anısını şöyle anlatıyor: “25–30 yaşına kadar fevkalade fikri faaliyette bulunduğum halde, kalbim daima mahzun, ruhum meysis idi. Bana edebiyatla, şiirle meşgul olmayı tavsiye ettiler. Hiçbir yarar hasıl olmadı. Bütün hayatımda çehrem aşkıandı. Ben bunun sebebini küçük yaşımdan beri başka çocuklara benzemeyecek bir terbiye görmemiş olmama atfediyorum. Ben okulda iken diğer çocuklar gibi teneffüslerde oyun oynadığımı hiç hatırlamıyorum. İşte çocukluğum o zevkli hayatından mahrum oluşum beni bütün ömrümde mahzun bırakmıştır.”<sup>94</sup>Çocuğun hayatından oyunu çıkardığımız zaman çocuğun her zaman bir tarafı eksik kalacaktır, çocuğa ne kadar imkânlar sunsak dahi hayatta hep bir şeyleri yarım kalacaktır. Nasıl yemek yemek, su içmek bir ihtiyaçsa çocuk için de oyun bir ihtiyaçtır. Onun yerini başka şeylerle doldurmaya kalkışsak da hiçbir zaman o eksikliği gideremeyeceğiz.

Çocuğun hayatındaoyunun önemi bu derece büyük iken eğitimde de oyunu kullanmak eğitimciler için bir fırsat olmalıdır. İyi bir öğretmen çocuğun davranışlarını gözleyerek onun kişiliğini oyun aracı ile en iyi biçimde değerlendirme imkânı bulur.<sup>95</sup> Çünkü çocuk oyun oynarken eksik yönlerini ve

---

<sup>92</sup> Bkz. Güngörmüş, *agt*, s. 1.

<sup>93</sup>NesligülErol, *İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Drama Yönteminin Uygulanması*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Konya 2009, s.15.

<sup>94</sup>Bkz. Güneş, *age*, ss.49–50.

<sup>95</sup>RecaiDoğan, CemalTosun, İlköğretim 4 ve 5. Sınıflar için Din KültürüveAhlakBilgisiÖğretimi,PegemYayıncılık, Ankara ts., s.189.

üstün yönlerini oyun oynarken sergiler. Öğretmen de çocuğu gözlemleyerek çocuğun eksik yönlerini giderme yoluna gidip üstün yönlerini de fark edip çoklu zeka kapsamında çocuğun daha kolay öğrenmesine olanak sağlar.

Okul çocuğu geleceğe hazırlayan en önemli kurumdur.Yaşamda ve oyunlardaki temel yapıların benzeşmesi, oyundaki etkileşim ile toplumsal gerçeklikteki etkileşim ve temel yapıların benzer olması oyunun eğitimde kullanılmasında başlıca etmen olmuştur.Çocuk ilk ilişkilerini oyun yoluyla kurar. Böylelikle çocuk oyunla, imgelemeyle ilişkilerini geliştirir; kendisi yeni oyunlar yaratır ve bu yolla yaşamı, çevresini, nesnelere keşfeder, tanır, bilgi edinir. Çocukta girişkenlik, yaratıcılık ve doğallık oyunla geliştirilebilir. Oyun, çocuğa geleceğin araştırılmasında tüm olasılıkları tanımak, büyüklerin kendisi için seçtiklerinin dışında tüm olasılıkları araştırma olanağı sağlar.<sup>96</sup>

Çocuk oyun sayesinde hayatı tanıma imkânına kavuşur. Çocuk oyunla birlikte kendi aralarında bir lider seçer, bazı kurallar koyar, bunları uygular ve çocuk farkına varmadan hayatın gerçeklerine yavaş yavaş adım atmış olur. Oyunla birlikte öğrenciler menfaatlerini kollamayı, arkadaşlarıyla uyum içinde olmayı, yarışmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenmiş olur.<sup>97</sup> Sonuç olarak çocuk, hayatın gerçeklerini oyun vasıtasıyla birebir görür ve ilerde karşılaşacağı sorunları burada tanıyarak onlarla başa çıkmayı öğrenir. Oyun çocuğun kişilik gelişimine yarar sağlar.

## II. EĞİTSEL OYUNLAR

Öğrenme sürekliliğini sağlamak için ilk önce öğrenmek için güçlü gerekçenin olması, öğrenilen şeyin zevkli, eğlenceli ve oyun tadında olması gerekir.<sup>98</sup>Rubin, Fein, Vandergeb gibi yazarlara göre oyun; “içsel olarak güdülenme sonucu oluşan bir davranıştır. Oyunun amaçları çevre tarafından

---

<sup>96</sup> Karadağ- Çalışkan, *age*, s.34.

<sup>97</sup>Güneş, *age*,ss.49–50.

<sup>98</sup>Nadir Çomak, *Okul ve Hayat Başarısı*, Hayat Yayıncılık, İstanbul 2009, s. 35.



güdülenmez ve gerçek dışı ile karakterize edilir.Onlara göre oyunun içeriği sonucundan daha önemlidir.”<sup>99</sup>

Öğrenmenin eğlenceli bir şekilde gerçekleşmesi için de derslerde oyunun kullanılması gerekmektedir. Yalnız bu oyunların kazanımlara hizmet etmesi için oyunların belli kural ve düzen içerinde düzenlenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda da bir öğretim yöntemi olan eğitsel oyunlara derslerde ihtiyaç vardır.

Eğitsel oyun, öğrenilen bilgileri pekiştiren ve daha rahat bir ortamda zevk alarak tekrar edilmesini, kalıcılığını arttıran etkinliklere denir. Eğitsel oyunları diğer oyunlardan ayıran en önemli özelliği belli bir amaca, öğrenmeye yönelik olması ve sınıf içinde oynanmasıdır. Oyunlar sayesinde bütün öğrencilerin dikkatleri çekilerek zevkli bir şekilde ders işlenmesi sağlanırken bütün öğrencilerin derse katılımları artırılabilir.<sup>100</sup>Eğitsel oyunlar, öğrencileri eğlendirirken onların istek ve heves içinde oyuna katılmasını sağlar. Böylece kendisini oyuna veren çocuk bedensel ve zihinsel yönden gelişime girer.<sup>101</sup>Çocuğun bu aktivitelerdeki hedefi eğlenmektir, öğrenme amacı güdülmeyen, o anın tadını çıkarır. Çocuk bu hedefte olsa dahi çocuk farkına varmadan hedeflenen davranışı kazanır.

Eğitsel oyunlar bütün sınıflar için uygun olmakla birlikte ilköğretim çağındaki çocuklar soyut kavramları somutlaştırmada zorlandıkları için genelde bu dönemde eğitsel oyunlar daha sık kullanılır.<sup>102</sup>Eğitimciler eğitsel oyunları kullanırken ilk önce oyunun hedefi belirlenmeli ve çocukların yaş grupları ve gereksinimleri iyice belirlenip oyunun planı ona göre yapılmalıdır. Oyun oynayan çocuklar başarılarının anında pekiştirilmesini isterler ve buna dikkat edilmezse çocuklar oyundan koparlar.

---

<sup>99</sup> Bkz. Karadağ- Çalışkan, *age*, s. 22.

<sup>100</sup> Aydın, *age*, s. 284.

<sup>101</sup> Halise Kader Zengin, *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Ankara 2002, s. 51.

<sup>102</sup> Çangır, *agt*, s. 12.

Eğitsel oyunlar oynanırken çocukları sıkça ödüllendirmek gerekir. Bu ödüllendirme puanlarla değil onu devam etmeye teşvik edecek geri bildirim mesajları ile yapılmalıdır. Çocuk hata yaptığı zaman onu tekrar denemeye cesaretlendirecek mesajlar ve doğru cevabı bulmasına yönlendirecek ipuçları kullanılmalıdır. Her yaş kitlesi için rekabet bağlayıcıdır. Oyun için de çocukların kendisiyle veya bir başka oyuncuyla rekabet içinde olması sağlanmalıdır.

Fisher ise eğitsel oyunu diğer oyunlardan ayıracak ve iyi bir eğitsel oyun olmasını sağlayacak unsurları aşağıdaki gibi sıralamaktadır.<sup>103</sup>

1. Oyunun amaç ve hedefleri açık ve net bir şekilde belirtilmelidir.
2. Öğrenciye öğrenilen bilgiyi uygulama fırsatı verilmelidir.
3. Oyunun sonunda öğrencinin başarısı için öğretilecek bilgi temel alınmalıdır.
4. Öğrencilerin oyunda tecrübe kazanmasına olanak sağlanmalıdır; çünkü bilgi iyi bir tecrübenin içinde yer alır.
5. Oyun, öğrenciye geribildirimi net ve hızlı sağlamalıdır, çünkü geribildirim öğrencinin öğrenmesini destekleyici ve bütünleyicidir.
6. Oyunda öğrencinin diğer öğrencilerle işbirliği içinde olmasına fırsat verilmelidir.
7. Oyun, öğrencinin yapabileceklerinin en iyisini gösterebileceği ve yeteneklerini en üst noktada kullanabileceği zorlukta olmalıdır.
8. Oyunda öğrenen kişinin dikkati sürekli aktif tutulmalıdır.

#### **A. Eğitsel Oyun Tekniğinin Üstün Yönleri ve Sınırlılıkları**

Öğretim yöntem ve teknikleri incelendiği zaman hiçbir yöntem ve tekniğin tek başına yeterli olmadığı görülmüştür. Her yöntemin üstün yönleri olduğu gibi sınırlılıkları vardır. Bizlere düşen görev kullanacağımız yöntemin üstün yönlerini bilip eğitim- öğretimi güçlendirmek için bunlardan faydalanma yoluna gidip, sınırlılıkları da bilip onlara göre tedbirler almaktır. Bu bölümde de eğitsel oyunların üstün yönleri ve sınırlılıkları araştırılmıştır.

---

<sup>103</sup> Güngörmüş, *agt*, s.23–24.

## 1. Üstün Yönleri

Eğitsel oyunların üstün yönleri şu şekilde sıralanmıştır:<sup>104</sup>

1. Oyun basit olduğu takdirde öğrencilerde kendilerine güven oluşturur.
2. Oyunlar vasıtasıyla öğrencilerin kurallara uyması ve bunlara uymaktan zevk almaları sağlanır.
3. Oyun, öğrencilerin duygusal gereksinimlerini doyumalarına yardımcı olur. Gergin çocukların gevşemesine, sinirli olan çocukların sakinleşmesine etki eder.
4. Öğrenciler oyun sayesinde bizzat yapan ve rol oynayan kişi durumundadırlar. Fiziksel boyutta etkin durumdadır.
5. Oyun sayesinde öğrenciler zihinsel etkinliklere dâhil edilir. Düşünme, karar verme, eleştirme, problem çözme süreçlerinde etkindirler.
6. Bu teknik sayesinde oyun oynama güdüsü tatmin edilir.
7. Bu teknik sayesinde konular ilgi çekici, zevk verici hale dönüştürülür.
8. Oyunlarda öğrencilerin birden fazla duyu organına hitap edilir.
9. Oyunlarda çocukların daha önce öğrendiklerini (bilgi beceri ve yeteneklerin) kullanmaları sağlanır.
10. Oyunlar, yeni öğrenileceklerin daha kolay ve anlamlı olmasına etki eder.
11. Öğrencilerin öğretme-öğrenme sürecinde aktif olmasını sağlar.
12. Öğrenilenlerin kalıcı olmasına, hatırlanmasına yardımcı olur.

---

<sup>104</sup>Bahar Sevim Kuzu, *Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2010, s.6.

13. Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor öğrenmelerinin düzeyini ölçmede kullanılır.

14. Öğrencilerin empati kurmalarına yardımcı olur.

15. Öğrenciler arasındaki iletişimi sağladığı gibi aralarında olumlu duyguların oluşmasına etki eder.

16. Öğretmen-öğrenci iletişimini kolaylaştırır.

17. Çocukların dili etkili kullanmalarına olanak sağlar.

18. Duygu ve düşüncelerin anlatımını kolaylaştırır ve çocukları özendirir.

19. Eğitim programlarında canlandırılması mümkün olmayan pek çok konuların sınıfla sunulmasına olanak verir.

Belirtilen bütün bu üstün yönlerin hepsini bir oyunda bulmak mümkün olmasa da genel olarak farklı oyunların bu özellikleri sağladığı ifade edilebilir.

## **2. Sınırlılıkları**

Eğitsel oyunların sınırlılıkları aşağıdaki gibi sıralanabilir:<sup>105</sup>

1. Bu tekniğin uygulanışı diğer tekniklere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirmektedir.

2. Oyunun ne öğrettiğini ölçmek üzere ölçütler geliştirmek belli bir eğitimi gerektirir.

3. Oyunlar rekabet ortamına dönüşerek “kim kazanacak” düşüncesinin hâkim olmasına etki edebilir.

4. Ortaya çıkabilecek olan yarışma düşüncesi yavaş öğrenen çocukları etkileyebilir.

---

<sup>105</sup>Kuzu, *age*, ss.6-7

5. Öğrencilerin oyunu anlamaması, oyunun onların ilgisini çekmemesi ya da seviyelerine uygun olmaması durumunda beklenen katılım sağlanamayabilir.

6. Çekingen öğrencilerin oyuna katılması bazen zaman alabilir.

7. Öğretmenlerin bu tekniği başarılı bir şekilde uygulayabilmesi diğer tekniklerde olduğu gibi dikkatli ve titiz bir hazırlık yapmalarını gerektirmektedir.

8. Oyunların uygulanması, süreyi dikkatli kullanmayı gerektirdiğinden derste kullanımı sıkıntı yaratabilir.

9. Kalabalık sınıflarda bazı eğitsel oyunları uygulamak zor olabilir.

## **B. Oyunun Seçimi**

Eğitimciler çocuğun gelişimini sağlayacak oyunları seçerken onları yaş gruplarına, cinsiyetlerine, katılımcı sayısına, sınıfın veya oyun oynatılacak salonun büyüklüğüne, çevresel koşullara, eğitimin hedeflerin, gerekli malzeme durumuna dikkat etmelidirler. Öğretmen oyunu seçerken kazanımına en uygun oyunu seçmeye dikkat etmelidir ve kolaydan zora gidilecek şekilde oyunun planlamasını yapmalıdır. Deneyimsiz çocuklarda karmaşık ve iyi anlaşılmayan oyunlar olumsuz etki yapabilirler.<sup>106</sup>

Çocukluğun ilk dönemlerinden oynanan oyunlarda cinsiyetler arasında çok fazla bir fark bulunmamaktadır. Yaşların ilerlemesine paralel olarak ileriki dönemlerde kızlar daha pasif, erkekler ise aktif oyunları tercih etmektedirler. Bu durum oyuncak seçimini de etkilemektedir. Kızlar daha çok bireysel veya küçük gruplarla oynanabilecek bebek gibi oyuncakları tercih ederken erkekler ise takım oyununa yatkın olan top gibi oyunları tercih etmektedirler. Ergenlik dönemi öncesinden itibaren çocuklar arasında cinsiyet farklarının belirginleşmesi ile birlikte kız ve erkekler artık kendi cinsleri ile oynamaya başlamaktadır.<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> AYTEKİN, *agt*, s.43–44.

<sup>107</sup> KARADAĞ-ÇALIŞKAN, *age*, s.31–32.

Öğretmen dersinde kullanacağı eğitsel oyunu kazanımına uygun seçmelidir. Çocuğa verilen fazla, gereksiz ve sonra öğrenmesi gereken bilgiler verildiği zaman öğrencinin kafası karışabilir, buda eğitsel oyunu amacından saptırılmış olarak öğrenciye faydadan çok zarar verir.<sup>108</sup>

### **C. Oyunun Yönetimi**

Oyun öğretildikten sonra sıra oyunun başarılı bir şekilde yönetilmesine gelir. Oynatılacak oyun, bilinen bir oyunsa öğretim safhasına gerek yoktur, oynatılma safhasında başlatılır. Bir oyunda istenilen başarının ve verimin elde edilebilmesi için iyi bir öğretimden sonra aşağıdaki hususlara dikkat edilmesi gerekir:

1. Oyunun özelliklerine göre ebe veya grup liderleri seçilmeli, seçilen ebe ve liderler herkese sıra gelmesi için sık sık değiştirilmelidir.
2. Oyunda gruplar veya çiftler oluşturulurken fiziki güç veya akademik güçlü olarak denklik sağlanmalıdır, aksi takdirde güçlü zayıfı ezer ve güçlüler zayıflarla aynı takımda olmak istemezler.
3. Oyunun yapısına ve amacına göre uygun dizilişler oluşturulmalıdır.
4. Oyunun daha iyi kavranması için oyuna bilenlerle başlanmalıdır.
5. Grupların ayırt edilebilmesi için değişik forma veya kurdeleler kullanılabilir.
6. Oyunda kuraldışı davranışlara göz yumulmamalı ve kuralları ihlal edenler cezalandırılmalıdır.
7. Oyunda cezanın yanı sıra ödülde olmalıdır. En iyi ödül alkıştır.
8. Bazı durumlarda oyunu yöneten kişi de oyuna katılmalıdır, çünkü çocuklar bundan çok zevk alırlar.
9. Oyun kendi kendine sona ermemeli, ilgi düşüklüğü görüldüğü zaman ya oyunda değişiklik yapılmalı ya da oyun değiştirilmelidir.
10. Oyunda çocukların takım arkadaşlarını teşvik amacıyla yaptıkları bağrısmalar ve gülüşmeler engellenmemelidir.

---

<sup>108</sup> Çangır, *agt*, s.15.

11. Oyunda mümkünse eleme yapılmamalı, puan düşürülerek çocukların oyuna devam etmesi sağlanır. Oyunda eğer eleme şartsa bir kişi kalıncaya kadar değil birkaç kişi kalıncaya kadar devam edilmelidir. Eleme uzadıkça elenenler sıkılır.
12. Kaybeden grup veya takımlara cesaret verilerek desteklenmeli fakat taraf tutulmamalıdır.
13. Hiçbir takımın zavallı duruma düşmesine izin verilmemelidir.
14. Oyuncu sayısı fazla olduğunda tam katılımı sağlamak için oyuncular dönüşümlü olarak oyuna katılmalıdır.
15. Oyuncuların yönetiminde başlama ve bitiş bildiren düdük tarzı işaret kullanılmalıdır.
16. Oyuncuların yönetiminde unutulmaması gereken en önemli prensiplerden biride emniyeti sağlamaktır.
17. Çok fazla rekabetten kaçınmak gerekir.<sup>109</sup> Rekabetçi oyunlarda başarı yalnızca çocuğun akranları tarafından kabul edilme hissini değil öz saygısını da destekleyecektir. Aksine çocuk ebeveynleri ya da oyun koçlarının “ne olursa olsun kazanmalısın” hırsına maruz kalabilirler.<sup>110</sup>

## **D. Eğitsel Oyunlarda Disiplin, Ceza ve Ödül**

### **1. Disiplin**

Oyun oynarken çocukların birbirlerine karşı anlayışlı, sevgi ve saygı içinde olmasına disiplin denir. Her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Bu kuralların ihlali, gevşeklik, saygısızlık laubali hareketler ise disiplinsizliğe neden olur. Bu gibi hareketlerin olmaması için öğretmenin oyun başlamadan oyunun kurallarını öğrencilere iyice benimsetmesi gerekir. Öğretmen oyunu organize ederken oyun disiplinini çocuklara benimsetmeli ve kurallara riayete önem vermeli, oyuna katılanlar arasında ayrımcılık yapmadan herkese eşit mesafede durmalıdır. Bu kurallara riayetsizlik durumunda çocuğun alacağı ceza da çocuğa önceden

---

<sup>109</sup>Hazar, *age*, s.42–43.

<sup>110</sup>Steiner, Hans, *Okul Çağı Çocuklarının Terapisi*, Çev. Yeşim Özkardeşler Şallı, PrestijYayımları, İstanbul 2007, s. 85.

bildirilmelidir. Bazı çocuklarda da özgüven sorunu olabilir. Başarısız olma korkusu ve grup arkadaşlarının kendisiyle alay etmesinden korktuğundan çocuklar oyuna katılmak istemeyebilirler yada oyunda daha pasif olarak kalabilecekleri pozisyonda oynamayı isterler. Bu gibi durumda da iş yine öğretmene düşmektedir. Öğretmen bu öğrencileri cesaretlendirmeli, gerekirse grup lideri yaparak çocukların kendine güven duymalarını sağlamalıdır.<sup>111</sup>

## 2. Ceza

İstenmeyen davranışın tekrar edilmemesi için uygulanan çocuğun istemediği, üzüntü veya acı veren yöntem ya da çocuğun elinden alınan hakka ceza denir.<sup>112</sup> Oyun oynatılırken oyun içinde oyun düzenini bozan öğrenciler olduğu gibi başarısız olan öğrenciler ve başarısız olduğu için diğer arkadaşları tarafından alay edilen öğrenciler çıkabilir. Bu gibi durumlarda öğretmen yaptırımını önceden belirleyip bu gibi istenmeyen durumların önüne geçebilir. Öğretmen bir sınıfa oyun oynatırken amacı ceza vermek değil oyuna heyecan katmak, disiplini sağlamak, öğrenciye başarı, galibiyet zevkini tattırmak olmalıdır.<sup>113</sup>

Oyun esnasında çocuk istenmeyen bir davranış sergilediği zaman çocuk ilk önce uyarılmalıdır. Çocuk istenmeyen davranışta ısrar ederse çocukla konuşularak yaptığının yanlış olduğu anlatılarak eğer davranışında ısrar ederse ceza alabileceği hatırlatılmalıdır. Bütün bunlara rağmen çocuk aynı davranışı yaparsa o zaman ceza uygulanır.<sup>114</sup> Burada çocuğa verilen cezaya dikkat etmek gerekir. Çocuğun güvenini zedeleyecek ve oyunun tadını kaçıracak nitelikte ceza verilmemelidir.

Öğretmenin vereceği cezayı seçerken dikkatli olması gerekir. Çocuğa verilen ceza ilk önce eğitsel değer taşımalı; çocuğun fiziksel, sosyal, duygusal ve psikolojik gelişimine aksi tesirde bulunmamalı ve cezanın çocuğun

---

<sup>111</sup> Hazar, *age*, 45.

