

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 12 Sayı: 66 Ekim 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581



Volume: 12 Issue: 66 October 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581

Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3643>

DİN EĞİTİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİ BAŞARISI VE KALICILIĞINA ETKİSİ

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES IN RELIGIOUS EDUCATION ON SHORT TERM AND LONG TERM STUDENT ACHIEVEMENT

Bilal YORULMAZ*
Ayşe GÖV**

Öz

Bu araştırma; Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde oyuna dayalı öğretimin öğrenci başarısına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışma, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında, on hafta boyunca Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde bulunan İstiklal ortaokulunda öğrenim gören 94 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada 6-A ve 6-B sınıfları deney grubunu, 6-C ve 6-D sınıfları kontrol grubunu oluşturmaktadır. Deney grubunda dersler eğitimsel oyun yöntemiyle, kontrol grubunda ise tekrar (anlatım) yöntemiyle işlenmiştir.

Araştırmada kontrollü öntest-sontest deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmaya katılan gruplara çalışma öncesi ön test, çalışma sonrası son test ve çalışmanın bitiminden sekiz hafta sonra kalıcılık testi uygulanmıştır. Ayrıca namaz ibadetinin uygulanışına yönelik çalışma öncesi uygulama düzeyi ön test ve çalışma sonrası uygulama düzeyi son test uygulanmıştır. Elde edilen veriler SPSS istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir. Anlamlılık düzeyi ilişkisiz grup t-testlerinde 0,05; ilişkili grup t-testlerinde 0,01 olarak hesaplanmış ve yorumlanmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, eğitimsel oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile tekrar (anlatım) yönteminin uygulandığı kontrol grubunun başarı düzeyleri ve öğrenilenlerin kalıcılığı arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur. Din eğitiminde bilgi ve davranış açısından başarıyı artırmak ve öğrenilenlerin kalıcılığını sağlamak için eğitimsel oyunla öğretim yöntemi etkili bir yöntemdir. Bu sebeple din eğitimcilerinin eğitimsel oyun yöntemini daha aktif kullanmaları ve eğitimsel oyunla ilgili çalışmaların artırılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitiminde Oyun, Din Öğretimi, Eğitim, Oyun, Oyunla Öğretim, Eğitimsel Oyun.

Abstract

The aim of this study is to investigate the effect of game-based teaching on the success of students and their retention of learning in the lessons of religious culture and ethics. The study was carried out for ten weeks with 94 students studying at İstiklal Secondary School in Şahinbey district of Gaziantep province in 2015-2016 academic year. In the study, 6-A and 6-B classes were the experimental group, 6-C and 6-D classes were the control group. In the experimental group, the lessons were taught using educational game method. The traditional didactic teaching method was used the control group.

Pretest-posttest design was used for both the control and experimental groups in the study. The pre-test was given before application of the teaching methods; the post-test, the after application and retention, was given after eight weeks from the start of application and was applied to all groups who were participating in the research. In addition, pre-test and post-test were applied to the practice of prayer. The data were analyzed by using the SPSS 23 statistical program. The significance level of the independent-samples t-test was 0.05; The significance level was calculated as 0.01 in the paired-samples t-test.

According to the findings of the research; significant differences were found in the favor of experimental group. The method of teaching with educational games is an effective method to increase the success in knowledge and behavior in religious education and to ensure the retention of the learned. For this reason, it is recommended that religious educators use the educational game method more actively and increase the number of future studies about the use of educational game.

Keywords: Playing Games in Religious Education, Religious Education, Education, Game, Teaching with Games, Educational Game.

* Doç. Dr., Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, İDKABE Bölümü, bilal.yorulmaz@gmail.com

** Uzm., MEB Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni, aysegov@hotmail.com



1. GİRİŞ

İnsanlar her yaşta uygun ortam ve oyun türü ile karşılaştıklarında oyun oynarlar. Çocukta daha baskın bir ihtiyaç halini alan oyunu eğitsel amaçlara ulaşmak için araç olarak kullanmak dersleri daha ilgi çekici hale getirir. Eğitsel oyun yoluyla öğretim, diğer yöntemlere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü ve sentez gücü gerektirir. Oyun yöntemi, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlar. Zevkli bir yöntem olan oyunu derslerde kullanmak, sınıf içi çalışmalarını daha güdüleyici ve anlamlı bir duruma getirir (Aydın, 2013, 48).

Öğretim esnasında öğrencilerin dikkatini canlı tutmak gerekir. Sadece anlatımın olduğu bir derste yaşları küçük olan çocukların bunu uzun süre başarabilmeleri güçtür. Öğretimde oyunun bir yöntem olarak kullanılması dikkati dağıtmak çocukların bile uzun süre dikkatlerini derse vermelerini sağlar. Böylece oyun hem dersin verimi açısından dikkat sorununun çözümünde hem de disiplin sorunlarını en aza indirmede yardımcı olur.

Oyun yöntemi öğrenci merkezli birçok öğrenme yaklaşımına uygun bir yöntemdir. Oyun çocuğun birçok duyusuna hitap ettiği için çok yönlü gelişimini sağlar. Farklı zekâ yapısına sahip öğrencilerin hepsinin ilgisini çekmeyi başarır ve öğrenmelerini kolaylaştırır. Bu yönüyle çoklu zekâ kuramına uygun bir yöntem olarak uygulanabilir.

İnsanlar okuduklarının % 10'unu, işittiklerinin % 20'sini, gördüklerinin % 30'unu, görüp işittiklerinin % 50'sini, söylediklerinin % 70'ini, yapıp söylediklerinin % 90'ını hatırlarlar (Çilenti'den aktaran Aydın, 2013, 408). Öğrenme sırasında ne kadar çok duyu için katılırsa öğrenmelerin kalıcı olma oranı da o ölçüde artar. Eğitsel oyunla öğretimde birçok duyu organı aktiftir. Oyunun çeşidine göre öğrencinin öğrendiklerini bizzat uygulaması da gerekebilir. Çocuklar ilk elden tecrübeler edinirler. Yaparak yaşayarak öğrenirler. Bu da öğrenmelerini kolaylaştırdığı kadar öğrenilenlerin kalıcılığını