<sup>112</sup> Çetinkaya, *age*, s. 159.

<sup>113</sup> Hazar, *age*, s.46.

<sup>114</sup> Mücahit Gültekin, *Okul Öncesinde Duygu ve Davranış Sonuçları*, Nesil Yayıncılık, 3. Baskı, İstanbul 2006, s. 184–185.



oyundanalacağı haz ve neşesini kaçırmamasına dikkat etmesi gerekir. Çocuğa verilen cezaların komik ve eğlendirici nitelikte olunmasına dikkat edilmesi gerekir. Çünkü çocuğa yetersizliğinden dolayı sınıf arkadaşlarının ve öğretmenin önünde verilen cezalar çocuğun özgüvenini zedeler ve çocuk bir daha oyun oynamak istemeyebilir. Bazı öğrencilerde sırf muziplik olsun diye arkadaşlarıyla birlikte gülmek için oyun kurallarının dışına çıkarak ceza almak isterler. Bu tip öğrenciler az olmakla birlikte öğretmenin bu öğrencilere karşı dikkatli olması ve bu öğrencilerin davranışlarını pekiştirmemesigerekir. Öğretmen bu öğrencilere ceza vermekten çok uyarılarla çocuklar, çekilmeli çocuk hala davranışında ısrar ederse çocuğun oyundan çıkarılması gerekir.<sup>115</sup>

### 3. Ödül

Ödül, istenilen bir davranışın devamlılığını ve artmasını sağlamak için sevgi ve beğeni ifade eden takdir edildiğini göstermek için kullanılan her türlü olgudur.<sup>116</sup>Ödül çocuğu oyuna çekmek ve oyun disiplini sağlamak için cezadan daha etkili bir yöntemdir. Beğenilmek ve takdir edilmek herkesin hoşuna gider. Hele çocukların daha çok gururunu okşar. Dolayısıyla öğretmen istenilen bir davranış sergilendiğinde, oyun veya etap kazanıldığı zaman öğrenciyi veya grup üyelerini hemen ödüllendirmeli ve bu başarıyı sınıfa duyurarak davranışın pekiştirilmesini sağlamalıdır.

Öğretmenin sınıf içinde ödülü genellikle alkışla olur. Bazen izci ve yavrukurt çalışmalarında ise topluca “bravo” denilir. Bunun için öğretmen şu takıma veya falan arkadaşınıza “bravo” deyince, tüm öğrenciler hep bir ağızdan “Bravo! Bravo! Bravo!” diye üç defa bağırırlar.<sup>117</sup>

Öğretmen ister maddi ödül ister manevi ödül verirken dikkat etmesi gereken en önemli şey öğrenci istenilen davranışı gerçekleştirdikten hemen sonra ödülünü vermelidir. Aradan zaman geçirmemeye özen göstermelidir. Yapılması zor olan davranışlarda verilecek ödüller kolay için verilecek davranışlar için

---

<sup>115</sup> Hazar, *age*, s. 46.

<sup>116</sup> Çetinkaya, *age*, s.158.

<sup>117</sup>Hazar, *age*, s. 47.

verilecek ödüllerden daha değerli olmalı ve çocuğun beklentisini gerçekleştirmelidir.<sup>118</sup> Çocuğun beklentisini karşılamayan ve çocuğun ihtiyacına cevap vermeyen ödül çocuk için cazip gelmez ve onu kazanmak için mücadeleye sarf etmez. Bundan ötürü ödülü belirlerken çocukların ilgi ve ihtiyaçları göz önüne alınmalı ve ödül çocuk için kazanmaya değer olmalıdır.

Görüldüğü üzere oyunun çocuğun hayatındaki etkisi yadsınamaz derecede fazladır. Doğumla başlayan bebek hareketleri zamanla oyun halini almakta ve artık oyun çocuk için vazgeçilmez ve hayatının merkezinde bir etkinlik halini almaktadır. Oyun çocuğu her yönden kuşatıp onun fiziksel, bilişsel, psikolojik, dil, yaratıcılık, sosyal yönden geliştirmekte çocuğun sağlıklı gelişiminin önemli basamağı olmaktadır. Durum böyle iken oyunun bu olumlu etkilerinden eğitimde de faydalanmak çocuğun eğlenerek öğrenmesinde faydalı olacağından bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunlar eğitim literatüründe yeni olmakla beraber gelişme göstermektedir.

Eğitimcilerin eğitsel oyunların çocuğun öğrenmesi üzerinde ki etkisinden hareketlen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde öğretmenlerin uygulayabilecekleri oyunlar araştırılarak uygulamalı örneklerle de işlenerek oyunları somutlaştırılmıştır. İkinci bölümde bu oyunlar 6 gruba ayrılarak sınıf ve kazanımlarına göre detaylı olarak incelenmiştir.

---

<sup>118</sup> Adem Durmuş, *Çocukta Özgüven Gelişimi ve Karakter Eğitimi*, Nesil Yayıncılık, 5. Baskı İstanbul 2008, s. 93-94.

## **İKİNCİ BÖLÜM**

### **DKAB DERSLERİNDE KULLANILABİLECEK EĞİTSEL OYUNLAR**

Birinci bölümde oyunun tanımı yapılarak oyunun çocuğun hayatındaki öneminden hareketle çocuğun gelişimine etkileri irdelenerek oyunun eğitimdeki yeri ve önemi incelenerek eğitsel oyunların kullanımı ve seçiminde nelere dikkat edilmesi gerektiği araştırılmıştır.

Bir öğretim yöntemi olarak eğitsel oyunların eğitim öğretim üzerindeki etkisi ortada iken derslerde diğer yöntemlere olduğu kadar eğitsel oyunlara da yer verilmesi gerekmektedir. Bu bölümde de henüz somut işlem döneminde olup soyut işlem dönemine geçiş yapamayan 4 ve 5. sınıf öğrencileri için Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilecek eğitsel oyunlar araştırılmış ve bu oyunlar örneklendirilerek incelenmiştir.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde kullanılabilecek eğitsel oyunları; ezber oyunları, yazı oyunları, tartışma oyunları, drama - rol oyunları, iletişim oyunları, kart - bulmaca oyunları olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Her bölümde de uygulanabilecek oyunlar örnek ders işleyişleriyle beraber verilmiştir.

#### **1.EZBER OYUNLARI**

Ezber oyunları DKAB derslerinde özellikle surelerin ve kavramların ezberletilmesinde ve kontrolünde kullanılabilecek oyunlardır. Bu oyunlar vasıtasıyla ezberlenen sure ve kavramlar oyun yoluyla tekrar edilmiş olur ve sure ve kavramların kalıcılığı artırılır.

DKAB derslerinde oynatılabilecek ezber oyunlar şunlardır:

## 1. Atışacak Rakip Arıyorum Oyunu

Bu oyun; kavram, isim, formül, şehir vs. ezberletilmesinde ve pekiştirilmesinde oynatılabilir.

DKAB derslerinde ise öğrencilere peygamberlerin isimlerini, sahabilerin isimlerini, surelerin isimlerini ezberletmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Kur'an'da adı geçen peygamber isimlerini öğrenir.

Uygulanış: Bu oyun 5. sınıf 4. Ünite "Kur'an'da Kıssalar" ünitesi bittikten sonra öğretmen Kur'an'da adı geçen peygamber isimlerine öğrencileri aşina etmek için bu oyunu oynatabilir.

Öğretmen ezberletmek veya pekiştirmek istediği kelimeleri bir kâğıda yazar ve sınıfa dağıtarak öğrencilere belli bir süre vererek o süre zarfında her bir öğrencinin ezberleyebileceği kadar çok kelimeyi ezberlemesini ister. Süre bittikten sonra yarışacak ilk öğrenciyi öğretmen belirler ve öğrenciden kendisine bir rakip belirlemesini ister. Öğrenciler tahtaya çıkar ve o kelimelerden akıllarında kalanları sırayla söylerler. Oyunda seri olmak; esastır takılan, söyleyemeyen veya söylenen kelimeyi tekrar eden kişi elenir, yerine başka bir öğrenci gelerek oyun devam eder.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen bir kâğıda peygamber isimlerini yazar ve öğrenci adedince kâğıtları çoğaltır. Üniteyi bitirdikten sonra kâğıtları öğrencilere dağıtır ve öğrencilere beş dakika müddet vererek bu süre zarfında ezberleyebildikleri kadar peygamber isimlerini ezberlenmelerini ister. Süre bittikten sonra öğretmen ilk olarak kendisi iki öğrenci belirler.

Öğretmen: Ahmet ve Necla ilk turda siz yarışacaksınız. Kazanan kişi sınıftan istediği öğrenciyi seçerek onunla devam edecek. Oyunda anlaşılmayan bir yer var mı?

Öğrenciler: Hayır, öğretmenim oyunu anladık. Oyuna başlayabiliriz. Oyunu Ahmet başlatacak.

Ahmet: Hz. Nuh

Leyla: Hz. İbrahim

Ahmet: Hz. Muhammed

Leyla: Hz. Adem

Ahmet: Hııım? Hz. Davut

Öğretmen: Ahmet çok düşündün elendin. Leyla kendine yeni bir rakip seç bakalım.

Leyla: Ceren’i kendime rakip seçiyorum.

Ceren gelir ve oyun başlar. Oyun bu şekilde devam eder, gider en sonunda birinci olan oyunu kazanmış olur.

## **2. Kulaktan Kulağa Oyunu**

Bu oyun her derste her konuda oynatılabilecek bir oyun türüdür. Zor ve karmaşık tanımların, kavramların, formüllerin eğlenceli bir şekilde ezberletilmesini sağlamak amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise daha çok kavram, tanım, ayet ve hadislerin ezberletilmesi ve pekiştirilmesi amacıyla oynatılır.

Hedef Davranış: Vatanımızı ve milletimizi sevmeye istekli olur.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 6. Ünite “Vatanımızı ve Milletimizi Seviyoruz” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Bu oyunda sınıf 6–7 kişilik gruplara ayrılır. Gruplar sınıfın önüne çıkarak yan yana dizilir. Grubun başındaki öğrenciye diğer öğrencilere gösterilmeden bir cümle, tanım vs. verilir. Her öğrenci yanındaki öğrencinin kulağına o cümleyi söyler. Sondaki öğrencide öne çıkarak kulağına söylenen cümleyi sesli olarak sınıfa söyler. Cümle ilk söylendiği şekilde

aktarılmışsa o gruba belli puan verilir. Bu şekilde gruplar yarıştırılır. En çok puanı toplayan grup oyunu kazanır.<sup>119</sup>

#### DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen kazanımlarına göre önceden bir çalışma kâğıdı hazırlar. Sınıf mevcuduna göre 6–7 kişilik gruplara ayırır ve sırayla grupları yarıştırmaya başlar. Sırası gelen grup tahtanın önüne çıkar. Grubun başındaki öğrenciye çalışma kâğıdından bir cümle söylenir o cümle kulaktan kulağa söylenerek grubun sonundaki öğrenciye kadar cümlenin değişmeden gelmesi amaçlanır. Grubun sonundaki öğrenci cümleyi doğru söylerse o gruba 10 puan verilir. Oyun sonunda en çok puan toplayan grup oyunu kazanmış olur.

#### ÇALIŞMA KAĞIDI

“ Sahipsiz olan her memleketin batması haktır

Sen sahip olursan bu vatan batmayacaktır.”

“ Milli emeller, milli irade yalnız bir şahsın düşünmesinden değil, millet fertlerinin tamamının arzularının, emellerinin bileşkesinden ibarettir.”

“Harp zorunlu ve hayati olmalıdır. Milletlerin hayatları tehlikeye düşmedikçe harp bir cinayettir.”

“ Vatan, bir milletin bağımsız olarak yaşadığı, sınırları belli olan toprak parçasıdır”

“ Millet, aynı topraklar üzerinde hayat süren birbirlerine ortak ilkelerle bağlı insan topluluğudur.”

...

---

<sup>119</sup> Bu oyun hakkında daha geniş bilgi için Bkz. Hazar, *age*, s.64.

Öğretmen:(Grubun başındaki öğrenciye dönerek) çalışma kâğıdına bak oradan bir cümle seç ve seçtiğin cümleyi işaretle.

Ali: Öğretmenim 3.sıradaki cümleyi seçtim ve işaretledim.

Öğretmen: Tamam öyleyse oyunun kuralları anlaşılırsa oyuna başlayabilirsiniz.

Ali yanındaki öğrencinin kulağına kelimeyi söyleyerek oyuna başlar. En sondaki öğrenci olan Sena öne çıkar ve cümleyi sesli olarak söyler.

Sena: Harp zorunlu ve hayati olmalıdır. Milletlerin hayatları tehlikeye düşmedikçe harp bir cinayettir.

Öğretmen: Aferin, 10 puan aldınız. Şimdi yeni bir cümle seçerek oyuna devam edin.

Her doğru söylendiğinde 10 puan alır yanlışta 0 (sıfır) puan yazılır ve oyun devam eder. Böylelikle birinciolan grup belirlenir.

### **3. Eksiklikleri Dolduruyorum Oyunu**

Bu oyun kavram, tanım, formül vs. ezberletmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise daha çok süre ve tanımların ezberletilmesi amacıyla oynatılabilir.

Hedef Davranış: Fatiha Suresini ezbere okur.

Uygulanış: 4. Sınıf 2. ünite “Temiz Olalım” ünitesindeki Fatiha Suresi’ni ezberletmek amacıyla oynatılır. Öğretmen konuda geçen önemli kelime veya kavramları sınıfın farklı yerlerine asar. Öğretmen cümleyi okurken sınıfa astığı kelimelerden birinin sırası gelince onu söylemez ve söylenmeyen kelimenin yerine hangisinin gelmesi gerektiğini öğrenci belirler.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen dikdörtgen şeklinde kesilmiş fon kâğıtlarına Fatiha Suresi'nde geçen bazı kelimeleri yazar.

ALEMİN	DİN	NA'BUDU	SIRATEL	ALEYHİM
--------	-----	---------	---------	---------

Öğretmen sınıfa girince bu kartonları sınıfın farklı köşelerine yapıştırır. Sınıftaki öğrencileri de sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır ve her grubun bir başkan seçmesini ister. Grup başkanları tahtaya çıkar. Öğretmen, Fatiha Suresi'ni okumaya başlar ve sınıfta asılı olan kelimelerden birine geldiğinde durur.

Öğretmenin durduğu yere hangi kelimenin gelmesi gerekiyorsa grup başkanları bu kelimenin yazılı olduğu kartona dokunmaya çalışır. Grup elemanları başkanlarına yön verebilirler. Her kartona dokunulduktan sonra öğretmen Fatiha Suresi'ni okuyup, sınıfa tekrarlatır. Sure ezberlenene kadar başkanlar değiştirilerek oyuna devam edilir.<sup>120</sup>

#### 4. Eksilen Kelimeyi Tamamlıyorum Oyunu

Bu oyun kavram, tanım, formül vs. ezberletmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde daha çok sure ezberletilmesi amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: İhlas Suresi'ni ezbere okur.

Uygulanış:5.sınıf 1. ünite “Allah İnancı” ünitesindeki İhlas Suresi'ni ezberletmek amacıyla oynatılır. Öğretmen öncelikle sınıfı gruba ayırır. Öğretmen ezberletmek istediği cümleyi, tanımını, formülü vs. tahtaya yazar. Önce kendisi birkaç kez okur ve sınıfa okutur. Daha sonra tahtadaki yazılı cümleden bir kelime siler. Her gruptan sırayla bir öğrenciden boşluk olan yerleri kendilerinin tamamlayacağı şekilde cümleyi okuması istenir. Öğretmen her okuma turunu tamamlayınca bir kelime daha siler. Oyun bu şekilde devam eder sonunda tahtada

---

<sup>120</sup>Pelin Pektaş, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretiminde Çoklu Zeka Uygulamaları*, Ceceli Yayınları, 3. Baskı, Ankara 2003, s. 24.



hiç kelime kalmaz, öğrencilerden ezberden okumaları istenir. En hatasız şekilde okuyan grup oyunu kazanmış olur.<sup>121</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen 15 kişilik sınıfı 3 gruba ayırır. Her grupta 5 öğrenci olur. Grup öğrencileri kendi aralarında gruba isim koyar ve ayağa kalkma sıralarını belirler.

Öğretmen: Şimdi İhlas Suresi'ni tahtaya yazacağım, ilk önce sureyi birkaç kez koro halinde okuyacağız, daha sonra ben tek tek sileceğim, siz oraları kendiniz doldurarak okuyacaksınız. Her doğru okunduğunda gruba 10 puan verilecek. Oyun sonunda en çok puanı toplayan grup oyunu kazanır. Hazırsanız oyuna başlayalım.

Öğretmen tahtaya İhlas Suresi'ni yazar.

Kul      huvellahuehad.      Allahussamed.      Lemyelidvelemyuled.  
Velemyekunlehuküfüvenehad.

Önce sınıfta koro halinde okunduktan sonra öğretmen bir kelimeyi siler.

Kul      huvellahuehad.      Allahus.....Lemyelidvelemyuled.  
Velemyekunlehuküfüvenehad.

Her gruptan 1.sıradaki öğrenci tahtaya kalkar. Duayı okur boşlukları da kendisi ezberinden okur.

1.gruptaki      1.öğrenci:      Kul      huvellahuehad.      Allahussamed.  
Lemyelidvelemyuled.      Velemyekunlehuküfüvenehad.

2.gruptaki      1.öğrenci:      Kul      huvellahuehad.      Allahussamed.  
Lemyelidvelemyuled.      Velemyekunlehuküfüvenehad.

---

<sup>121</sup> Bu konuda Bkz. Pektaş, *age*, s. 265.

3.gruptaki 1.öğrenci: Kul huvellahuehad. Allahussamed.  
Lemyelidvelemyuled. Velemetryekunlehuküfüvenehad.

Herkes doğru okuyunca öğretmen her gruba 10 puan yazar ve tahtadan bir kelime daha siler.

Kul huvellahuehad.  
Allahus.....Lemyelid.....Velemetryekunlehuküfüvenehad.

1.gruptaki 2.öğrenci: Kul huvellahuehad. Allahussamed.  
Lemyelidvelemyuled. Velemetryekunlehuküfüvenehad.

2.gruptaki 2.öğrenci: Kul huvellahuehad. Allahussamed. Lemyelid yelem yuled. Velemetryekunlehuküfüvenehad.

3.gruptaki 2.öğrenci: Kul huvellahuehad. Allahussamed.  
Lemyelidvelemyuled. Velemetryekunlehuküfüvenehad.

Öğretmen: 1. ve 3.gruba 10 puan veriyoruz.2. grup velem yerine yelem dediği için onlara puan eklemiyoruz. Şimdi tahtadan bir kelime daha silelim.

Kul huvellahuehad. Allahus.....Lemyelid.....Velem yekun  
.....

Oyun bu şekilde devam eder.En sonunda tahtada hiçbir şey kalmaz. Öğrenciler duayı ezberlerinden okumaya çalışır. Oyun boyunca alınan puanlar oyun sonunda toplanır ve en yüksek puanı toplayan grup oyunu kazanmış olur. Bu oyun, surenin mealini ezberletmek içinde aynı şekilde uygulanılabilir.

## 5. Son Harf İlk Harf Oyunu

Bu oyun; şehir, isim, kavram ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde daha çok sure isimleri, peygamber isimleri, kutsal mekân adları, kavram vs. gibi konuların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Ünite sonlarında veya dönem sonlarında kavramları, sureleri, peygamber isimlerini, sahabe isimlerini, kandil gecelerini vs. pekiştirir.

Uygulanış: Sınıftan iki öğrenci ayağa kalkar bir kelime söyler diğer öğrenci arkadaşının söylediği kelimenin son harfinden başlayan yeni bir kelime söyler. Bu oyunda söylenen kelime tekrar edilmez ve seri olunur. Yeni kelimeler türetilirken son harflerin yeni kelime oluşturması zor olan c,v,ç,ğ,f,j gibi harfler tercih edilirse rakibi daha kolay eleme imkânına sahip olunur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen oyunun kuralını anlatır ve yarışmak isteyen iki öğrenci belirlenir.

Aylin ve Kemal yarışmak amacıyla tahtaya gelir ve oyuna başlanır.

Öğretmen: İlk kelimenizi ben vereceğim. Benim vereceğim kelimenin son harfinden başlayan kelimedden Aylin yeni bir kelime oluşturacak. Yalnız bu kelimeler DKAB dersleriyle alakalı kelimeler olacaktır. Oyun anlaşılırsa ben ilk kelimeyi veriyorum kelimeniz “ ALLAH” oyun başlasın.

Aylin: Hac

Kemal: Cennet

Aylin: Temizlik

Kemal: Kur’an-ı Kerim

Aylin: Müslüman

Kemal: Nimet

Aylin: Tahiyat

Kemal: (Bir süre düşünür) Bulamadım öğretmenim.

Öğretmen: Peki, öyleyse Kemal sen tahtanın önüne geç. Aylin sende kendine yeni bir rakip belirle.

Aylin: Öğretmenim Kudret'i seçtim.

Kudret gelir ve öğretmen yeni bir kelime vererek oyunu tekrar başlatır.

## **6. Kelimeleri Yerleştirme Oyunu**

Bu oyun; atasözü, deyim, özlü söz, şiir, tanım vs. ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise ayet, hadis, sure, tanımların kavratılması ve ezberletilmesi amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Dinimizin aileye verdiği önemin farkına varır.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 6. Ünite “Aile ve Din” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Bu oyunda öğretmen konuyu işledikten sonra kavram, tanım, formül vs. ilgili çalışma kâğıdı hazırlar, sınıfa dağıtır ve öğrencilere belirli bir süre verilir, bu süre zarfında öğrenciler bunları ezberlemeye çalışır.

Öğretmen daha sonra sınıfı, sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır. Gruplara isim verilir ve gruplar aynı anda yarışmaya başlar. Öğretmen, çalışma kâğıdındaki cümleleri parçalara bölerek öğrencilerin bunları doğru şekilde yerleştirmesi istenir. Her doğru cevapta gruba puan verilir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen “Aile ve Din” konusunu bitirdikten sonra ünitenin tümünü kapsayan bir çalışma kâğıdı hazırlar.

## ÇALIŞMA KÂĞIDI

Çocuklarınıza hoşça davranın ve onları güzel terbiye edin.

Allah'tan korkunuz, çocuklarınız arasında adaletli ve eşit davranınız.

Küçüklerine merhamet etmeyen büyüklerine saygı göstermeyen bizden değildir.

Biz insana, ana-babasına iyi davranmasını tavsiye ettik.

Erkeklerin kadınlar üzerinde hakları olduğu gibi kadınlarında erkekler üzerinde hakları vardır.

Allah'ın rızası, anne babanın hoşnut olmasına bağlıdır.

Dinimize göre anne ve babamıza öf bile denilmemelidir.

Aile; toplumun ilerlemesi, gelişmesi ve yaşaması için temel kurumlardan biridir.

Öğretmen çalışma kâğıdını sınıfa dağıtır ve öğrencilere belirli bir süre verir. Süre dolunca öğretmen sınıfı gruplara bölerek yarışma başlar.

Öğretmen: Yarışmaya başlayacağız; yalnız gruplara puan verecek bir yazıcı lazım bize. Kim yazıcı olmak ister?

Lale: Öğretmenim ben olurum.

Öğretmen: Peki, Lale sen tahtaya gel! Sınıf 4 gruba bölündü şimdi her grup kendine bir isim bulsun, düşünün bakalım.

Lale tahtaya gelir, tahtayı 4'e böler. Öğretmen sınıfa belirledikleri grup isimlerini sorar.

1. grup: Bizim grubun adı "Yıldız".

2. grup: Bizim grubun adı "Çalışkanlar".

3. grup: Bizim grubun adı “Küçük Müminler”.

4. grup: Bizim grubun adı “Mucize”.

Grupların isimleri tahtaya yazılır ve öğretmen önceden hazırladığı cümleleri parçalayarak projeksiyondan yansıtarak sırasıyla sınıfa göstermeye başlar.

Öğretmen: Hazırsanız başlıyoruz süreniz 2 dk.

İlk cümle projeksiyondan yansıtılır.

Eşit	Korkunuz	Arasında	Allah’tan	ve	Davranın	Adaletli	Çocuklarınız
------	----------	----------	-----------	----	----------	----------	--------------

Öğretmen: İki dakika süreniz başlamıştır. Her grup doğru cevabını önündeki kâğıtlara yazacaktır. Her doğru cevap veren gruba 10 puan verilecek yanlış cevap veren gruba puan verilmeyecektir.

İki dakika süre dolunca her grup kendi yazdığı kağıdı kaldırır.

Yıldızlar: Allah’tan korkunuz; çocuklarınız arasında adaletli ve eşit davranın.

Çalışkanlar: Allah’tan korkunuz; çocuklarınız arasında adaletli ve eşit davranın.

Küçük Müminler: Allah’tan korkunuz; çocuklarınız arasında adaletli ve eşit davranın.

Mucize: Allah’tan korkunuz; çocuklarınız arasında adaletli ve eşit davranın.

Öğretmen: Aferin, Lale her gruba 10 puan veriyoruz. Şimdi 2. soru geliyor.

Olmasına	Rızası	Babanın	Bağlıdır	Allah’ın	Anne	Hoşnut
----------	--------	---------	----------	----------	------	--------

Öğretmen: 2 dk. süreniz başlamıştır.

2 dk. süre dolunca her grup kendi yazdığı kağıdı kaldırır.

Yıldızlar: Allah'ın rızası, anne babanın hoşnut olmasına bağlıdır.

Çalışkanlar: Allah'ın rızası, anne babanın hoşnut olmasına bağlıdır.

Küçük Müminler: Anne babanın rızası, Allah'ın hoşnut olmasına bağlıdır.

Mucize: Allah'ın rızası, anne babanın hoşnut olmasına bağlıdır.

Öğretmen: Lale; Yıldızlar, Çalışkanlar, Mucize gruplarına 10 puan veriyoruz. Küçük Müminler'e bu elde puan yok.

Oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonunda en çok puanı alan grup, oyunu kazanmış olur.

## **II. YAZI OYUNLARI**

Yazı oyunları, öğretmen konuyu işledikten sonra öğrencilerin konuyu pekiştirmeleri ve tekrar etmeleri amacıyla oynatılabilecek bir oyun türüdür. Öğretmen bu oyunlar vasıtasıyla öğrencilerin yeterliliklerini ve eksikliklerini de test etme imkânına sahip olur. Bu oyun vasıtasıyla öğrencilerin araştırma, bilgiye ulaşma, kendilerini ifade etme, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerileri gelişmiş olur.

### **1. Ayet Meali Bulma Oyunu**

Bu oyun, öğrencinin aradığı bilgiye kısa sürede ulaşmasını sağlayan bir yöntemdir. Bu oyunda sözlükten, kitaptan, bilgisayarda arama motorundan ulaşmak istediği bilgiye kısa sürede ve doğru şekilde ulaşmasını sağlayan bir oyundur.

DKAB derslerinde ise daha çok öğrencilerin ulaşmak istediği meale veya hadise en doğru ve kısa zamanda ulaşmasını sağlayan bir oyun türüdür.

Hedef Davranış: Sevinçlerin paylaşıldıkça çoğaldığını, üzüntülerin paylaşıldıkça azaldığının farkına varır.

Uygulanış: 5. Sınıf 5. Ünite “Sevinç ve Üzüntülerimizi Paylaşalım” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır.

Öğretmen konuyu işledikten sonra pekiştirmek için konuyla ilgili kavramları belirler, bir kâğıda yazar. Kavramların karşısı boş bırakılır öğrencilerin onları bulup karşısına yazmaları istenir. Öğretmen bir süre belirler en kısa sürede en doğru biçimde kavramların karşılığını bulan öğrenci oyunu kazanmış olur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen 5. sınıfta “Sevinç ve Üzüntülerimizi Paylaşalım” ünitesini işledikten sonra hem konuyu pekiştirmek hem de öğrencilerin Kur’an-ı Kerim’den kısa sürede istenilen ayeti bulmalarını sağlamak için bu oyunu oynatabilir.

Öğretmen bir ders öncesinde gelecek derste herkesin bir Kur’an mealiyle gelmesini söyler, böylece öğrenciler derse hazırlıklı gelir. Öğretmen konuyla ilgili bir çalışma kâğıdı hazırlar ve öğrencilere bu çalışma kâğıdını dağıtır.

#### ÇALIŞMA KÂĞIDI

Al-i İmran Suresi 92:

Al-i İmran Suresi 115:

Kadir Suresi 1-5:

Cuma Suresi 9-10 :

Bakara Suresi 185:

Al-i İmran Suresi 185:

Haşr Suresi 10:



Sebe Suresi 39:

Bakara Suresi 110:

Enam Suresi 160:

Haşr Suresi 9:

Nur Suresi 61:

Zilzal Suresi 7:

Öğretmen: Çocuklar sizinle Kur'an'dan ayet bulmayı öğrenmiştik. Şimdi sizlerde bu öğrendiklerimizden hareketle sizlere dağıttığım çalışma kâğıdındaki ayetlerin karşılığını yazacaksınız ve sonunda kontrol edeceğiz. Ayetlerin meallerini en kısa sürede en doğru şekilde tamamlayan sınıfın birincisi olacaktır. Oyun anlaşılırsa başlayabilirsiniz.

Aradan bir müddet geçtikten sonra Betül Sena parmak kaldırır.

Betül Sena: Öğretmenim ben tamamladım. Kontrol edebilirsiniz.

Öğretmen Betül Sena'nın kâğıdına bakar ve ayetlerin meallerinin doğru olduğu tespit edilir. Betül Sena oyunu kazanmış olur. Çalışma kâğıdı da sınıf panosunda sergilenir.

#### ÇALIŞMA KÂĞIDI

Al-i İmran Suresi 92: Sevdiğiniz şeylerden (Allah yolunda) harcamadıkça "iyiliğe" eremezsiniz. Her ne harcarsanız, Allah onu hakkıyla bilir.

Al-i İmran Suresi 115: Onların yaptıkları hiçbir iyilik, karşılıksız bırakılmayacaktır. Allah, sorumluluk sahiplerini çok iyi bilir.

Kadir Suresi 1-5: Biz onu (Kur'an'ı) Kadir Gecesi'nde indirdik. Kadir Gecesi'nin ne olduğunu sen bilir misin? Kadir Gecesi, bin aydan daha hayırlıdır.

O gecede, Rab'lerinin izniyle melekler ve Ruh (Cebrail) her iş için iner dururlar. O gece esenlik, gün ağarınca kadar sürer.

Cuma Suresi 9–10: Ey iman edenler! Cuma günü namaza çağrıldığınız (ezan okunduğu) zaman, hemen Allah'ı anmaya koşun ve alışverişi bırakın. Eğer bilerseniz elbette bu, sizin için daha hayırlıdır. Namaz kılınca artık yeryüzüne dağılın ve Allah'ın lütfundan isteyin. Allah'ı çok anın ki kurtuluşa eresiniz.

Bakara Suresi 185: Ramazan ayı, insanlara yol gösterici, doğrunun ve doğruyu eğriden ayırmanın açık delilleri olarak Kur'an'ın indirildiği aydır. Öyle ise sizden Ramazan Ayı'nı idrak edenler onda oruç tutsun. Kim o anda hasta veya yolcu olursa (tutamadığı günler sayınca) başka günlerde kaza etsin. Allah sizin için kolaylık ister, zorluk istemez. Bütün bunlar, sayıyı tamamlamanız ve size doğru yolu göstermesine karşılık, Allah'ı tazim etmeniz, şükretmeniz içindir.

Al-i İmran Suresi 185: Herkes ölümü tadacaktır. Ancak, kıyamet günü yaptıklarınızın karşılığı size tamı tamına verilecektir. Kim cehennemden uzaklaştırılıp cennete konursa, o mutluluğa ermiştir. Dünya hayatı yalnızca aldatıcı zevklerden ibarettir.

Haşr Suresi 10: Bunların arkasından gelenler şöyle derler: Rabbimiz! Bizi ve bizden önce gelip geçmiş imanlı kardeşlerimizi bağışla; kalplerimizde, iman edenlere karşı hiçbir kin bırakma! Rabbimiz! Şüphesiz ki sen çok şefkatli, çok merhametlisin!

Sebe Suresi 39: De ki: Rabbim, kullarından dilediğine bol rızık verir ve (dilediğinden de) kısar. Siz hayra ne harcarsanız, Allah onun yerine başkasını verir. O, rızık verenlerin en hayırlısıdır.

Bakara Suresi 110: Namazı kılın, zekatı verin, önceden kendiniz için yaptığımız her iyiliği Allah'ın katında bulacaksınız. Şüphesiz Allah, yapmakta olduklarınızı noksansız görür.

Enam Suresi 160: Kim (Allah huzuruna) iyilikle gelirse ona getirdiğinin

on katı vardır. Kim de kötülükle gelirse o sadece getirdiğinin dengiyle cezalandırılır. Onlar haksızlığa uğratılmazlar.

Haşr Suresi 9: Daha önceden Medine'yi yurt edinmiş ve gönüllerine imanı yerleştirmiş olan kimseler, kendilerine göç edip gelenleri severler ve onlara verilenlerden dolayı içlerinde bir rahatsızlık hissetmezler. Kendileri zaruret içinde bulunsalar bile onları kendilerine tercih ederler. Kim nefsinin cimrilüğünden korunursa, işte onlar kurtuluşa erenlerdir.

Nur Suresi 61: Köre güçlük yoktur, topala güçlük yoktur, hastaya da güçlük yoktur. Kendi evlerinizde veya babalarınızın evlerinde veya annelerinizin evlerinde veya erkek kardeşlerinizin evlerinde veya kız kardeşlerinizin evlerinde veya amcalarınızın evlerinde veya halalarınızın evlerinde veya dayılarınızın evlerinde veya teyzelerinizin evlerinde veya anahtarlarına sahip olduğunuz evlerde ya da dostlarınızın evlerinde yemek yemenizde de bir sakınca yoktur. Bir arada veya ayrı ayrı olarak yemek yemenizde de bir sakınca yoktur. Evlere girdiğiniz zaman birbirinize, Allah katından mübarek ve hoş bir esenlik dileği olarak, selâm verin. İşte Allah, düşünesiniz diye ayetleri size böyle açıklar.

Zilzal Suresi 7: Kim zerre miktarı hayır yapmışsa onu görür.

## **2. İsim -Şehir Oyunu**

Bu oyun; kavram, şehir, isim vb. ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde daha çok sure isimleri, peygamber isimleri, kutsal mekan adları, kavram vs. gibi konuların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Ünite sonlarında veya dönem sonlarında kavramları, sureleri, peygamber isimlerini, sahabe isimlerini, kutsal mekanları pekiştirir.

Uygulanış: Bu oyunun kalabalık sınıflarda oynanması pek elverişli değildir. Bu oyun kalabalık sınıflarda 4-5 kişilik gruplara ayrılarak oynanır. Sınıf gruplara ayrıldıktan sonra bulunması istenen kavramlar belirlenir ve bir harf verilerek öğrencilerin o kavramla ilgili o harfle başlayan kelimeler bulunur.

Belirlenen süre sonunda puanlama yapılır. Yazdığı kelime gruptaki arkadaşları tarafından yazılmamışsa 10 puan, aynı kelime yazılmışsa 5 puan, grupta 1 kişi o kavramı bulamaz, diğerleri bulursa bulamayana 0 (sıfır), bulan öğrencilere 20 puan yazılır. Oyun sonunda en çok puanı toplayan kişi oyunu kazanmış olur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen sınıfı 5'er kişilik gruplara ayırarak bulunması istenen kelime ve kavramları öğrencilerle belirleyerek çalışma kâğıtları öğrencilere dağıtılır. Öğrenciler oyunu kendi aralarında oynarlar ve her grup puanlamayı yapar. Puanlama sonucu her gruptan en yüksek puan alan öğrenciler kendi aralarında da oynayarak oyun birincisi belirlenir.

Örnek bir oyun kâğıdı:

	<b>Peygamberve Halife</b>	<b>Sure</b>	<b>İbadet ve Güzel Dav.</b>	<b>Kötü Davranış</b>	<b>Kutsal Mekanlar</b>	<b>Puan</b>
	Hız. Adem (5)	Asr (10)	Abdest Almak (10)	Alkol Kullanmak (5)	Arafat Dağı (5)	35
	Hız. Muhammed (5)	Maun (10)	Misvak kullanmak (10)	---- (0)	Merve Tepesi (20)	45
	Hız. Süleyman (5)	Sebe (20)	Selam vermek (10)	Sigara Kullanmak (10)	Safa Tepesi (10)	55

### 3. Akrostiş Tekniği Oyunu

Akrostiş, kelimelerin ilk harflerinin bir şifre, kavram, söz öbeği veya cümle oluşturacak biçimde alt alta sıralanmasıdır. Akrostiş tekniği, bir ünite veya konunun işlenişinde ana teması veya kendisinin, öğrencilere sürpriz kavram veya kavramlarla ders süresince veya bitiminde oyunla açıklanması, üniteye geçen kavramlara dikkat çekerek ve bilinmeyenlerin buldurulması şeklinde ilgileri konu

üzerinde toplayarak öğretilmesine imkân verir. Bu teknik genel anlamda kavram analizi ve kavramları öğretmede kullanılmaktadır.<sup>122</sup> DKAB derslerinde de kavram, önemli mekân ve şahıs isimleri, sure isimleri vs. öğretmede kullanılabilecek bir oyun türüdür.

Hedef Davranış: Dinimizin güzel ahlaklı olmamızı istediğinin farkına varır.

Uygulanış: : Bu oyun 4.sınıf 1. ünite “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum” ünitesinde “Din Güzel Ahlaktır” konusunu öğretmede oynatılabilir.

Akrostiş tekniğinde kavratılmak istenilen kelime veya kavram bir şiirde mısraların ilk harflerinin alt alta yazılarak veya bir paragraftaki kelimelerin ilk harfleri yan yana yazılarak verilmek istenilen mesaj öğrenciye direkt verilmez. Öğrencinin kendisinin ulaşması sağlatılır. Böylece ders daha zevkli hale gelmiş olur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen projeksiyondan şiiri sınıfa yansıtır ve öğrencilere “ Bu şiirde dikkatinizi çeken bir şey var mı?” diye sorar. Öğrencilerde şiirle ilgili yorum yapmaya başlarlar, öğretmen çocukları yönlendirerek şiirin baş harflerindeki şifreli metni bulmaya çalışırlar.

Öğretmen: Şiirdeki şifreli cümleyi bulan var mı?

**DİN**

Dünyaya geldik

İmtihan için

Nimetlerin şükrünü bilelim

Gıybetten uzak duralım

---

<sup>122</sup>Aydın, *age*, s. 285.

Üzmeyelim kimseyi

Zora düşene yardım edelim

Emanete özen gösterelim

Lahza dahi boş geçirmeyelim

Allah için sevelim birbirimizi

Hor görmeyelim fakirleri

Lütfuyla sevindirenin

Allah olduğunu bilelim

Kulluk görevimizi ihmal etmeyelim

Tövbe edelim, Allah'ı analım

Isınsın sevgiyle kalplerimiz

Razı olsun bizden Yüce Rabbimiz<sup>123</sup>

Ömer: Öğretmenim ben buldum şifre “Din Güzel Ahlaktır”.

Öğretmen: Aferin Ömer. Çocuklar “Din Güzel Ahlaktır” cümlesi size ne çağırıştırıyor diyerek öğrencilerin görüşlerini almaya başlar.

Öğretmen dersin giriş aşamasında bu şekilde dikkat çekerek konuya giriş yapar.

### III. TARTIŞMA OYUNU

İki ya da daha fazla kişinin belli bir konuda herkesin kendi düşüncesini sergileyerek fikir alışverişinde bulunmasına tartışma denir. Öğrenciler bu yöntem

---

<sup>123</sup>Aydın, *age*, s. 285.

sayesinde çift yönlü iletişime geçerek birbirleriyle etkileşime girerler.Bu sayede de derse aktif olarak katılarak öğrenci merkezli öğrenme gerçekleşmiş olur. Bu yöntemi öğretmen; problem çözme, yeni kavramları öğretme, öğrenilen bilgileri gerçek hayatta uygulama, eleştirel ve yaratıcı düşünmeyi geliştirmek için kullanabilir.<sup>124</sup>

Bu yöntemi öğretmen oyunlara uyarlayarak tartışma yöntemini derslerde zevkli biçimde uygulayabilir. Öğrenciler de bunun sayesinde düşüncelerini ifade etme özgürlüğüne kavuşabilirler, bir konu hakkında düşünürler, fikirlerine deliller ararlar ve herkesin aynı düşüncede olmadığını görerek birbirlerine saygı duymayı öğrenirler. Hoşgörü kavramı tartışma oyunlarında pekişir ve farklı düşünenlere tahammülsüzlüğün yanlış olduğu öğrenilir.Farklı düşüncedeki insanlarla uzlaşma içerisinde olmayı ya da yanlışları birlikte bulmayı, problem çözmeyi öğrenebilirler.<sup>125</sup>

### **1. Altı Şapkalı Düşünme Oyunu**

Bu oyun, çocuğun günlük hayattaki bilişsel becerilerini geliştirmede yaratıcı problem çözme etkinliği olarak literatüre aktarılan Altı Şapkalı Düşünme tekniği eğitimsel etkinlikleri düzenlemede oldukça yeni ve kullanışlıdır. Altı şapkalı düşünme, düşünce ve önerilerin belirli bir düzen içinde sunulması ve sistematikleşmesi için kullanılan bir tekniktir. Şapkalar düşüncelerin farklılaşması ve birbirinden ayrılması için bir semboldür. Bu şekilde karmaşıklığa izin verilmez. Şapkaların rengi değiştikçe rengin simgelediği düşüncelerin belirli bir düzen içinde sırayla aktarılması beklenir.

Hedef Davranış: Dinimizin sevgi, dostluk ve kardeşliğe verdiği önemi fark eder.

Uygulanış: Bu oyun 4. sınıf 5. ünite “Sevgi, Dostluk, Kardeşlik” konusunda oynatılabilir.Bu oyun problem çözme tekniği olarak bilinir. Şapkalar

---

<sup>124</sup> Nurettin Fidan- Münire Erden, *Eğitime Giriş*, Meteksan Basın Yayın, Ankara 1994, s. 185-186.

<sup>125</sup> Zengin, *agt*, s.80.

düşüncelerin ayrıştırılması için kullanılan birer sembol olup, şapka rengi değiştikçe rengin simgelediği düşüncelerin düzen içinde belirtilmesi istenir. Şapkaların simgeledikleri düşünce şekilleri şöyledir:

Beyaz Şapka (Tarafsız Şapka): Düşüncelerini net bilgilerle, sayısal ispatlarla sunmaya çalışır.

Kırmızı Şapka (Duygusal Şapka): Heyecanlı, agresif, kontrolsüz, hızlı ve hisleriyle davranır.

Siyah Şapka (Kötümser Şapka): Olumsuz düşünür, negatif yönleri düşünerek tedbir alır.

Mavi Şapka (Değerlendiren Şapka): Kontrol edip soğukkanlılıkla durumdan sonuç çıkarmaya çalışır.

Sarı Şapka (İyimser Şapka) : Avantaj yaratır, iyi niyetli düşünceler belirtir.

Yeşil Şapka (Yaratıcılık Şapkası): Yenilikçi, üretken, girişken, farklı düşünceler üretir.

Bu oyun oynanırken öğrenciler birbirlerine karşı hoşgörülü olmalıdır. Birisi konuşurken diğerleri onu dinlemeli ve fikirlerine saygı duymalıdır. Öğrenci düşüncesine ait olan şapkayı takarak düşüncesini savunabilir. Hangi bakış açısıyla yorumlayacaksa o düşünceye ait olan şapkayı takarak fikrini savunabilir. Öğrenciler istedikleri vakit şapkalarını değiştirerek bakış açısını da değiştirebilirler. Bu oyunda şapkalar öğrencilere tek tek dağıtılabileceği gibi grup halinde de oynanabilir.<sup>126</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanışı:

Öğretmen Altı Şapkalı Düşünme tekniğini, şapkaların işlevlerini ve oyunun nasıl oynatılacağını öğrencilere anlatır.

---

<sup>126</sup> Aydın, *age*, s.129–130.



Daha sonra öğrencilere: “ Bir gün Hz. Peygamberin yanında oturmakta olan bir kişi önlerinden geçen bir adam için “ Ey Allah’ın Resulü ben şu adamı çok seviyorum.” dedi. Peygamber Efendimiz: “Peki ona bunu söyledin mi?” diye sordu. Adam: “Hayır.” diye cevap verdi. Hz. Peygamber: “Koş, bunu ona söyle.” buyurdu.”(Buhari, Edeb,18.) hadisini anlatır. Bu hadisten yola çıkılarak öğrencilerden kırmızı, beyaz, siyah, sarı, mavi, yeşil şapka yardımıyla sevginin bireysel ve toplumsal faydaları irdelenmesi istenir.

**Beyaz Şapka (Tarafsız Şapka):** Peygamber Efendimizin hadisinden de anlaşılacağı üzere sevgi aramızdaki bağı güçlendirir. Birbirimize sevdiğimizi ifade etmeliyiz. Bu sayede aramızdaki sevgi, saygı gelişir, düşmanlıklar yok olur.

**Kırmızı Şapka (Duygusal Şapka):** Peygamber Efendimizin hadisine kesinlikle katılıyorum, şöyle bir etrafımıza baktığımız zaman ne kadar kötü olaylar yaşanıyor. İnsanlar birbirlerini öldürüyor, hapishaneler dolup taşıyor, insanlar birbirinden nefret ediyor. Bunun temelinde birbirimizi sevmememiz, güvenmememiz yatıyor. Oysa insanlar birbirlerini sevse, birbirlerine güvense bu sorunların büyük çoğunluğu ortadan kalkacaktır, diye düşünüyorum.

**Siyah Şapka (Kötümser Şapka) :** Ben arkadaşlarımın söylediklerine katılmıyorum, insanlar çok nankör ve benciller. İnsanların birbirini sevip güvendikleri takdirde onlardan gelebilecek her türlü olumsuz sonuçlara da hazır olmaları gerekir.

**Mavi Şapka (Değerlendiren Şapka):** İnsanların birbirlerini sevdiği takdirde gerçekten güzel sonuçlar alınacaktır. Birbirlerine karşı daha hümanist ve sevecen olacaklardır. Bu durumu kendilerine çıkar olarak sağlamak isteyenler olabilir belki ama bunların sayısı az olacaktır ve bu durum toplum olarak daha güzel seviyelere ulaşmamıza yardımcı olacaktır.

**Sarı Şapka (İyimser Şapka) :** İnsanların birbirlerini sevmesi, birbirlerine gülyüz göstermesinin hiçbir kötü etkisi olamaz, aksine daha güzel ve sağlıklı bireyler yetişmiş olur.

Yeşil Şapka (Yaratıcılık Şapkası): Sevgi dolu bir ortamda yetişen çocuklar açısından da düşündüğümüz zaman daha sağlıklı daha ahlaklı ve daha iyi yetişmiş çocuklar olacaktır. Unutmamak gerekir bugünün çocukları büyüyecek ve yarın ülkeyi yönetecek insanlar olacaktır. Sevgi dolu bir ortamda yetişen birey ile sevgisiz bir ortamda yetişen bireyler kesinlikle aynı olmayacaklardır.

## 2. Siz Olsaydınız Ne Yapardınız Oyunu

Bu oyun öğrencilerin değişik konuları tartışarak sorunlarına çözüm yolları bulmak amacıyla oynanan bir kart oyunudur. Bu oyunla öğrenciler bir konu hakkında yeni bilgiler öğrenerek eski bilgilerini gözden geçirirler ve bir problemle karşılaştıkları zaman bilgilerini bu yeni ortamda kullanırlar.<sup>127</sup>

Bu oyun; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç, sorun, tutum ve yaklaşımlarını; sağlık ve temizlik alışkanlıklarını; aile, arkadaş ve okul ilişkilerini; sosyal tavırlar ve ahlaki davranışları öğretmede kullanılır.

Bu amaçları gerçekleştirici niteliğe sahip olan kartların hazırlanmasına özen gösterilmelidir. Sınıf çok kalabalık değilse öğrenci sayısına, kalabalık sınıflarda belirli bir örnekleme yetecek kadar kart hazırlanır. Kartların renkleri ve biçimleri, öğrencilerin yaş ve seviyelerine göre konunun özelliğine göre seçilir.<sup>128</sup>

Bu oyunun DKAB derslerinde kullanım alanı çok fazladır. Bu oyun duyuşsal kazanımların verilmesinde ideal bir oyun türü olabilir.

Hedef Davranış: Vatanımızı ve milletimizi sevmeye istekli olur.

Uygulanış: Bu oyun 5.sınıf 6. ünite “Vatanımızı ve Milletimizi Seviyoruz” ünitesinde oynatılabilir. Öğretmen öğrenci sayısına göre kartlar hazırlar, kartlar öğrencilere dağıtılarak öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları ahlaki tutum ve konularla ilgili olaylar yazmaları istenir. Karttaki yazının sonuna “Siz olsaydınız

---

<sup>127</sup>Necdet Aykaç, *Öğretme ve Öğrenme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri*, Naturel Yayınları, Ankara 2005, s. 163.

<sup>128</sup>Nurullah Altaş, *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretimi*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2001, s.106.

ne yapardınız” sorusu ile öğrencinin tepkisi istenir. Yazma işlemi tamamlanınca kartlara 1–2–3–4 gibi numaralar verilir. Sonra karıştırılarak derste yapılan kartlardan birini öğrencinin çekmesi istenir. Planlanan sayıda öğrencinin kart çekme işlemi tamamlanır. Öğretmen bu numaralardan birini okuyarak kartın sahibi olan öğrenci kartta yazılı olan durumu okur ve oradaki sorunun cevabını verir.<sup>129</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen önceden hazırladığı oyun kartlarıyla sınıfa gelir ve oyunun nasıl oynanacağını anlattıktan sonra oyun oynanmaya başlanır.

Öğretmen elindeki kartları Furkan’a uzatır ve bir tane çekmesini ve bunu da yüksek sesle sınıfa okumasını ister.

Furkan rastgele bir kart çeker ve okumaya başlar: “Muammer Gökalp anlatıyor: Askerlik görevimi yaptığım Gaziantep`teki 49. Piyade Alayı, Kıbrıs harekâtında ilk çıkartmaya katıldı. Birliğimize, düşman kuvvetlerinin kümelendiği Beşparmak Dağları`nın ele geçirilmesi emri verilmişti. Yoğun bir ateş yağmuru altında savaşıyor ve şehitler veriyorduk. İşte bu taarruz sırasında, daha önce hiç görmediğim bir asker, siperde yanıma yaklaştı ve cebinden çıkardığı mektubu bana uzatarak: “ Türkiye`ye döndüğünde, bu mektubu üzerindeki adrese bırakırsın.” dedi. Şaşırılmışım, ikimizde savaşın içindeydik ve kimin sağ kalacağı belli değildi. Ben moral vermek gayesi ile: “İnşallah ikimiz de döneceğiz.” dedim. Asker: “ Ben dönemem ama sen döneceksin.” karşılığını verdi. Bu arada mektubu almam için ısrar ediyordu. Emrivakisi karşısında şaşkınlığım daha da arttı. Bu adam benim döneceğimi, kendisinin kalacağını nereden biliyor, diye düşündüm ve dayanamayarak mektubunu aldım.

Tabi savaş hali... Askeri bir daha göremedim. Tam teçhizatlı ve silahlı olan bu asker, bildiğim kadarıyla bizim birliğin askeri değildi. Çarpışmalar sırasında bacağımdan yaralandım, ama gene taarruza katıldım ve bir yıl sonra terhis olup Ulaşlı`ya döndüm. Mektubu unutmuşum. Bir gün bavulumu

---

<sup>129</sup> Mürüvvet Bilen, *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Anı Yayınları, Ankara 2002, ss. 103–107.

karıştırırken emanet mektup gözüme ilişti. Ertesi gün mektubu yerine ulaştırmak için İstanbul'a gittim. Üzerindeki adrese göre ev Aksaray'da idi. Evi buldum. Bu arada mektubu veren asker belki dönmüştür diye düşünüyordum.

Kapıyı çaldım. Yaşlı bir kadın kapıyı açtı. Mektup zarfında yazılı adresi sordum. Burası, diye karşılık verdi.

Mektubu kendisine uzatarak:

—Oğlunuz bu mektubu Kıbrıs'tan gönderdi. Bilmem belki kendisi de gelmiştir.

Kadın, büyük bir şaşkınlık içinde beni içeriye davet ederken:

—Bizim Kıbrıs'ta çarpışan oğlumuz yok, dedi.

İyice şaşırılmıştım. Biraz sonra kadının eşi de yanımıza geldi. Hadiseyi ona da anlattım. Yaşlı adam bir şey söylemeden yanımdan ayrıldı ve biraz sonra fotoğraf albümü ile birlikte geldi. Albümü açtı ve üç gencin birlikte çektiği fotoğrafın ortasındaki delikanlıyı göstererek:

—Size bu mektubu veren bu muydu? Diye sordu. Resme baktıktan sonra:

—Evet buydu diye cevap verdim.

Gayet iyi hatırlıyorum. Kadın hıçkırarak ağlamaya başlamıştı.

Yaşlı adam: Resimdeki genç, oğlumuzdu ama 25 yıl önce, Kore'de şehit düşmüştü. Kendimi, evden dışarı zor attım. Ve o hadiseyi, hala unutamıyorum.

``Allah yolunda öldürülenleri (şehitleri) ölüler saymayın, onlar Rableri katında diridirler ve rızıklanırlar.``(Al-i İmran Suresi 169.Ayet)

Sen böyle bir olayla karşılaşıydın ne yapardın, kendini nasıl hisseder, ne düşünürdün?

Furkan: Öğretmenim ben bir şey yaşasaydım öncelikle çok şaşırırdım, bir müddet kendime gelemezdim herhalde böyle bir şey nasıl olur acaba ben yanıyormuyum? Diyerek düşünürdüm ve başımdan geçen bu olay hakkında araştırmalara başlardım. Çıkan sonucu herkese ibret olması açısından herkese anlatırdım. O ayeti de ezberler hayatım boyunca unutmazdım. Allah'ın şehitlere ne derece önem verdiğini gördükten sonra vatan millet hususunda daha hassas olurdu herhalde.

Öğretmen: Bu olay hakkında başka konuşmak isteyen var mı? Yoksa yeni bir arkadaşınızla bir kart daha çekelim bakalım onda neler olacak.

Öğretmen bu şekilde yeni kartlarla oyuna devam eder ve öğrencileri de öğrenme sürecinin içine çekerek daha zevkli ders işler.

### **3. Mektup ya da Telgraf Oyunu**

Bu oyun öğrencilerin değişik konuları tartışarak sorunlarına çözüm yolları bulmak amacıyla oynanan bir kart oyunudur. Bu oyunla öğrenciler bir konu hakkında yeni bilgiler öğrenerek eski bilgilerini gözden geçirirler ve bir problemle karşılaştıkları zaman bilgilerinin bu yeni ortamda kullanırlar.<sup>130</sup>

Bu oyun; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç, sorun, tutum ve yaklaşımlarını; sağlık ve temizlik alışkanlıklarını; aile, arkadaş ve okul ilişkilerini; sosyal tavırlar ve ahlaki davranışları öğretmede kullanılır.

Hedef Davranış: Dinimizin aileye verdiği önemi fark eder.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 6. ünite “Aile ve Din” ünitesinde oynatılabilir. Sınıf altı ya da sekiz kişilik gruplara ayrılır. Her gruptan yarısı, diğer yarısına bir telgraf çekerek veya mektup yazarak belirli bir soruya açıklık getirmelerini isterler. Bu çözüm kısa olup dersi uzatmamalıdır. Hazırlık için verilen sürenin sonunda hem sorun hem de çözümü gruplar tarafından okunup tartışılır.<sup>131</sup>

---

<sup>130</sup> Aykaç, *age*, s. 163.

<sup>131</sup> Aydın, *age*, s. 275.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen sınıfı 2 gruba ayırır. Bir grup sorunları olan ve sorunlarını mektupla karşı tarafa ileten grup olacaktır. Diğer grup ise gelen mektuplardaki sorunlara çözüm arayan arkadaşlarının sorunlarını çözmeye çalışan grup olacaktır.

Öğretmen: “Çocuklar yazacağınız sorunlarınız aile içi sorunlarınız olsun arkadaşlarınızda bu yönde yardım isteyin.” Diyerek sorunlara konu sınırlaması getirir.

Öğrenciler sorunlarını yazarlar ve mektup zarflarına koyarak öğretmen bu mektupları diğer gruba iletir ve bu sorunları çözüme ulaştırmaları için çözüm önerilerini merakla bekler.

Diğer grup mektupları alır ve beyin fırtınası yaparak çözüm önerilerini tartışır. Beğenilen çözüm önerisi sorunun olduğu mektuba yazılarak diğer gruba tekrar gönderilir.

Öğretmen gruptan sorunları ve önerilen çözümleri sınıfa yüksek sesle okumalarını ister.

Salim: Öğretmenim bizim grubumuzdaki 1. sorun kardeşlerimizle iyi geçinemiyoruz. Kardeşlerimiz arasında kıskançlık durumları oluyor. Bu sorunumuzu arkadaşlarımıza ilettik. Arkadaşlarımızda bize çözüm önerisi olarak kardeşlerimizle daha çok vakit geçirmemizi, birbirimize yaklaşırken daha sevgi dolu olmamızı önerdiler.

2. sorunumuz ise anne ve babalarımızın bize çok karışması bizi anlamamaları, hiçbir şeye izin vermemeleriydi. Arkadaşlarımızda bize çözüm önerisi olarak sorunlarımızı ailemizle açık açık konuşmamızı, isteklerimizi, sorunlarımızı ailemizden gizlemememizi tavsiye ettiler. Ailemizin her zaman bizim iyiliğimizi istediğinin, bizi çevrenin kötü etkilerinden korumak istedikleri için bazı şeylere kısıtlama getirdiklerinin bilinciyle hareket ettiğimizde onları daha iyi anlama fırsatına erişmiş olacağımızı ve o zaman onlara hak vereceğimizi söyledik.

Oyun bu şekilde devam eder. Sorunlarını karşı tarafa ileten grup sorunlarının farkına varır ve bu sorunların sadece kendisinde olmadığını farkına vararak aslında sorunun normal olduğuna ve sorunlarla baş edebilmek için farklı çözüm yollarının da farkına varır. Sorunlara çözüm önerisi üreten grup da hem sorunlara çözüm önerileri sunarak farklı bakış açıları geliştirmiş olur, arkadaşlarının sorunlarını çözerek onlara yardımcı olma fırsatına erişerek hem mutlu olur hem de belki de kendisinin de sorununa bu vesileyle çözüm üretmiş olur.

#### **IV. DRAMA - ROL OYUNLARI**

Drama ve rol oyunları; bir düşünce, durum, problem, olay, konu vb. bir grup önünde gruptan seçilen belli üyelerle oyunlaştırılarak canlandırılmasına dayanan öğretme etkinliğidir. Bu etkinliklerde sınıftaki öğrenci, oyun sırasında kendi duygularını gerçek ve inanılır biçimde ortaya koyar ve diğer öğrencilerle paylaşmayı da öğrenir. Öğretmen bu yöntemde hem oyunu uygulayıcı, hem rol alacak öğrencileri seçici, hem de sınıfa takdim edici olduğundan bu da öğrencilerin konuya karşı güdülenmesini sağlamaktadır.<sup>132</sup>

##### **1. Kurt - Kuzu Oyunu**

Bu oyun vasıtasıyla öğrenci; arkadaşlığın birbirini korumak, kollamak, beraberce iş yapmak ve benzeri sorumluluklar getirdiğini fark etmiş ve eğlenmiş, hem de enerjisini atarak rahatlamış olmaktadır. DKAB derslerinde sevgi, dostluk, arkadaşlık, paylaşma gibi duyuşsal kazanımların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: İslam dininin öngördüğü gibi dostça ve kardeşçe yaşamaya istekli olur.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 5. Ünite “Sevgi, Dostluk ve Kardeşlik” ünitesindeki “ İslam Dini Dostça ve Kardeşçe Yaşamayı Öğütler” konusunda

---

<sup>132</sup> Bu konu hakkında daha fazla bilgi için bkz. Aydın, *age*, ss. 141–143.

oynatılır.8–10 öğrenci el ele tutuşarak çember oluşturur. Çemberin içinde bir öğrenci kuzu olur, çemberin dışında bir öğrenci de kurt olur. Kurt kuzuya dokunarak onu yemeye çalışır. El ele tutuşan arkadaşları ise kuzunun etrafında daireler çizerek kurda yedirmemeye çalışırlar.<sup>133</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen oyunun kuralını anlatır. Sınıftan 8 öğrenci seçilir bunlar daire olur. Kurt ve kuzu belirlendikten sonra kurt kuzuyu yemeye çalışır, çemberdeki öğrenciler arkadaşlarını korurlar ve sonunda öğrenciye: Arkadaşlarının seni koruması sana ne hissettirdi? Sorusu yöneltilerek sevgi, arkadaşlık gibi konuların çocuklara hissettirilmesi sağlanır.

## 2. Ayağını Kolla Ebeden Kaç Oyunu

Bu oyun öğrenciler arasında birlik ve beraberliği, dayanışmayı sağlayan bir oyundur. DKAB derslerinde ise hem surelerin ezberletilmesinde hem de arkadaşlığın, birlik beraberliğin öneminin kavratılmasında oynatılabilen zevkli bir oyun türüdür.

Uygulanış: Bu oyun ünite sonlarında veya dönem sonlarında ezberletilen sureleri pekiştirmek amacıyla oynatılır.Sınıftan bir kişi ebe seçilir. Ebe ortaya geçer, diğer öğrenciler de ebenin etrafında halka olur. Ebe, öğrencileri halka dışına çıkarmak için ayaklarına basmaya çalışır. Öğrencilerin de her ne olursa olsun ebeden kaçarken ellerini bırakmamaları ve birlikte kaçmaları gerekir. Ebeye beş dakika süre verilir. Ebe beş dakika içinde ayağına basarak halka dışına çıkardığı her bir oyuncuya okuması için birer sure verir. Doğru okunan her sure için ebe 10 puan kazanacaktır. Tabii ki ebe de bir sure okuyacak ve okuduğu sure için 20 puan alacaktır. Böylelikle yeni ebelerle oyuna devam edilir. Oyun sonunda en çok puanı toplayan öğrenci birinci olur.<sup>134</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen oyunun kurallarını anlattıktan sonra bir ebe seçilir ve 10–15 kişi ile birlikte bir halka oluşturulur.

---

<sup>133</sup> Erdem Çakı, *Beşinci Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Bir Yöntem Olarak Drama Tekniği*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Çanakkale 2008, s. 31.

<sup>134</sup> Bu konuda bk. Erol , *age*, s. 95-96.



Öğrenciler el ele tutuşur. Öğretmen ebeye arkadaşlarının ayaklarına basmasını söyler. Öğrencilerde ebeden kaçışırken ellerini bırakmazlar. Ebe sonunda bir öğrencini ayağına basar ve halka dışına çıkarır.

Ebe: Sen bize Fatıha suresini oku der.

Öğrenci sureyi eksiksiz okursa ebeye 10 puan verilir. Ebede aynı sureyi okur 20 puan daha alır, böylelikle oyun devam eder. En çok puan alan öğrenci oyunu kazanmış olur. Oyun bu şekilde devam eder.

### **3. Peygamberlerle Özdeşleşme Oyunu:**

Bu oyun öğrencilerin kendilerini tanımaları ve oyunu arkadaşlarına tanıtmaları amacıyla oynatılabilecek bir oyun türüdür. DKAB derslerinde ise öğrencilere peygamberleri tanıtmak amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Kur'an'da geçen kıssalardan kendine ders çıkarır.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 4. Ünite olan “Kur'an'da Kıssalar” ünitesinde işlenebilir. Ünite bittikten sonra konuyu pekiştirmek amacıyla oynatılabilir. Bu oyuna ünite de geçen peygamber kıssalarına ilave olarak Kur'an-ı Kerim'de bahsedilen diğer kıssalarda eklenebilir. Öğretmen bir ders önce sınıfı gruplara bölerek her bir öğrenciye bir peygamber ismi verir, öğrenciler özdeşleşeceği peygamberin hayatını araştırarak o peygamberle özdeşleşen bir sembolle veya kostümle sınıfa gelerek ve arkadaşlarına kendilerini tanıtır. Dersin sonunda da sınıfta bir pano oluşturulur simge veya kostüm; panoya asılabilir tarzda bir şeyse panoya asılır, değilse o simge veya kostümün resmi çizilerek altına o peygamberin hayat hikâyesi yazılır.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen: Ahmet sen Hz. İbrahim olacaksın, Merve sen Hz. Yunus olacaksın, Osman sen Hz. Musa olacaksın, Ece sen Hz. Nuh olacaksın, Leyla sen Hz. Yakup olacaksın, Gülşen sen Hz. Yusuf olacaksın, Mahmut sen Hz. Eyüp olacaksın, Mısra sende Hz. Lokman olacaksın. Şimdi herkese hangi rol verilmişse

diğer dersimizin olduđu güne kadar onu araştırıp o peygambere ait bir simge, sembol veya kostümle geleceksiniz, arařtırmalarınızı da bir kâğıda yazıp sınıf panosunda sergileyeceksiniz.

Öğrenciler bir sonraki derse kadar arařtırmalarını tamamlayıp kendilerine verilen peygambere ait bir simge, sembol veya kostümlerini hazırlayıp gelirler.

Öğretmen: Çocuklar hepiniz tahtanın önüne çıkıp size verilen görevlerinizi yerine getirin.

Çocuklar yanlarında getirdikleri semboller ve kostümlerle tahtaya gelirler. Önlerine de hangi peygamberi tanıtacaklarsa onun ismini tahtaya yazarlar ve oyun başlar.

Ahmet: Arkadařlar gördüğünüz gibi elimde bir gül var, gülü görünce aklımıza ilk önce Hz. Muhammed gelse de ben İbrahim Peygamber'im de neden sembol olarak gülü seçtiğime gelince kıssamı anlatınca gülü seçmemde sizde bana hak vereceksiniz.

Ben peygamber olmadan önce benim yaşadığım yöredeki insanlar güneşe, aya, yıldıza ve kendi elleriyle yaptıkları putlara tapıyordu. Benim aklım, insanların bu yaptıklarına anlam veremiyordu. Geceleri yıldızlara, aya ve sabah olunca güneşe bakıyordum. İnsanlar nasıl olurda bunlara tapıyor diye sürekli düşünüyordum. Bir görünüp bir kaybolan yıldız, ay ve güneş benim Rabbim olamaz diyordum. Benim Rabbim bunlar değil, bunları da yaratan yüce bir yaratıcıdır, diye düşünüyordum. Günlerce bu şekilde düşündükten sonra sonunda evrenin yaratıcısı olan Allah'a inandığımı açıkladım.

Benim babam Azer de put yapıp satardı. Babamı ve insanları bıkmadan usanmadan hiçbir şeye ve kendisine dahi kimseye faydası olmayan putlara inanmaktan vazgeçirmeye çalıştım. Bir günde yaşadığım ülkenin kralı olan Nemrut'un yanına gittim ve onu da Allah'a inanmaya davet ettim. Fakat o beni huzurundan kovdu ve şehrin meydanında büyük bir ateş yakarak beni oraya mancınıkla attılar. Sonra Allah ateşe "Ey ateş! İbrahim için serinlik ve esenlik ol!"

(Enbiya S. 69.) buyurarak ateş bir anda gül bahçesine döndü. Bu mucize karşısında da Allah'a yürekten teşekkür ettim. O'na inanıp sığınmanın karşısında Rabbimden büyük mükâfatı aldım. Size de tavsiyem her zaman O'na inanıp sığınm. O, her zaman size yardım edecektir. Allah'a inanıp sığınmanın hazzı kadar bir haz hiçbir şeyde yoktur.

Merve: Arkadaşlar üzerimdeki balık kostümünü görünce benim Hz. Yunus olduğumu anlamışsınızdır.

Bana vahiye geldiği zaman halkımı Allah'a imana davet ettim; fakat halkım bana uymadı, benden yüz çevirdiler. Ben de bu duruma öfkelenerek Allah'ın izni olmadan halkımı terk ettim, bir gemiye bindim. Gemide işler yolunda gitmedi. Gemide bulunanlardan bir kişi kur'a çekilerek denize atılacaktı ve sonunda kur'a çekildi ben çıktım beni denize attılar. Ben yaptığım hatanın farkına vardım. Bu sırada denizde bir balık beni yuttu ve midesinde kaldım, işlediğim günahı Allah'a sığındım O'na çok dua ettim ve Allah da benim dualarımı kabul etti. Sonunda Allah beni balığın karnından bir sahile gönderdi. Burada da peygamberlik görevimi yerine getirdim, burada halkım bana inandı. Bir müddet daha burada yaşadım. Son olarak şunu söyleyebilirim ki Allah'ın emrinden dışarı çıkmanın cezasını çektim fakat Allah'tan ümidimi kesmeyerek O'na sürekli dua ettim ve Rabbim 'de dualarımı kabul etti.

Kur'an-ı Kerim'de benim hakkımda şu ayetler buyurulmuştur: “Şüphesiz Yunus da peygamberlerdendi. Hani o kaçıp yüklü gemiye binmişti. Gemidekilerle kur'a çekmiş ve kaybedenlerden olmuştu. Böylece, Yunus kendini kınayıp dururken balık onu yuttu. Eğer o Allah'ı tespih edip yüceltenlerden olmasaydı, mutlaka insanların diriltileceği güne kadar balığın karnında kalırdı. Derken biz onu hasta bir sahile attık. Üzerine geniş yapraklı bitkiler bitirdik. Biz onu yüz bin yahut daha fazla insana peygamber olarak gönderdik. Nihayet onlar iman ettiler. Biz de onları bir süreye kadar geçindirdik.(Saffat S. 139–148)

“Zünnun'u da hatırla. Hani öfkelenerek (halkından ayrılıp) gitmişti de kendisini asla sıkıştırmayacağımızı sanmıştı. Derken karanlıklar içinde, Sen'den

başka hiçbir ilah yoktur. Seni eksikliklerden uzak tutarım. Ben gerçekten (nefsime) zulmedenlerden oldum” diye dua ettim.(Enbiya S. 87.)

Gülşen: Arkadaşlar ben Hz. Yusuf’um. Benim sembolüm aslında sevgi ve merhamet fakat ben bugün buraya bir kuyu fotoğrafıyla geldim. Bu fotoğrafı seçmemin nedeni ise benim hikâyemin başlangıç noktası olmasıdır.

Biz 11 kardeşlik ve ben en küçükleriydim. Ben küçük yaşta annemi kaybetmişim, bu yüzden babam Hz. Yakup benimle daha çok ilgileniyordu. Bu durumda diğer kardeşlerimin beni kıskanmalarına neden olmuştu. Ben daha küçükken bir gece rüyamda 11 yıldızın, ayın ve güneşin benim önümde secde ettiğini gördüm. Rüyamı babama anlattığımda babam benim ilerde önemli yerlere geleceğimi tahmin ettiğini söyleyerek rüyamı kimseye anlatmamamı tembih etti. Gün geçtikçe kardeşlerimin kıskançlıkları arttı ve benden kurtulmaya karar verdiler. Beni ormana götürerek kuyuya attılar. Oradan geçmekte olan bir kervan su almak için kuyu başına gelince beni alıp Mısır’a getirip orada beni köle olarak sattılar. Daha sonra bana iftira atıldı, beni hapse attılar. Yıllarca orda kaldım, orada kaldığım sürede Allah bana rüyaları tabir etmeyi öğretti. Mısır hükümdarı o sıralar bir rüya gördü, kimse rüyayı yorumlayamadı ve en sonunda beni çağırıp benden rüyasını yorumlamamı istedi. Rüyasını yorumladıktan sonra beni hazinenin başına getirdi. Ülkede büyük bir kuraklık meydana geldi. Kardeşlerimde yanıma gelip benden erzak istedi ve bu şekilde yıllar sonra ailemle tekrar buluşma imkânına kavuştum. Kardeşlerim yaptıkları hatanın farkına vararak benden af diledi, bende kabul ettim.

Mahmut: Arkadaşlar ben Hz. Eyüp Peygamberim. Ben sabrın temsilcisiyim. Allah bana hem mal mülk hem de evlatlar nasip etti. Zamanla çok zengin oldum; fakat bu zenginlik beni kibirlendirmedi, aksine daha çok Allah’a yöneldim. O’na şükür etmekten ve ibadet etmekten hiç geri kalmadım. Allah benim sabrımı sınamak için önce malımı mülkümü elimden aldı. Daha sonra evlatlarımı aldı ve bana hastalık verdi. Ben bu imtihanlar karşısında hiçbir zaman isyan etmedim. Musibet arttıkça daha çok O’na yöneldim. Ve Allah’ın imtihanını

başarıyla geçtim. Allah imtihanın sonunda benden aldıklarını bana fazlasıyla geri verdi.

Mısra: Arkadaşlar ben Hz. Lokman. Elimde görmüş olduğunuz tabloda da oğluma vermiş olduğum öğütlerim var. Bunlar halk arasında genel itibar görmüş tavsiyelerdir. Kur'an-ı Kerim'de benden bahsedilmektedir; fakat benim Peygamber olup olmadığım konusunda muhalefet vardır. Benim hakkımdaki genel kanı Hz. Davut zamanında yaşamış bilge şahıs olduğumdur.

Oyun bu şekilde devam eder. Bütün öğrenciler kendilerini tanıtarak tanıtım özetlerini de sınıf panosunda sergilerler.

#### **4. Selamlaşma Oyunu**

Bu oyun iletişimin ilk aşaması olan selamlaşmayı öğreten ve selamlaşmanın önemini fark etmeyi sağlayan bir oyun türüdür.<sup>135</sup>

Hedef Davranış: Farklı yer ve ortamlarda nasıl selamlaşmak gerektiğini bilir.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 1.ünitede “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum” ünitesinde “Selamlaşıyoruz “ konusunu öğretmede uygulanabilir. Bu oyunda öğretmen öğrencilerden rol yapmalarını ister. Öğretmen, sınıfın bir apartman ve asansör olduğunu düşünmelerini ve öğrencilerin evlerine çıkmak için asansöre bindiklerinde komşularıyla nasıl selamlaştıklarını oynamalarını öğrencilerden isteyebilir.

Sınıf, bir yol olarak düşünülür ve öğrencilerden yolda karşılaştıklarımızla nasıl selamlaştıklarını göstermeleri istenir.

---

<sup>135</sup>Bu oyun hakkında ayrıntılı bilgi için Bkz. Alev Önder, *İlköğretimde Yaratıcı Drama*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2006, s.174.

Sınıf, misafirliği gittikleri bir ev olarak tahayyül edilir ve odaya girdiğinde evdekilerle nasıl selamlaştıklarını öğrencilerden göstermeleri istenir.

Bu şekilde örnekleri öğretmen çoğaltarak sınıfı istenilen mekân olarak tasarlayarak oyunu doğaçlama oynamasını sağlayabilir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen sınıftan 3 kişiyi tahtaya çıkarır ve şimdi sizler asansörde karşılaşacaksınız Ahmet sen asansöre yeni binen kişi olacaksın, Salim ve Ebru sizde asansörde olacaksınız. Ahmet, Salimle önceden tanışıyorsunuz, arkadaşsınız. Ebru'yu hiç tanımıyorsun. Bakalım tanıdıklarınla ve tanımadığın kişilerle nasıl selamlaşıyorsun, selamlaşmakta zorluk çekecek misin? Şimdi Ahmet sen sınıftan dışarı çık. Salim ile Ebru sizde kapının önüne geçin. Siz asansöredesiniz, bakalım nasıl selamlaşacaksınız?

Öğretmen bu şekilde yönergeleri verip öğrencileri yönlendirir ve öğrenciler de bu yönergeleri yerine getirirler. Daha sonra da öğretmen ve öğrenciler yapılan rollerdeki eksiklikleri ve üstün yönleri ortaya çıkarlar.

## V. İLETİŞİM OYUNLARI

İletişim; bilgilerin sözel olarak aktarılması, iletilmesi, alışverişi, insanların birbirlerini anlayabilmesi, ortak davranışı ortaya çıkaran etkileşim süreci ve diğerlerini etkilemeye yönelik bilgi aktarımıdır. Duygu ve düşüncelerin akla uygun biçimde başkalarına aktarılması, bildirim ve haberleşmedir.<sup>136</sup>

İletişim oyunları da öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine ve karşı tarafı anlamalarına yardımcı olacak oyun türleridir.

---

<sup>136</sup> Editör İzlem Vural, *İletişim*, Pegem Akademi Yayınları, 1. Baskı, Ankara 2012, s. 5.

## 1. Peygamber Efendimizin Erdemli Davranışlarını Biliyorum Oyunu

Bu oyun vasıtasıyla öğrenciler Peygamber Efendimiz'in erdemli davranışlarını öğrenir ve kendisinde de bu hasletlerin olması için gayret gösterir.

Hedef Davranış: Peygamber Efendimiz'in hayatında sergilediği erdemli davranışlarını kendi hayatında da uygulamaya koyar.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 3.ünite "Hz. Muhammed'i Tanıyalım" ünitesindeki "Hz. Muhammed'in Çocukluk ve Gençlik Yıllarındaki Erdemli Davranışlar" konusunu öğretmede uygulanabilir. Bu oyunda öğretmen, Peygamber Efendimiz 'de bulunan erdemli davranışlardan birini söyleyerek kendisinin de o erdemli davranışta bulunması gerektiğini belirterek oyunu başlatır ve sınıftan rastgele bir öğrenciyi seçerek ondan da Peygamber Efendimiz' de bulunan erdemli davranış söylemesini ister. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyunda önemli olan Peygamber Efendimiz' in erdemli davranışlarına örnek vermek ve arkadaşlarının vermiş oldukları örnekleri takip ederek söylenmiş olanı tekrar etmemektir. Eğer bir öğrenci diğer arkadaşının verdiği örneği verirse oyundan elenir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen oyunu anlattıktan sonra oyunu kendisi başlatır.

Öğretmen: Bizler büyüklerimize saygılı olmalıyız, çünkü Peygamber Efendimiz de büyüklerine karşı saygılıydı. Aslı sen neler söyleyeceksin?

Aslı: Bizler yalan söylememeliyiz, çünkü Peygamber Efendimiz de hayatında hiç yalan söylemezdi. Zeynep sen neler söyleyeceksin?

Zeynep: Bizler yetimlere karşı merhametli davranmalıyız, çünkü Peygamber Efendimiz de hem yetimdi hem de yetimlere karşı merhametli davranırdı. Mustafa sen neler söyleyeceksin?

Mustafa: Bizler haksızlıklara karşı güzel bir tavırla karşı çıkmalıyız,çünkü Peygamber Efendimiz de haksızlıklara karşı güzel bir tavırla karşı çıkardı. Hatta bu amaçla “Erdemliler Topluluğunu” kurmuştur. Koray sen neler söyleyeceksin?

Koray: Bizler temiz olmaya özen göstermeliyiz,çünkü Peygamber Efendimiz de temiz olmaya özen gösterirdi. Işıl sen neler söyleyeceksin?

Işıl: Bizler yalan söylememeliyiz,çünkü Peygamber Efendimiz de yalan söylemezdi. Seda sen neler söyleyeceksin?

Aslı: Öğretmenim yalanı ben söylemişim.

Öğretmen: Evet, Koray yalan söylendi, ne yazık ki sen elendin. Şimdi sen tahtanın önüne çık karışıklık olmasın.

Oyun birinci belirleninceye kadar bu şekilde devam eder. <sup>137</sup>

## **2. Peygamberimizin Ailesini Tanıyorum Oyunu**

Bu oyun yeni tanışan öğrencilerin birbirlerini tanımalarını sağlamak amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise öğrencilere peygamberlerin isimlerini tanıtmak amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Peygamber Efendimizin aile büyüklerini tanıır.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 3.ünitede “Hz. Muhammed’i Tanıyalım” ünitesinde “Hz. Muhammed’in Aile Büyüklerini Tanıyalım” konusunu öğretmede uygulanabilir.Öğrenciler bir grup oluşturarak daire oluştururlar. Her öğrenci Peygamber Efendimiz’in ailesinden birisinin rolünü üstlenir ve kendisini tanıtır. Öğretmen sınıfa küçük bir top getirir ve grup üyeleri ellerindeki küçük topu alarak karşısındaki kişinin üstlenmiş olduğu rolün ismini söyleyerek topu ona atar. Topu attığı kişinin ismini yanlış söyleyen kişi elenmiş olur ve gruptan çıkarak oyun oynanmaya devam eder.

---

<sup>137</sup>MEB, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi 4. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabı*, MEB Yayınları, Ankara 2010, s. 82.



DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen: Çocuklar öncelikle herkes Peygamber Efendimizin aile büyüklerinden birini üstleneceği rolü belirleyecek, düşünün bakalım kim hangi rolü üstlenmek istiyor? Evet, karar verdinizse şimdi herkes hangi rolü üstlenmişse bize kendisini tanıtsın.

Aslı: Ben Peygamber Efendimiz' in annesi Amine olacağım.

Yavuz: Ben Peygamber Efendimiz' in babası Abdullah olacağım.

Esra: Ben Peygamber Efendimiz 'in sütanesi Halime olacağım.

Salih. Ben Peygamber Efendimiz 'in dedesi Abdülmuttalib olacağım.

Muhammed: Ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Hamza olacağım.

Kerem: Ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Ebu Talip olacağım.

Nihal: Ben Peygamber Efendimiz 'in ebesi Şifa Hatun olacağım.

Enes: Ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Zeyd olacağım.

Ahmet: Ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Abbas olacağım.

Öğretmen: Evet, çocuklar herkes kimin hangi rolü iyice öğrendiyse ben topu atarak oyunu başlatıyorum.

Öğretmen topu alır ve Yavuz'a doğru atarken “ Peygamber Efendimizin babası Abdullah ile tanıştığımıza memnun oldum” der.

Yavuz: (Topu Esra'ya doğru atarken) Peygamber Efendimiz 'in sütanesi Halime ile tanıştığımıza memnun oldum.

Esra: (Topu Kerem'e doğru atarken) Peygamber Efendimiz 'in amcası Ebu Talip ile tanıştığımıza memnun oldum.

Kerem: (Topu Ahmet'e doğru atarken) Peygamber Efendimiz 'in amcası Zeyd ile tanıştıđıma memnun oldum.

Ahmet: Hayır, ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Zeyd deđilim; ben Peygamber Efendimiz 'in amcası Abbas'ım.

Öđretmen: Evet Kerem yanlış söyledin, elendin.

Yanlış söyleyen öğrenci gruptan dışarı alınır ve bu şekilde oyun oynanmaya devam eder.

### **3. Ben Güzel Ahlaklıyım Çünkü Oyunu**

Bu oyun vasıtasıyla öğrenci hem kendisinde olan güzel ahlakları görmüş olur ve kendisinde eksik olan güzel ahlak hakkında da bilgi sahibi olarak o hasletlerin de kendisinde olması için özendirilmiş olur.

Hedef Davranış: Güzel ahlaklı olmaya istekli olur.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 1.ünitede "Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum?" ünitesinde "Din Güzel Ahlaktır " konusunu öğretmede uygulanabilir.Bu oyunda öğretmen kendisinde olan güzel bir davranışından örnek vererek oyunu başlatır ve sınıftan rastgele bir öğrenciyi seçerek ondan da kendisinden güzel bulduđu davranışını söylemesi istenir. Oyun bu şekilde devam eder. Bu oyunda önemli olan güzel ahlak örneđi vermek ve arkadaşlarının vermiş oldukları örnekleri takip ederek söylenmiş olanı tekrar etmemektir. Eđer bir öğrenci diđer arkadaşının verdiđi örneđi verirse oyundan elenir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öđretmen: Ben güzel ahlaklıyım, çünkü ben arkadaşlarımdan kalbini kırmam. Ahmet de güzel ahlaklıdır.

Ahmet: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben hayvanlara iyi davranırım. Bülent de güzel ahlaklıdır.

Bülent: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben anne babama itaat ederim. Seda da güzel ahlaklıdır.

Seda: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben eşyalarımı arkadaşlarımla paylaşıyorum. Selim de güzel ahlaklıdır.

Selim: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben insanların arkasından konuşmam. İpek de güzel ahlaklıdır.

İpek: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben büyüklerime saygılı davranırım. Nurhan da güzel ahlaklıdır.

Nurhan: Bende güzel ahlaklıyım, çünkü ben hayvanlara iyi davranırım. Elif de güzel ahlaklıdır.

Bülent: Öğretmenin Nurhan'ın verdiği örneği ben vermişim.

Öğretmen: Evet, Nurhan arkadaşının söylediği örneği tekrarladın, oyundan elendin. Çocuklar siz devam edin.

#### **4. Bilse Bilse Oyunu**

Bu oyun konunun pekiştirilmesi amacıyla kullanılacak bir oyun türüdür. DKAB derslerinde ise kavram öğretilmesi sağlanabileceği gibi yeni konuların pekiştirilmesi de amaçlanabilir. Ünite sonunda öğretmenin konu tekrarı maksadıyla oynatılabileceği bütün kazanımları içeren bir oyun türüdür.

Hedef Davranış: “Kur’an-ı Kerim’in iç düzeni hakkında bilgi sahibi olur.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 4. Ünite olan “Kur’an-ı Kerim’i Tanıyalım” ünitesinde işlenebilir. Bu oyunda öğretmenin derse hazırlıklı gelmesi gerekir. Öğretmen, kazandıracığı davranışları önceden belirleyerek sorularını oluşturur. Öğrencilerden biri bir soru çeker ve soruyu içinden ve soruyu bilebilecek arkadaşını tahmin ederek bu soruyu bilse bilse şu arkadaşım bilir, der o arkadaşını kaldırır. Kuradan çektiği soruyu sorar. İsmi söylenen öğrenci soruyu bilirse yeni

soru çekimini o yapar ve başka arkadaşına soruyu sorar. Eğer soruyu sorduğu arkadaş sorunun cevabını bilemezse soruyu soran ve cevap veren elenmiş olur.

Bu oyunda dikkat edilmesi gereken aynı öğrencinin tekrar tekrar kalkması engellenerek sınıfta her öğrenciye sıranın gelmesine imkan tanınmalıdır. Kalabalık sınıflarda bu oyun oynatılmak istendiği takdirde sınıf gruplara ayrılabilir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen derse gelmeden önce küçük kağıtlara sorular yazar ve bu soruları bir kutuya koyar.

Oyunu başlatacak kişiyi öğretmen belirler ve sınıftan rastgele bir öğrenci seçer ve ondan bir kağıt seçmesi istenir.

Öğretmen: Listenin 13. sırasındaki öğrenciyle oyuna başlayacağız. Bakalım listeye kimmiş 13. sıradaki öğrenci? Duygu gel bakalım, oyuna seninle başlıyoruz. Oyunun kuralını tekrar hatırlatıyoruz, soruyu önce içinden okuyup soruyu bilebilecek arkadaşını belirleyip ona sor bakalım.

Duygu: “Tamam öğretmenim.” der ve bir kağıt seçer soruyu içinden okur, düşünür ve bir arkadaşını seçer.

Duygu: Bu soruyu bilse bilse Aslı bilir. Aslı Kur’an-ı Kerim’deki en uzun surenin adı nedir?

Aslı: Bakara Suresi.

Öğretmen: Aferin. Hadi gel, şimdi sen bir kâğıt çek. Duygu sen kâğıdı ayrı bir yere koy, diğer kâğıtlarla karışmasın.

Aslı gelir, bir kâğıt seçer, içinden okur, düşünür ve kararını verir.

Aslı: Bu soruyu bilse bilse Yalçın bilir. Yalçın Kur’an-ı Kerim’de kaç sure vardır.

Yalçın: 114 sure vardır.

Öğretmen: Aferin Yalçın. Hadi gel şimdi sen bir kâğıt çek.

Yalçın gelir, bir kâğıt seçer, içinden okur, düşünür ve kararını verir.

Yalçın: Bu soruyu bilse bilse Elif bilir. Elif Kur'an-ı Kerim hangi halife zamanında çoğaltılıp İslam ülkelerine gönderildi?

Elif: Hz. Ömer zamanında çoğaltıldı.

Öğretmen: Doğru mu Yalçın?

Yalçın: Hayır, öğretmenim Hz. Osman zamanında çoğaltıldı.

Öğretmen: Bu durumda ikinizde yandınız. İkinizde tahtaya gelin. Bizde oyuna listenin 23. sırasındaki öğrenciyle devam edelim.

Oyun bu şekilde devam eder. 1. belirleninceye kadar oyun sürdürülür.

### **5. Aklımda Tuttuğum Kelimeyi Bil Bakalım Oyunu**

Bu oyun akılda tutulan kelimeyi çağrıştıracak kelime veya hareketlerle anlatarak öğrencilerin zihinsel ve kinestetik becerilerini arttırmak için oynanan oyundur. DKAB derslerinde ise öğrencinin dini kelime, eşya, olay, yer, kavramları ve bunları tanıtabilecek kelimeleri bilinerek arkadaşlarına anlatabilmesini sağlayan bir oyundur.

Hedef Davranış: Kandil gecelerini ve önemini bilir.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 5. Ünite “Sevinç ve Üzüntülerimizi Paylaşalım” ünitesindeki Kandil geceleri, milli ve dini bayramlar konusunda oynatılır. Bu oyunda öğrenci aklından bir kelime tutar, arkadaşına o kelimeyle ilgili tek kelimelik ipuçları verir. Burada amaç anlatan ve bilmeye çalışan öğrencinin en az ipucuyla kelimeyi bilmesidir. Bunun içinde bu yarışma grup yarışması şeklinde olursa hem iki taraf da tahmini bilmeye daha istekli olur hem de bildirmeye çalışan öğrencide daha can alıcı ipuçları vermeye çalışır. Böylelikle

oyunu kazananın belirlenmesi daha kolay olur. Öğretmen yarışma başlamadan puan belirler ve kaç tane tahmin hakkında bulunmuşsa o kadar puan kırılır.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:

Öğretmen sınıfı sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır ve yarışacak grupların sıraları belirlenir. Bu yarışma için 10 puan belirlenir, ilk tahmin hakkında bilen öğrenci tam puan alır. 2.tahminde bilen öğrencinin 1 puanı silinir ve 9 puan verilir. Bu şekilde ne kadar fazla tahminde bulunursa o kadar çok puan silinir. İlk gruptan iki öğrenci tahtaya kalkar ve öğretmen soru soracak öğrenciye bir kelime gösterir. Bunu arkadaşına en kısa zamanda anlatmasını ister.

Öğretmen Seda'ya "Regaip Kandili" kelimesini arkadaşına anlatmasını ister.

Seda: Recep

Turgut: Miraç

Seda: Cuma

Turgut: 3 aylar

Seda: Rağbet

Turgut: Regaip Kandili

Öğretmen: Aferin, sizin gruba 8 puan veriyoruz. Şimdi 2.grup üyeleriyle yarışalım.

Oyun bu şekilde birinci grup belirleninceye kadar devam eder.

## **6. Tabu Oyunu**

Bu oyunda "Aklımda Tuttuğum Kelimeyi Bil Bakalım" oyunundaki gibi öğrencibelirlenen kelimeyi çağrıştıracak kelime veya hareketlerle karşındakilere

anlatmaya çalışır. Karşısındakiler kelimeyi tahmin etmeye çalışır; fakat bu oyunun farklı yönü oyun anlatılmaya çalışılırken bazı yasaklı kelimeler olur, bu kelimeler kullanılmadan oyun oynanır. Bu oyun diğer oyuna nispeten daha zordur ve daha çok zihinsel beceri gerektirir. DKAB derslerinde ise dini kelime, eşya, olay, yer, kavramları ve bunları tanıttak kelimeleri yasaklı kelimeleri kullanmadan arkadaşlarına anlatabilmeyi sağlayan bir oyundur.

**Hedef Davranış:** Salih Amel ve ibadetlerin neler olduğunu bilir, caminin bölümlerini tanır.

**Uygulanış:** Bu oyun 5. Sınıf 2. Ünite “İbadet Konusunda Bilgilenelim” ünitesindeki ibadetleri, Salih Ameli öğretmeyi caminin bölümlerini tanıttmada konusunda oynatılır. Bu oyunda öğretmen önceden kelimeleri ve bu kelimelerin tabu (yasaklı) kelimelerini belirler. Öğrenci anlatmak istediği kelimelerden birisini seçer, yasaklı kelimeleri kullanmadan arkadaşına o kelimeyle ilgili ipuçları verir. Burada amaç, anlatan ve bilmeye çalışan öğrencinin en az ipucuyla kelimeyi bilmesidir. Yasaklı kelimeler kullanılmadan kelimenin karşı tarafa aktarılmasıdır. Bunun içinde bu yarışma grup yarışması şeklinde olursa hem iki taraf da tahmini bilmeye daha istekli olur ve bildirmeye çalışan öğrencide daha can alıcı ipuçları vermeye çalışır hem de oyunu kazananın belirlenmesi daha kolay olur. Öğretmen yarışma başlamadan puan belirler ve kaç tane tahminde bulunmuşsa o kadar puanı kırılır.

**DKAB Dersinde Örnek Uygulanış:**

Öğretmen bu oyunda da kelimeleri ve tabuları önceden belirleyerek sınıfı, sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır ve yarışacak grupların sıralarını belirler. Bu yarışma için 10 puan belirlenir. İlk tahmin hakkında bilen öğrenci tam puan alır. 2.tahminde bilen öğrencinin 1 puanı silinir 9 puan verilir. Bu şekilde ne kadar fazla tahminde bulunursa o kadar çok puan silinir. İlk gruptan iki öğrenci tahtaya kalkar ve öğretmen soru soracak öğrenciye bir kelime gösterir. Öğrencinin bunu arkadaşına en kısa zamanda anlatmasını ister.

Öğretmen kelimeleri ve tabuları belirleyerek anlatacak öğrenciye gösterir. Öğrenci bunlardan birini seçer. Seçtiği kelime namazdır, yasaklı kelimeler ise: abdest, tespih, 5 vakit, secde, dua, tekbir, kılmak, ezan, kamet, cami.

Öğretmen: Kadir kelimeyi anlatırken yasaklı kelimelere dikkat et, onları kullanmayacaksın. Onları kullandığın takdirde yanmış olursunuz. Arif sende dikkatli bir şekilde takip et en kısa zamanda bulmaya çalış ki oyunu en kısa zamanda tamamlayarak oyunu kazanmaya çalışsın. Hazırsanız başlayalım.

Kadir: Onu yapmak için bazı hazırlıklar gerekir.

Arif: Bilemedim. Başka?

Kadir: Sonunda iç huzuru olur.

Arif: Dua etmek mi?

Kadir: Değil. Daha çok büyüklerimiz yapar.

Arif: Hacca gitmek mi?

Kadir: Değil. Tek başına yapılabileceği gibi cemaatle de yapılır.

Arif: Namaz mı?

Kadir: Evet.

Öğretmen: Aferin, diğer gruptan Neriman ve Murat gelsin.

Grup üyelerine 10 puan verilir diğer grup üyeleri gelir ve onlar bir kelime belirler. Belirledikleri kelime Hac'dır ve tabular: Arafat, vakfe, umre, Kabe, hacı, pilav, tatlı, uçak, zezem, hurmadır.

Neriman: Bu belli bir ayda yapılır.

Murat: Oruç mu?



Neriman: Deđil. İnsanlar arasında kardeşlik duygusunu geliştirir.

Murat: Sadaka mı?

Neriman: Deđil. Onun için kura çekilir.

Murat: Bilmiyorum. Başka?

Neriman: Bunu genelde yaşlılar yapıyor.

Murat: Kurban kesmek mi?

Neriman: Kendilerini ziyarete gelenlere pilav yedirirler.

Murat: Hacı.

Öğretmen: Tamam kesiyoruz Neriman tabu kelimelerinden kullandın ne yazık ki elendiniz. Şimdi 3.grup öğrencilerinden 2 kişi gelsin.

Oyun bu şekilde devam eder.

## **7.Sessiz Sinema Oyunu**

Bu oyunda bir film, eşya, kelime, cümle belirlenir ve bunlar karşıdakilere hareket, jest ve mimiklerle anlatılır. Bu oyun öğrencilerin dikkatini ve ifade yeteneklerini geliştirir. DKAB derslerinde ise öğrencilere konuyla ilgili ayet ve hadislerin öğretilmesini ve bunları karşı tarafa anlatabilmelerini sağlayan bir oyundur.

Bu oyunda sınıf 2 veya 3 gruba ayrılır. Öğretmen gruptan bir kişiyi çağırıp kulağına bir atasözü, deyim vs. söyler. Öğrenciden ses kullanmadan el ve vücut hareketleriyle belirlenen kavramı karşı tarafa iletmesi istenir.<sup>138</sup>

Hedef Davranış: Büyüklerine saygı gösterir, küçüklerine merhamet eder.

---

<sup>138</sup>Bu oyun hakkında daha geniş bilgi için bkz. Hasan Güneş, *Çocuk Oyunları*, Anı Yayıncılık, Ankara 2003, s. 28.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 6. Ünite “Aile ve Din” ünitesini pekiřtirmek amacıyla oynatılır.Öğretmen konuyla ilgili kavramları ve cümleleri bir kâğıda yazar, sınıfı sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır ve yarışacak grupların sıraları belirlenir. İlk gruptan iki öğrenci tahtaya kalkar ve öğrencilerden birisi o cümleyi anlatır, diğeri ise tahmin eder. Bu oyunda süre belirlenir ve öğrencinin bunu arkadaşına en kısa zamanda anlatılması istenir.<sup>139</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen konuyla alakalı ayet, hadis, atasözleriyle alakalı bir çalışma kâğıdı hazırlar.

#### ÇALIřMA KÂĞIDI

“ Çocuklarınıza hoşça davranın ve onları güzel terbiye edin.”(İbnMace, Edep,3.)

“Küçüklerine merhamet etmeyen, büyüklerine saygı göstermeyen bizden değildir.” (Buhari, Talak, 25.)

“ Biz insana , ana-babasına iyi davranmasını tavsiye ettik.”(Ahkaf S. 15.)

“ Allah’ın rızası anne babanın hoşnut olmasına bağılıdır.”(Tirmizi, Birr, 3.)

“ Bir elin nesi var iki elin sesi var.”

“ Aile toplumun en küçük yapı taşıdır.”

Sırasıyla her gruptan iki öğrenci tahtaya gelir. Öğrencilerden birisi anlatır, diğeri bilmeye çalışır. Bu oyunda en önemli husus ayet ve hadisleri el, kol, jest ve mimiklerle anlatmasıdır. Konuşmak kesinlikle yasaktır.

---

<sup>139</sup> Bu oyun hakkında daha geniş bilgi için bkz. Hazar, *age*, s.55.

## 8. Nesi Var Oyunu

Bu oyunda bir film, eşya, kelime, cümle belirlenir ve bu nesne özellikleriyle anlatılmaya çalışılır. Bu oyun öğrencilerin zihinsel ve kinestetik becerilerini artırır. DKAB derslerinde ise konuyla ilgili kavram ve nesnelerin öğretilmesini ve bunları karşı tarafa anlatabilmesini sağlayan bir oyundur.

Hedef Davranış: Dinimizin yapmamızı istediği ibadetleri tanır.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 2. Ünite “İbadetleri Tanıyalım” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Sınıftan bir kişi ebe olarak belirlenir, dışarı çıkarılır, diğerleri düşünülen bir durumu ya da eşyayı belirler. Dışarıdaki öğrenci gelir, kendi seçtiği arkadaşına “nesi var” diye sorar. Öğrenciler bu soruya uygun bir kelime ya da cümleyle cevaplar. Öğrenci, tutulan durumu belirleyinceye kadar bu uygulama sürer. Sonunda bulgular birleştirilerek cevabını verir.<sup>140</sup>

Soruyu bilmeye çalışan öğrenci, hangi arkadaşının verdiği ipucuyla yanıtı bilirse o öğrenci ebe olur ve dışarı çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Sınıfta ilk ebe olacak kişiyi öğretmen belirler. Bu belirleme rastgele olabileceği gibi mini bir yarışmayla da belirlenebilir.

Öğretmen: İlk olarak ebemiz Yeliz. Yeliz sen dışarı çıkıyorsun, bizde senin bulacağın kavramı belirleyeceğiz. Oyunun kurallarını tam olarak anladın mı, sormak istediğin bir şey var mı?

Yeliz: Yok, öğretmenim anladım; dışarı çıkabilirim.

Öğretmen: Hadi, o halde sen dışarı çık! Biz bir nesne belirleyelim.

Yeliz dışarı çıkar, öğrenciler kendi aralarında “tespih” i belirler. Yeliz’i içeri çağırırlar ve oyun başlar.

---

<sup>140</sup> Aydın, *age.*, s. 278.

Yeliz: Ahmet nesi var?

Ahmet: İpi var.

Yeliz: Saliha başka nesi var?

Saliha: 3'e ayrılmıştır.

Yeliz: Osman başka nesi var?

Osman: Boncukları vardır.

Yeliz: Gülcan başka nesi var?

Gülcan: Püskülleri var.

Yeliz: Kolye mi?

Gülcan: Hayır, değil.

Yeliz: Meryem başka nesi var?

Meryem: Boncukları 99 tanedir.

Gülcan: Tespih mi?

Meryem: Evet bildin.

Yeliz oyunu kazanmış olur. Bu sefer Meryem ebe olur, dışarı çıkar. Öğrenciler yeni bir nesne belirlerler ve oyun bu şekilde devam eder.

Bu oyununun diğer bir versiyonu da öğretmen sadece bir öğrenciyle beraber kavram belirler. Sonra sınıf, bu öğrenciye: Nesi var? diye sorar. Öğrenci

kavramla ilgili ipuçlarını sınıfa söyler. Her ipucunun arkasından sınıf başka diye sorar ve sınıf kavramı bulan denk etkinlik devam ederek oynatılabilir.<sup>141</sup>

### **9. Evet-Hayır Oyunu**

Bu oyunda bir film, eşya, kelime, belirlenir ve bu nesne özellikleriyle anlatılmaya çalışılır. Bu oyun öğrencilerin zihinsel ve becerilerini arttırır. DKAB derslerinde ise konuyla ilgili kavram ve nesnelerin öğretilmesini ve karşı tarafa anlatabilmesini sağlayan bir oyundur.

Hedef Davranış: Peygamber efendimizin aile büyüklerini tanır.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 3. Ünite “ Peygamber Efendimizin Aile Büyüklerini Tanıyalım” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Bu oyun “Nesi Var” oyununa benzemektedir. Yalnız bu oyunda nesnenin özelliklerini ebe tahmin eder. Sınıftaki öğrencilerde belirlenen nesnede ebenin söylediği o özellik varsa “evet”, yoksa “hayır” derler.

Sınıftan bir kişi ebe olarak belirlenir, dışarı çıkarılır; diğerleri bir durumu ya da eşyayı belirler. Dışarıdaki öğrenci gelir, sırayla istediklerine “Şu özelliği var mı?” diye sorar. Sınıftaki öğrencilerde o öğrenciye sadece evet ya da hayır, diye cevap verirler. Başka ipucu verilmez. Öğrenci, tutulan durumu belirleyinceye kadar bu uygulama sürer. Sonunda bulgular birleştirilerek cevabını verir. Ebenin 3 tahmin hakkı vardır. 3 defada bilemeyen oyundan elenir.

Bu oyun “Nesi Var?” oyununa göre daha zor bir oyundur. Bu oyun oynatılacağı zaman öğretmenin genelden özele gelmeyi iyi benimsetmesi ve seçilen nesne veya kavrama belirli bir konu sınırlandırması yapması gerekir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Sınıfta ilk ebe olacak kişiyi öğretmen belirler. Bu belirleme rastgele olabileceği gibi mini bir yarışmayla da ilk ebe belirlenir.

---

<sup>141</sup> Aydın, *age*, ss. 285–306.

Öğretmen: İlk olarak Hümeýra dışarı çıkıyor, bizde Hümeýra'nın bulacağı kavramı belirleyeceğiz. Bugünkü oyunumuzda sadece bu ünitedeki kişi veya kavramlar belirlenecek Hümeýra kavramların özelliklerini soracak, sizde cevap olarak evet ya da hayır diye cevap vereceksiniz, başka ipucu vermek yok. Oyunun kuralları tam olarak anlaşıldıysa Hümeýra sen dışarı çıkabilirsin.

Hümeýra sınıftan dışarı çıkar sınıfta “Peygamber Efendimizin kızı Zeynep” i belirler. Hümeýra içeriye çağırılır ve oyun başlar.

Hümeýra: Tuttuđunuz şey bir kavram mı?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeýra: Bir kişi adı mı?

Sınıftakiler: Evet

Hümeýra: Peki bu kişi Müslüman mı?

Sınıftakiler: Evet.

Hümeýra: Bu Müslüman olan kişi Peygamber Efendimiz 'den büyük mü?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeýra: Bu kişi ilk Müslümanlardan mı?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeýra: Bu şahıs erkek mi?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeýra: Bu bayan Peygamber Efendimizin ailesinden mi?

Sınıftakiler: Evet.

Hümeyra: Bu kişi Peygamber Efendimizin eşlerinden biri mi?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeyra: Bu kişi Peygamber Efendimizin kız çocuklarından biri mi?

Sınıftakiler: Evet.

Hümeyra: Tahmin haklarımı kullanmak istiyorum. Hz. Fatma mı?

Sınıftakiler: Hayır.

Hümeyra: Hz. Zeynep mi?

Sınıftakiler: Evet. Bildin.

Hümeyra oyunu kazanmış olur. Eğer 3 tahminde bilemeseydi elenmiş olacaktı. Sınıfta başka bir ebe belirlenir, ebe dışarı çıkar. Öğrenciler yeni bir nesne belirlerler ve oyun bu şekilde devam eder.

## **VI. KART - BULMACA OYUNLARI**

Kart ve bulmaca oyunlarında öğrencilerin bulmaca çözme zevkinden yararlanıp derslerin zevkli hale gelmesi sağlanmış olur.

### **1. Kartları Eşleştirme Oyunu**

Bu oyun; tanımların ezberletilmesinde, pekiştirilmesinde veya ben kimim? şeklinde sorularak bir kişinin hayatı anlatılarak kişinin kim olduğu bulunması çalışılarak oynatılacak bir oyun türüdür. Her sınıfta her konuda rahatlıkla oynatılabilecek oyun çeşididir. DKAB derslerinde ise öğrencilere peygamberleri, sahabeleri, İslam alimlerini, sureleri, ibadetleri ve kavramları öğretmek amacıyla oynatılabilecek bir oyun çeşididir.

Hedef Davranış: Dine ilişkin ifadeleri günlük konuşmalarında kullanmaya istekli olur.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 1.ünitede “Din ve Ahlak Hakkında Neler Biliyorum?” ünitesinde “Günlük Konuşmalarımızda Dine İlişkin İfadeler” konusunu öğretmede uygulanabilir.Kartlara sınıf çalışmalarıyla ilgili durumlar yazılır. Bu kartlar uygun yerlerinden iki ya da üçe kesilerek kutuplara ayrılır. Kesilen kartların ilk yaralarına 1-2-3-4 gibi numaralar verilir. İkinci yaralarında herhangi bir numara ya da işaret yoktur. Üzerinde numaralar bulunan kartlarla, öbürleri karıştırılarak deste yapılır. Öğrenciler bu desteden birer kart çekip numaralı kartları okur. Bu sırada öğrenciler ellerindeki kartları inceler ve okunan durumu tamamlayıcı nitelikte olan kartı seçerek aynı yöntemle eksik olan durumu tamamlar. Sonuç özetlenir ve kartlar bitinceye kadar bu işlem sürdürülür.<sup>142</sup>

Öğretmen sınıfı, sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır. Öğretmen gruplara kavramları ve tanımları dağıtır, en çok doğru kartı eşleştiren grup oyunu kazanmış olur.

---

<sup>142</sup> Bu oyun hakkında daha fazla bilgi için bkz., Bilen, *age.*, 103-107.



DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen önce kartları hazırlar.

1  
Yemeğe başlarken  
söyleriz.

2  
Hasta ziyaretinde  
söyleriz.

3  
Cenazede taziyede  
bulunurken söyleriz.

4  
Sınava giren  
arkadaşımıza söyleriz.

Allah şifa versin.

Bismillahirrahmanirra  
him.

Allah rahmet eylesin.

Allah zihin açıklığı  
versin.

Bu şekilde hazırlanan kartlar gruplara dağıtılır. En çok doğru eşleştiren grup oyunu kazanmış olur. Oyun anlatıldıktan sonra öğretmen oyunu başlatır.

Ahmet: “Sınava giren arkadaşımıza deriz” kartı bende, eşi kimde?

Neriman: Kartın eşi bende “ Allah zihin açıklığı versin”

Öğretmen: Evet, doğru kartları birleştirin.

Murat: “Cenaze taziyesinde söyleriz” kartı bende, eşi kimde?

Hasan Can: Kartın eşi bende “Allah şifa versin” deriz.

Öğretmen: Yanlış cevap verdiniz. Kartları ayrı bir yere koyunuz.

Doğru olan iki kart birleştirilir, yanlış olanlar ayrı yere konularak oyuna devam edilir. Bu şekilde en çok doğru kartı birleştiren grup oyunu kazanmış olur.

## **2. Resmi Tanımla Birleştirme Oyunu**

Bu oyun, kartları birleştirme oyununun bir değişik versiyonudur. Bu oyunda kartın ön yüzünde resim arkasında da resmin açıklaması bulunur. Bu oyun; şahısların (bilim adamı, edebiyatçı, padişahlar, alimler, sanatçı, tarihçi, politikacı vs.), yer ve mekanların tanıtılması ve pekiştirilmesi amacıyla oynatılacak bir oyun türüdür. DKAB derslerinde ise kutsal mekanları, İslam Alimleri, cami, kilise, havra gibi kutsal mekanların bölümlerini tanıtmak amacıyla oynatılabilecek bir oyun çeşididir.

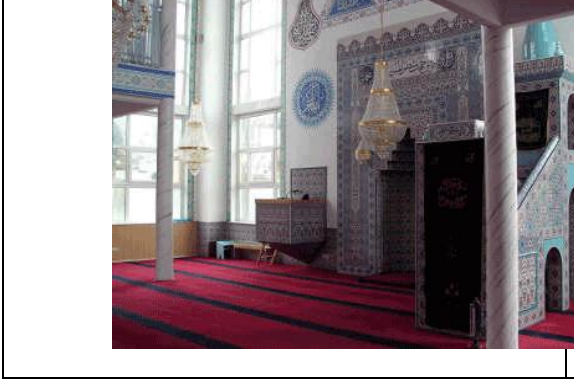
Hedef Davranış: Caminin bölümlerini tanır.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 2. Ünite “İbadet Konusunda Bilgilenelim” ünitesindeki “Camiyi Tanıyalım” konusunu öğretmede uygulanabilir. Bu oyun da, oyun kartlarıyla oynatılabilecek bir oyundur. Kartların ön yüzünde resimler arka yüzünde ise resmin tanımı yazılır.

Öğretmen sınıfı, sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır. Grupları da kendi içinde 2 gruba ayırır. 1. grup soruyu sorandır, 2. grup ise cevap veren gruptur. Gruplar içinde en çok doğru cevap veren grup oyunu kazanmış olur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen önce kartları hazırlar.

Kartın Ön Yüzü Kartın Arka Yüzü



### MİNBER

Camide cuma ve bayram namazlarında hatibin hutbe okumak için çıktığı merdivenli yüksekçe yer.

Kartın Ön Yüzü Kartın Arka Yüzü



### MİHRAP

Cami ve mescitlerde Kabe yönünü gösteren kısımdır. İmam cemaate namaz kıldırırken mihrapta durur.

Kartın Ön Yüzü Kartın Arka Yüzü



### MİNARE

Namaz vaktinin geldiğini bildirmek için camide müezzinin ezan okuduğu, sala verdiği, şerefesi olan çoğunlukla taştan yüksek ve ince yapı.

### 3. Bulmaca Hazırlıyorum Oyunu

Bu oyun, kavram ve tanımları ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde dini kavram ve tanımların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Peygamber Efendimizin yakın çevresini tanıır.

Uygulanış: Bu oyun 4.sınıf 3.üitede “Hz. Muhammed’i Tanıyalım” ünitesinde Peygamber Efendimizin aile büyüklerini kavratmak amacıyla bulmaca hazırlatılarak konunun pekiştirilmesi sağlanır. Bu oyunda öğretmen bir tablo hazırlar ve bu tablonun ortasına konuyla alakalı bir kelime yazar, öğrencilerde o kelimenin içindeki harflerden biriyle başlayan veya içinde o harften geçen bir kelimeyi yazar ve altına sorusunu ekler. Bu şekilde konuyla ilgili belirlenen süre zarfında en çok kelime yazan öğrenci oyunu kazanmış olur.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen bir kare bulmaca tarzı bir bulmaca oluşturur.

	M	U	H	A	M	M	E	D	

Bulmaca doldurulmak üzere öğrencilere dağıtılır. 15 dk. süre belirlenir. Bu süre zarfında en çok kelime ve cevap yazan oyunu kazanır.

Öğretmen süre doldu, şimdi herkesin kâğıdına bakılıp 1. belirlenecek.

Öğretmen: Sınıfın birincisi belli oldu Aslıhan'ı alkışlıyoruz.

Aslıhan'ın kâğıdı bütün sınıfa gösterilir.

		A(2)						N(8)	
		B	M			A(6)		U	
		D	İ	H(4)	A(5)	H	M(7)	R	
	M(1)	U	H	A	M	M	E	D	
	E	L	A	L	İ	E	D	A	
	K	L	R	İ	N	T	İ	Ğ	
	K	A	B	M	E		N	I	
	E	H	İ(3)	E			E		

Hz. Muhammed'in doğum yeri.

Hz. Muhammed'in babası.

Hz. Muhammed'in oğlu.

Hz. Muhammed'in süt annesi.

Hz. Muhammed'in annesi.

Hz. Muhammed'in diğer ismi

Hz. Muhammed'in vefat ettiği yer.

Hz. Muhammed'in vahiy aldığı dağ.

#### 4. Şifreli Metin Oyunu

Bu oyun, kavram ve tanımları ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde dini kavram ve tanımların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Duanın ibadetin özü olduğunu bilir.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 6. Ünite “Aile ve Din” ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır.Öğretmen konuyla ilgili kavramları ve cümleleri bir kağıda yazar. Sınıfı, sınıf mevcuduna göre gruplara ayırır ve yarışacak grupların sıraları belirlenir. İlk gruptan iki öğrenci tahtaya kalkar ve öğrencilerden birisi o cümleyi anlatır, diğeri ise tahmin eder. Bu oyunda süre belirlenir ve öğrencidecümleyi arkadaşına en kısa zamanda anlatması istenir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen ayet, hadis ve atasözleriyle alakalı bir çalışma kağıdı hazırlar.

#### BULMACALAR

“Çivisi yok, bir gün kopar; bazı insanlar ona sanki tapar. Fanidir, onun da sonu var, ecel bir gün onu da kapar.”

“İstedğin zaman gidersin, Peygamberin yoluna yüzünü sürersin.”

“Ünü gelir, ürkütür; beyi, paşayı korkutur.”

“Çin’de bile olsa arayın bulun!” diyor Peygamber. Akıllara nur, yüreklere fer.Onu bilenindir başarı, zafer.”

“Bir sözdür ki şeytan kaçır, bir anahtardır, her kapıyı açar.”

“Ömrümüz sona erince ruhu bedenden ayırır. Mümin olan korkmaz ondan; çünkü hep hazırlıklıdır.”

“Asla barınamaz öfke ve kin, bir saray ki kapısı yürekteki sevgin.”

“Minarede ses, ölümsüz nefes.”

“Yuvarlaktır, düz değil; doksan dokuz, yüz değil.”

“Vakti saati gelince iki kere üfler Sura. İlkinde ölür her canlı. Ardından gelir huzura.”

“Eğilirsın kalkarsın, engelleri yıkarsın; bazen perde açılır, sen Kabe’ye bakarsın.”

“Bir odadan bir odaya geçiştir, inanmayana pek zorlu iştir.”

“Maldan paradan verilir, kırkta bir. Onunla Cennete varmadan cennet olur kabir.”

“İsimlerin güzelidir, güzel olmazsa peygamber evladına koyar mıydı?”

“Demiri avcuna alır, yoğururdu hamur gibi. Buydu onun mucizesi. Zebur’u okurken dağlar taşlar dinlerdi. Pek güzeldi ses.”

“Peygamber torunudur. Hasan Hüseyin değildir.”

“Az gitti, uz gitti. Dere tepe düz gitti. Altı ay bir güz gitti, uyanınca hep bitti.”

Şifreli Metin:


Öğretmen bu şekilde çalışma kağıdını dağıtır, şifreyi en kısa zamanda doğru olarak çözen öğrenci oyunu kazanmış olur.

Cevaplar ve şifreli metin şu şekilde olacaktır.

1. Dünya
2. Umre
3. Azrail
4. İlim
5. Bismillah
6. Azrail
7. Din
8. Ezan
9. Tespih
10. İsrail
11. Namaz
12. Ölüm
13. Zekat
14. Ümmü Gülsüm.
15. Davut (a.s.)
16. Ümame
17. Rüya

Şifreli Metin:

D	U	A		İ	B	A	D	E	T
İ	N		Ö	Z	Ü	D	Ü	R	

### 5. Saklı Cümleyi Bulma Oyunu

Bu oyun kavram ve tanımları ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise dini kavram ve tanımların kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Kuran'ı Kerim'in iç düzeni hakkında bilgi sahibi olur.

Uygulanış: Bu oyun 4. Sınıf 4. Ünite "Kur'an-ı Kerim'i Tanıyalım" ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Bu oyunda kavramlar kare bulmacanın içine yerleştirilir, boşluklara da kavramla ilgili bir söz, cümle vs. yazılır.



Kavramlar kare bulmacada bulunup işaretlenir, geri kalan harfler okunduğu zaman anlamlı bir kelime ortaya çıkar.<sup>143</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen konuyla ilgili kavramları kare bulmacanın içine rastgele yerleştirir. Kalan boşluklara konuyla ilgili bir cümle, ayet veya hadis yerleştirir. Öğrencilere bulmacalar dağıtılır, bulmacanın altındaki bulmacada aranacak kelimeleri öğrenciler bulmacada bulup renkli kalemle işaretler, dışarıda kalan kelimeler yan yana yazılıp okunduğunda bulmacadaki saklı cümle bulunmuş olur.

E	B	U	B	E	K	İ	R	D	F
K	A	L	L	A	H	U	R	E	A
A	S	N	A	D	İ	N	G	M	T
C	U	Ü	R	Z	E	Y	D	M	İ
E	R	N	A	Ü	O	Z	V	A	H
B	E	E	K	K	S	A	A	H	A
R	D	A	A	R	M	D	H	U	E
A	Ğ	İ	B	H	A	T	İ	M	Ş
İ	C	Ü	Z	M	N	E	Y	M	İ
L	Ş	M	E	L	E	K	T	İ	R

#### Bulmacada Aranacak Kelimeler

Ebu Bekir	Allah	Din	Zeyd
Cebrail	Fatiha	Bakara	Vahiy
Melek	Sure	Cüz	Osman
Hatim	Muhammed		

<sup>143</sup> Bu konuda bkz. Ali Murat Karabağ, *ÇokluZeka Kuramı YapılandırmacıYaklaşım'la Yaratıcı Drama Etkinlikleri*, Naturel Yayınları, Ankara, 2009, s.20–21.

Öğretmen bu şekilde bulmacaları sınıftaki öğrencilere dağıtır. Kavramların yerlerini ve bulmaca içindeki saklı olan cümleyi en kısa zamanda doğru olarak bulan öğrenci oyunu kazanmış olur.

Öğretmen bulmacayı kendisi hazırlayabileceği gibi öğrencilere nasıl hazırlanacağını anlatıp öğrencilerden de bulmaca hazırlamalarını isteyebilir.

#### Bulmacanın Çözümlü Hali

<b>E</b>	<b>B</b>	<b>U</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>K</b>	<b>İ</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>F</b>
<b>K</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>L</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>U</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>A</b>
<b>A</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>İ</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>M</b>	<b>T</b>
<b>C</b>	<b>U</b>	<b>Ü</b>	<b>R</b>	<b>Z</b>	<b>E</b>	<b>Y</b>	<b>D</b>	<b>M</b>	<b>İ</b>
<b>E</b>	<b>R</b>	<b>N</b>	<b>A</b>	<b>Ü</b>	<b>O</b>	<b>Z</b>	<b>V</b>	<b>A</b>	<b>H</b>
<b>B</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>K</b>	<b>K</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>A</b>
<b>R</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	<b>D</b>	<b>H</b>	<b>U</b>	<b>E</b>
<b>A</b>	<b>Ğ</b>	<b>İ</b>	<b>B</b>	<b>H</b>	<b>A</b>	<b>T</b>	<b>İ</b>	<b>M</b>	<b>Ş</b>
<b>İ</b>	<b>C</b>	<b>Ü</b>	<b>Z</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>Y</b>	<b>M</b>	<b>İ</b>
<b>L</b>	<b>Ş</b>	<b>M</b>	<b>E</b>	<b>L</b>	<b>E</b>	<b>K</b>	<b>T</b>	<b>İ</b>	<b>R</b>

Saklı Cümle: KUR'AN GÜNÜMÜZE KADAR DEĞİŞMEMİŞTİR.

#### 6. Bulmaca Çözüyorum Oyunu

Bu oyun daha çok kavramları, isimleri, yer ve mekân adları vs. ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise dini kavramların-mekânlar, sahabe ve peygamber isimleri vs. kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Hedef Davranış: Allah-u Teâlâ'nın zati ve subuti sıfatlarını tanır.

Uygulanış: Bu oyun 5. Sınıf 1. Ünite "Allah İnancı" ünitesini pekiştirmek amacıyla oynatılır. Bu oyunda kavramlar kare bulmacanın sağdan sola, soldan

sağa, aşağıdan yukarıya veya yukarıdan aşağıya yerleştirilir. Boşluklara da rastgele harfler yazılır. Kavramlar kare bulmacada bulunup işaretlenir.<sup>144</sup>

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen konuyla ilgili kavramları kare bulmacanın içine sağdan sola, soldan sağa, aşağıdan yukarıya, yukarıdan aşağıya veya çapraz yerleştirir. Öğrencilere bulmacalar dağıtılır, bulmacanın altındaki bulmacada aranacak kelimeleri öğrenciler bulmacada bulup renkli kalemlerle işaretler.

K	K	V	Ü	C	U	D	Ö	T	F
K	I	D	E	M	Ş	M	S	E	N
K	E	L	A	M	İ	İ	E	R	İ
B	A	S	A	R	B	L	M	D	V
A	E	K	A	E	E	İ	İ	U	K
B	T	D	K	A	H	M	B	K	E
C	E	A	G	H	A	Y	A	T	T
T	E	Y	İ	N	A	D	H	A	V
C	O	T	E	K	V	İ	N	H	B

Vücut                      Kıdem                      Beka                      Vahdaniyet  
Hayat                      İlim                      Sem'i                      Basar      İrade  
Kudret                      Kelam                      Tekvin

Öğretmen bulmacayı sınıfa dağıtır ve bulmacayı çözmesi için öğrencilere belirli bir süre verilir. Verilen süre içerisinde bulmacayı en doğru ve kısa sürede çözen öğrenci 1. olur.

---

<sup>144</sup>Karabağ, *age*, s. 19.

## Bulmacanın Çözümlü Hali

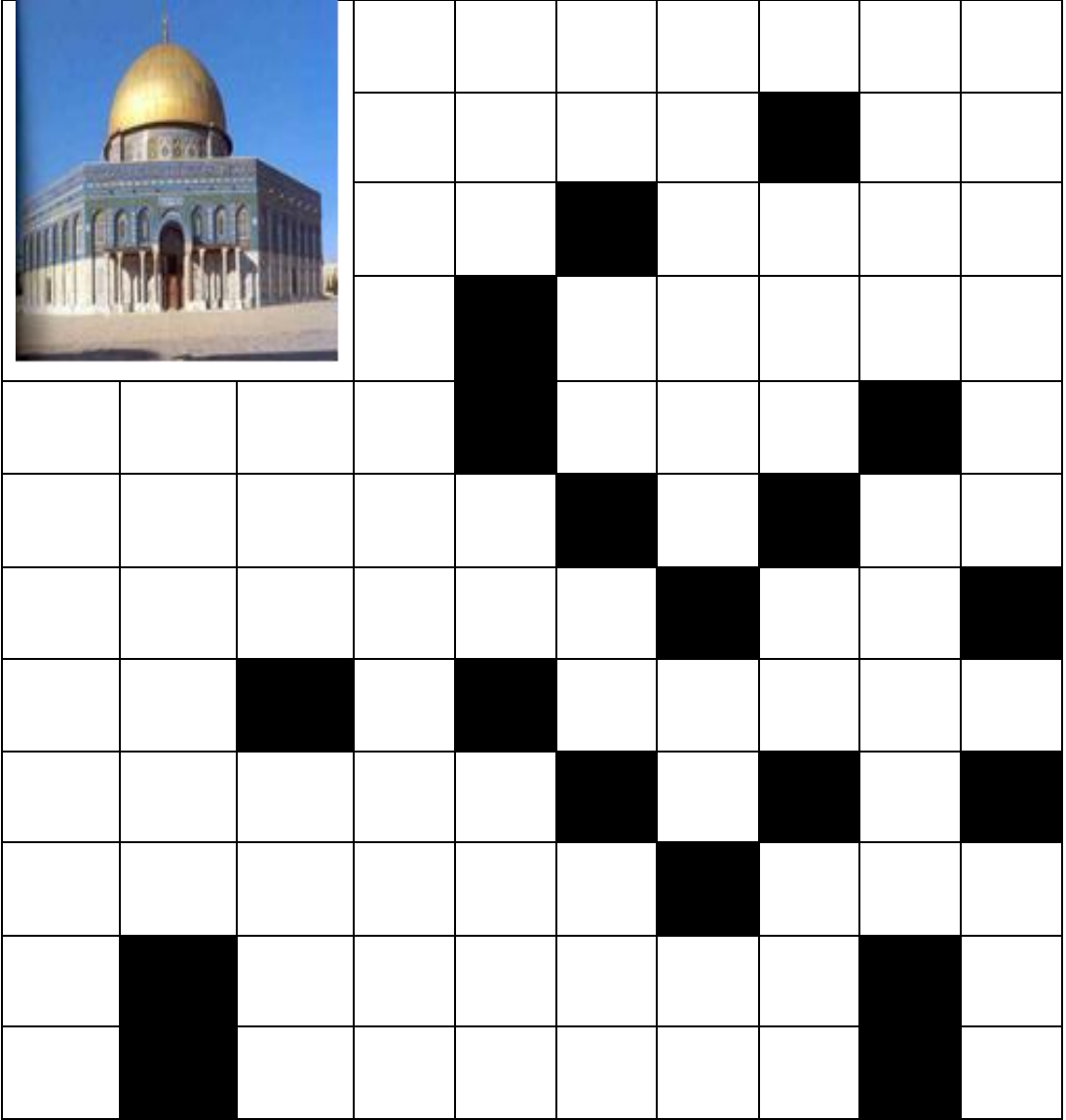
		V	Ü	C	U	D		T	
K	I	D	E	M			S	E	N
K	E	L	A	M	İ	İ	E	R	İ
B	A	S	A	R	B	L	M	D	V
			A	E		İ	İ	U	K
		D	K			M		K	E
	E	A		H	A	Y	A	T	T
T	E	Y	İ	N	A	D	H	A	V
		T	E	K	V	İ	N		

### 7.Çengel BulmacaOyunu

Bu oyun daha çok kavramları, isimleri, yer ve mekan adları vs. ezberletmek veya pekiştirmek amacıyla oynatılabilecek bir oyundur. DKAB derslerinde ise dini kavramların, mekanların, sahabe ve peygamber isimlerinin vs. kavratılması amacıyla oynatılabilecek bir oyundur.

Uygulanış: Genel tekrarlarda dönem sonlarında veya sene sonlarında tekrar amacıyla oynatılabilecek bir oyun türüdür.Bu oyunda kare bulmaca hazırlanır ve sağdan sola, yukarıdan aşağıya sorular hazırlanır ve bunların cevapları kare bulmacanın içine yerleştirilir.

DKAB Dersinde Örnek Uygulanış: Öğretmen konuyla ilgili kavramları kare bulmacanın içine sağdan sola, soldan sağa, aşağıdan yukarıya, yukarıdan aşağıya veya çapraz yerleştirir. Öğrencilere bulmacalar dağıtılır, bulmacanın altındaki bulmacada aranacak kelimeleri öğrenciler bulmacada bulup renkli kalemlerle işaretler.



Soldan sağa:

Hz. Muhammed'in diđer adı

Hz. Adem'in yediđi yasaklı meyve. Utanma duygusu.

Başlıca içeceđimiz. Bir ölçü birimi.

Ölünün ardından varislere kalan.

Kendisine kitap gönderilmeyen peygamber. Sağlıklı.

Sonu belli olmayan. Bir binek hayvanı.

Bir balık türü. İlave.

Eski dilde su. İlahi kitabımız.

Bir hayvan.

Amerika'da bir eyalet. Gelecek.

Eski eğitim sistemi.

Yukarıdan Aşağıya

Bitkiler.

Kur'an da Fil suresinde bahsedilen kuş türü.

Karın ile kalça arasındaki bölge. Mikroskop camı.

Resimdeki, Peygamber Efendimizin de yapımında çalıştığı Kudüs'teki mescit.

Yüce. Hayvan barınağı. Yapma, etme.

Samaryumun simgesi. Bir nota. Bir renk. Arazi ölçü birimi.

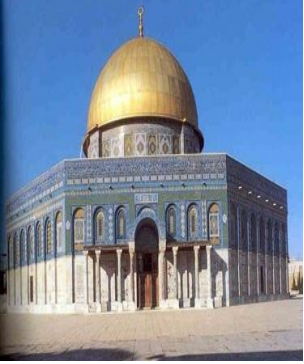
Cenaze evi ziyareti. Tümör.

Kocaman. Erkek. Bağışlamak.

Bir sure (tersi) . İman.

Cennet ile cehennem arasındaki bölge. Vilayet.

Bulmacanın Çözümlü Hali

			M	U	S	T	A	F	A
			E	L	M	A		A	R
			S	U		Z	İ	R	A
			C		M	İ	R	A	S
N	E	B	İ		İ	Y	İ		A
E	B	E	D	İ		E		A	T
B	A	L	İ	N	A		E	K	
A	B		A		K	U	R	A	N
T	İ	L	K	İ		R		İ	
A	L	A	S	K	A		A	T	İ
T		M	A	A	R	İ	F		L

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı hem öğretmenlere hem de bu alanda yapılan araştırmalara katkı sağlamaktır. Bu amaçla oyunlar bölümlere ayrılarak ünitelere göre örnek uygulamalarla açıklanmaya çalışılmıştır.

Bilindiği gibi oyun; belli bir amaca yönelik olan veya olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.

Çocuk için oyun; yemek, içmek ve nefes almak gibi yaşamsal bir ihtiyaçtır. Bir çocuğu oyundan men etmek olanaksızdır. Çocuğun elinden oyuncağı alınsa bile o her türlü materyali oyuncak gibi kullanır. Onun için bir mandal, bir kaşık, bir ip vs. her şey bir oyuncaktır. Çocuk hiçbir şey bulamazsa kendi el ve ayaklarıyla oynar, kendi kendine oyunlargeliştirir.

Çoğu kişi oyunun çocuk için sadece bir eğlence aracı olduğunu düşünür. Oysa araştırmalar oyunun çocuğun zihinsel, sosyal, duygusal, yaratıcılık, psikolojik ve dil gelişimini olumlu yönde etkilediğine işaret etmektedir. Oyun, erken yaşlardan itibaren çocukların çevrelerini keşfetmek ve yeni deneyimler kazanmak adına kullandıkları başlıca yoldur. Oyun, çocukların merak eden, yaratıcı, özgüvenli bireyler olarak yetişmesinde önemli bir yere sahiptir. Örneğin, bir ayakkabı kutusunu araba garajı olarak hayal ederek çocuk hayal gücünün sınırlarını zorlar ve düşünme becerilerinde esnemeyi öğrenir. Oyun, çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerinde de önemli bir yere sahiptir. Çocuklar oyun sırasında çıkan anlaşmazlıkları çözümleyerek problem çözme becerilerini geliştirirler.

Oyun, çocuğu geleceğe hazırlayan önemli bir vasıtaadır. Oyun sayesinde çocuk gerçek hayatı tanıma fırsatına erişmiş olacaktır. Çocuğun hayal dünyası oyun sayesinde gelişmiş olacaktır. Çocuk oyun oynarken kuralları kendisi koyar, kendisi bozar. İstemediği kişiyi oyununa dahil etmez, arkadaşlık ve sosyalleşme imkanına sahip olur.



Çocuğun duyduklarını gördüklerini sınavı, deneyip ve pekiştirdiği bir deney alanı olarak da tanımlanabilecek oyun; çocukların çevresiyle ilişki kurmasına, duygu ve düşüncelerini yansıtmaya yarayan bir araçtır. Çocuk gerçek hayata hazırlayıcı deneyimleri oyun aracılığı ile öğrenir. Oyun sırasında çeşitli roller üstlenerek dünyayı kendi duyularıyla algılamaya çalışır. Büyüdüğünde sürdüreceği uğraşlara, üstleneceği rollere oyun sayesinde hazırlanır.

Oyun, çocuğun kendi kişiliğini ortaya koymasında ve bazı olumlu özellikleri kazanmasında da yararlıdır. Özellikle doğru davranışların pekişmesi oyun vasıtasıyla daha kolay sağlanabilir. Olumlu karakter özellikleri, uygun oyun ortamında artar ve pekişir. Birçok çocuk oyun aracılığı ile empati yapmayı, başkalarına saygı göstermeyi, karşılıklı diyaloglarda kendi sorumluluğunu fark etmeyi, sabırlı olmayı, kurallara uymayı, stresle baş etmeyi, problem çözmeyi ve liderlik özelliklerini pekiştirmeyi öğrenerek karakter ve kişilik gelişimini olumlu yönde pekiştirir.

Oyun çocuk için yadsınamayacak kadar önemli bir yere sahiptir. Çocuk için önemli olan bir başka hususta onun eğitimidir. Bu durumda çocuk için oyunu eğitim aracı olarak kullanmak bu konuda çok önemli bir fayda sağlar.

Oyun, çocuğun en doğal öğrenme aracı olduğundan öğretim yöntemi olarak da eğitsel oyunlar da çocuğun okulda veya okul dışında oyun oynamış gibi yaptığı böylece kendini oyuna verdiği bedensel ve zihinsel gelişmeye etki edici faaliyetler olarak incelenmiştir. Eğitsel oyunlar vasıtasıyla dersler hem daha eğlenceli geçmekte hem de öğrenci merkezli öğretim faaliyeti olduğunda kazanımların kalıcılık oranı artmaktadır.

Öğrenme, içsel bir süreçtir. Öğretmenler, öğretme ile ilgili olarak yaklaşımlarını bilginin direkt aktarılmasından, fikirlerin ve konuların eleştirel analizine ve yapılandırılmasına doğru değiştirmeye başlamıştır. Öğrencinin özellikleri dikkate alınarak tasarlanmış bir ortamda hem öğrencilerin öğrenmesi kolaylaşmakta hem de hatırlama düzeyleri yükselmektedir. Bu amaçla öğretmenler oyun tabanlı öğrenmeyi tercih etmektedirler. Bunun nedenleri arasında ise oyunda kişinin yaparak yaşayarak öğrenmesi, oyunların öğrenci

merkezli olması, problemin çözüm aşamasında öğrencilerin aktif olarak rol alabilmeleri, etkileşimli uygulama imkânı sunabilmesidir.

Oyunun çocuk üzerindeki olumlu etkisi bu kadar fazla iken derslerde de eğitsel oyunların kullanım alanları arttırılmalıdır. Yalnız bilindiği üzere her yöntem ve teknik tek başına yeterli olmadığı gibi bu durum eğitsel oyunlar içinde geçerlidir. Öğretmenler bu yöntemi derslerde uygulayacağı zaman planlamayı önceden yapmalıdır, yoksa eğitsel oyunlar amacından sapıp boş bir etkinlik olarak kalabilir. Ayrıca eğitsel oyunların üstün yönleri ve sınırlılıkları iyice bilinip ve sınıf durumuna göre yeniden değerlendirilmelidir. Eğitsel oyunları uygulayacak olan öğretmen planlamayı güzel yaptığı zaman etkinlik daha verimli olacaktır.

Eğitsel oyunlar genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için hazırlanmaktadır. Bunun sebebi ise bu çağıdaki öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanmasını söyleyebiliriz. Örneğin ahiret kavramını anlatırken eğitsel oyun kullanarak şekillerle konuyu öğrencilere anlatırsak çok daha etkin olur. Aynı zamanda yaptıracağımız uygulamaları eğitsel oyun aracılığıyla yaptırırsak öğrenme çok daha kalıcı olacaktır.

Eğitici yönlü oyunlar çocuğun zihin gelişimi açısından önemlidir. Çocuğa onu mantık kurmaya yönlendiren oyunlar oynatmak; onun düşünme, durumlar arasında bağ kurma ve buna uygun davranma becerisi kazanmasına katkıda bulunur. Bu nedenle eğitimi oyunla harmanlayarak çocuğa sunmak, onun öğrenmesi gerektiği konuları daha sağlam ve kalıcı bir şekilde almasını sağlar. Bu konu ile ilgili bazı eğitimciler çocuğun sahip olduğu mevcut yetenek ve güçlerin açığa çıkarılmasında oyunun etkisine dikkat çekmişlerdir.

Eğitsel oyunun yapılma amacı, çocukların oyunlar aracılığıyla zihinsel faaliyetlerinin arttırmak ve bu sayede eğitimi daha etkin hale getirmektir. İşte eğitsel oyunun bu amacını yerine getirebilmesi için gerçek bir oyun gibi öğrencileri eğlendirmesi gerekmektedir. Fakat bu eğlendirme, konuyu etkin öğretme hedefinden daha fazla olmamalıdır ki öğrencinin dikkati dağılmasın. Aksi takdirde öğrenciler konudan çok oyuna önem verecektir ve bu istediğimiz bir özellik olmayacaktır.

Eğitsel oyun eğitimin içeriğine uygun olmalıdır. Özellikle bu yaş grubu öğrencilerde ne öğretilmesi hedeflenmiş ise içerik buna uygun olmalıdır. Öğrenci seviyesine uygun kullanım eğitsel bir oyun hazırlanırken öğrencinin seviyesi, hangi yaş grubuna hitap edeceği iyi düşünülmelidir. Öğrenci; oyunu kullanırken zorlanmamalı, nerelerde ne yapacağını karıştırmamalıdır. Gerekirse oyunun belirli yerlerinde kullanıma dair ipuçları konulabilir. En önemli nokta ise eğitsel oyunda mutlaka yardım kısmının olmasıdır.

Eğitsel bir oyun, öğrenciye oyun oynatarak konuyu kavratmayı hedeflemektir. Eğer öğrenci sürekli aynı oyunla muhatap olursa sıkılacaktır. Bu yüzden öğretmen kontrolü sağlayarak güncellenme yapılmalıdır. Bu sayede oyunun internet sitesinden veya başka yollarla yeni eğitsel oyunlar elde edilebilir.

Eğitimde önemli olan konuyla ilgili ne var ne yok öğrenciye yüklemek ve öğrencilerin hepsini öğrenmesini beklemek değildir. Yıllarca yapılan eğitim yanlışlarından biri de maalesef budur. Öğrenciyi boş bir defter olarak gören öğretmenlerimiz onu olanca güçleriyle işe yaramayan bilgilerle doldurmaya çalışmışlardır. Oysaki eğitim konuyla ilgili olan ana kavramları öğretmek, konunun önemli noktalarını vurgulamak ve konunun hayatımızda ne gibi faydaları olduğunu anlatmaktan geçer. İşte bu sebepten ötürü bir eğitim oyunu kavram öğretimi noktasında yeterli olmalıdır ve öğrenciye boş bilgiler yerine gerekli kavramları öğretmeyi hedeflemektedir.

Eğitsel oyun öğrencide öğrenme stratejisini öğrenmede model olmalıdır. Bir konu nasıl öğrenilmelidir, hangi noktalara dikkat edilmesi gerekir, hangi noktalarda neler yapılması gibi konularda yeterli olmalıdır bir eğitim oyununun. Aynı zamanda bu strateji kavratma özelliği öğrencinin gerçek hayatta da karşılaşılabilecek problemlere çözüm bulma noktasında çok faydalı olacaktır. Eğitim oyunu; 'bir soruna karşı neler yapılmalı, hangi noktalara dikkat edilmeli?' gibi çocuğun bütün hayatı boyunca kullanacağı bir tekniği hayatına kazandırmasında yardımcı olmalıdır.

Eğitsel bir oyun hazırlarken öğrencinin seviyesi, hangi yaş grubuna hitap edeceği iyi düşünülmelidir. Öğrenci oyunu kullanırken zorlanmamalı, nerelerde

ne yapacağını karıştırmamalıdır. Gerekirse oyunun belirli yerlerinde kullanıma dair ipuçları konulabilir. En önemli nokta ise eğitsel oyunda mutlaka yardım kısmının olmasıdır.

## **ÖNERİLER**

Eğitsel oyunların kullanımı her derste olduğu gibi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde de arttırılması gerekmektedir.

Çalışmamızı yaparken gördük ki bu alanda yapılan çalışmalar yetersiz durumdadır, bu alanda daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir.

Tek başına hiçbir öğretim, yöntem ve teknik yeterli olmadığı için eğitsel oyunların derslerde uygulanacağı zaman hangi yöntemlerle destekleneceği önceden planlanmalıdır.

Eğitsel oyunların üstün yönleri ve sınırlılıkları iyice tespit edilip derslerden daha çok verim alınma yoluna gidilmelidir.

## BİBLİYOGRAFYA

1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu

Açıkada, Caner - Ergen,Emin, *Bilim ve Spor*, Bürotek Ofset Yayıncılık, Ankara 1990.

Altaş, Nurullah, *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretimi*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2001.

Altınköprü, Tuncel, *Çocuğun Başarısı Nasıl Sağlanır?*, Hayat Yayınları, İstanbul 2003.

Ay, Mehmet Emin, “Hz. Peygamber ve Çocuklar”, *Diyanet İlmî Dergi*, Peygamberimiz Hz. Muhammed-Özel Sayı, Ankara 2000.

Aydın, Mehmet Zeki, *Din Öğretiminde Yöntemler*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2004.

Aykaç, Necdet, *Öğretme ve Öğrenme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri*, Naturel Yayınları, Ankara, 2005.

Aytekin, Halil, *Okulöncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuk Gelişimine Katkısı*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Kütahya 2001.

Başaran, İbrahim Ethem, *Eğitim Psikolojisi*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2005.

Bilen, Mürüvvet, *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Anı Yayınları, Ankara 2002.

Bilgin, Beyza, *İslam ve Çocuk*, DİB Yayınları, Ankara 2003.

Çağlayan, Ahmet,*Eğitimde Özlenen Öğretmenler*, Ağaç Yayınları, İstanbul 2004.

Çakı, Erdem, *Beşinci Sınıf Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Bir Yöntem Olarak Drama Tekniği*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Çanakkale 2008.

Çangır, Metin, *İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu*, (basılmamış yüksek lisans tezi), İstanbul 2008.

Çelik, Bahar, *Anne Baba Olma Sanatı*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts.

Çetinkaya, Bünyamin, *Ruhsal Açıdan Sağlıklı Aile Sağlıklı Çocuk*, Sempati Yayıncılık, 2. Baskı, Ankara 2007.

Çomak, Nadir, *Okul ve Hayat Başarısı*, Hayat Yayıncılık, İstanbul 2009.

Dodurgalı, Abdurrahman, *Ailede Çocuğun Din Eğitimi*, *Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları* No: 123, 2. Baskı, İstanbul 1998.

Döğüşgen, Mehmet Murat, *Çocuklarda Eğitim ve Disiplin*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts.

Döğüşgen, Mehmet Murat, *Yeniden Başlayalım mı? Çocuk ve Ergen Sosyalliği ve İletişim*, Ekinoks Yayınları, İstanbul ts.

Durmuş, Adem, *Çocukta Özgüven Gelişimi ve Karakter Eğitimi*, Nesil Yayıncılık, 5. Baskı, İstanbul 2008.

Erol, Nesligül, *İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Drama Yönteminin Uygulanması*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Konya 2009.

Fidan, Nurettin, *Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Pegem Akademi Yayınları, 3. Baskı, Ankara 2012.

Fidan, Nurettin - Erden, Münire, *Eğitime Giriş*, Meteksan Basın Yayın, Ankara 1994.

Gander, Mary J. , Gardiner, Harry W. , *Çocuk ve Ergen Gelişimi*, Editör Bekir Onur, İmge Kitapevi, Ankara 1993.

- Giordan, Andre, *Öğrenme*, Çev. Mehmet Baştürk, Ebubekir Bozavlı, Murat Tulan, De Ki Basım Yayın, Ankara 2008.
- Göde, Osman - Susar, Fatma, Okul Öncesi Eğitimin Önemi ile Bu Eğitimde Oyunun ve Bedensel Etkinliklerin Rolü”, *PAÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1997, Sayı: 2.
- Güler, Tuğba, *Din ve Ahlak Öğretiminde Drama Örnekleri*, Nobel Yayınları, Ankara 2007.
- Gültekin, Mücahit, *Okul Öncesinde Duygu ve Davranış Sonuçları*, Nesil Yayıncılık, 3. Baskı, İstanbul 2006.
- Güneş, Ahmet, *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*, Pegema Yayıncılık, Ankara 2002,
- Güneş, Hasan, *Çocuk Oyunları*, Anı Yayıncılık, Ankara 2003.
- Güngörmüş, Gülten, *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Ankara 2007.
- Hazar, Muhsin, *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*, Tutibay Yayıncılık, Ankara 1997.
- Karabağ, Ali Murat, *Çoklu Zeka Kuramı Yapılandırmacı Yaklaşım' la Yaratıcı Drama Etkinlikleri*, Naturel Yayınları, Ankara 2009.
- Karadağ, Engin – Çalışkan, Nihat, *Kuramdan – Uygulamaya İlköğretimde Drama Oyun ve İşleniş Örnekleriyle*, Anı Yayıncılık, Ankara, 2005.
- Kuzu, Bahar Sevim, *Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri*, Nobel Yayıncılık, Ankara 2010.
- Küçükahmet, Leyla, *Eğitim Bilimine Giriş*, Nobel Yayınları, Ankara 2009.

- Küçükahmet, Leyla, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Alkım Yayınları, 9. Baskı, İstanbul 1998.
- Madi, Bülent, *Öğrenme Beyinde Nasıl Olur*, Efil Yayınevi, Ankara 2011.
- Mangır, Mine - Aktaş, Yaşare, *Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi*, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, İstanbul 2000.
- MEB, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi 4. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabı*, MEB Yayınları, Ankara 2010.
- Mertcan, Lale, *Etkili Öğrenme Yöntemleri*, Etap Yayınevi, İstanbul 2010.
- Muratlı, Sedat, *Çocuk ve Spor*, Bağırhan Yayınevi, Ankara 1997.
- Oktay, Ayla, *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2002.
- Önder, Alev, *İlköğretimde Yaratıcı Drama*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2006.
- Önder, Alev, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2005.
- Öz, İlkin, *Çocuk Olmak Çocuk ve Eğitim*, Kök Yayıncılık, 5. Baskı, Ankara 1997.
- Özalp, Alanur, *Çocuk ve Aile Psikolojisi*, Sepya Yayıncılık, İstanbul 2009.
- Özdoğan, Berka, *Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım*, Anı Yayıncılık, Ankara 2009.
- Özer, Arzu – Gürkan, A. Cenk – Ramazanoğlu, M. Oğuz, *Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri*, *DAUM*, Cilt 4, Sayı 3, Elazığ, 2006.
- Pektaş, Pelin, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretiminde Çoklu Zeka Uygulamaları*, Ceceli Yayınları, Ankara 2003.



- Rıza, Enver Tahir, *Eğitimde Yöntemler Teknolojisi*, Karınca Matbaacılık, İzmir,1990.
- Saygılı, Sefa, *Çocuk Psikolojisi*, Nesil Yayıncılık, 19. Baskı, İstanbul 2009.
- Seyrek, Hilmi – Sun, Muammer, *Okul Öncesi Eğitimde Çocuk Oyunları*, Müzik Eserleri Yayınları, İzmir 1991.
- Steiner, Hans, *Okul Çağı Çocuklarının Terapisi*, Çeviren Yeşim Özkardeşler Şallı, Prestij Yayınları, İstanbul 2007.
- Sungur, Nuray, *Yaratıcı Düşünce*, Evrim Yayınları, İstanbul, 1997.
- Tortop, Yunus, *Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları*, (basılmamış yüksek lisans tezi), Afyon 2005.
- Varol, Ramazan, *Çocuklarımıza Neyi, Ne Zaman ve Nasıl Öğretelim?*, Nüve Yayıncılık, Ankara 2010.
- Vural, İzlem, *İletişim*, Pegem Akademi Yayınları, 1. Baskı, Ankara 2012.
- Yavuzer, Haluk, *Anne - Baba ve Çocuk*, Remzi Kitabevi, 11. Baskı, İstanbul, 1998.
- Yavuzer, Haluk, *Okul Çağı Çocukluğu*, Remzi Kitapevi, 13. Baskı, İstanbul 2008.
- Yörükoğlu, Atalay, *Çocuk Ruh Sağlığı*, Özgür Yayıncılık, İstanbul 2010.
- Zengin, Halise Kader, *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, (yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Ankara 2002.

## ÖZET

“4 ve 5. sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar” başlığını taşıyan bu çalışma ‘Giriş’ ve ‘Sonuç’ bölümleri dışında “ Bir Öğretim Yöntemi Olarak Eğitsel Oyunlar” ve “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar” olmak üzere iki ana bölümden oluşmaktadır.

Giriş Bölümünde, araştırmanın konusu ve problemi, araştırmanın yöntemi, araştırmanın amacı ve önemi, araştırmanın kapsam ve sınırlıklarına, ilgili literatüre ilişkin bilgiler verilmiştir.

Birinci bölümde ise; oyun nedir, eğitsel oyunlar nedir, oyunun bireyin gelişimi üzerindeki etkileri nelerdir sorularına cevap aranmıştır.

İkinci bölümde ise Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilir eğitsel oyunları sınıf ve ünitelere göre örnek uygulamalarıyla beraber hazırlanmıştır.

Sonuç bölümünde ise araştırma sonucunda elde edilen veriler ve neticeler değerlendirilmiş, tespit edilen sorunlara yönelik çözüm önerileri sunulmuştur.

## ABSTRACT

This study entitled 'The Role Of Mature Behaviors During The Religious Identity Formation (With The Examples Of Childhood Memories)' consists of two main chapters except 'Introduction' and 'Conclusion' chapters.

In the introduction chapter, the subject and the problem, purpose and importance, hypothesis, restraints, method, population and sample of the research and the data collection and solutions have been expressed.

In the first chapter, religious identity and the factors affecting the religious identity have been investigated.

In the second chapter, personal information about the surveyees, the factors affecting the formation of their religious identities during their childhood, the religious situation of their families and environment, the behaviors of their families in the orientation of religious responsibilities and the childhood memories of the surveyees about these have all been taken into account and commented.

In the conclusion chapter, the data obtained from the research results have been evaluated and solution proposals have been presented to the determined problems.

## ÖZGEÇMİŞ

17.02.1985 tarihine Trabzon'da doğdu. İlköğrenimini Trabzon'da 24 Şubat İlkokulu'nda tamamladı. Orta öğrenimini Trabzon İmam Hatip Lisesi'nde (2002) tamamladıktan sonra Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği Bölümü'nü kazandı. 1. sınıfın 2. yarı döneminde Atatürk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenliği Bölümüne yatay geçişle geçerek buradan mezun oldu. (2008)

2008 yılında Trabzon Merkez Akyazı İlköğretim Okuluna Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni olarak atandı. 2012'de Trabzon Merkez Kireçhane Ortaokuluna tayini çıktı. Halen bu okulda görev yapmaktadır.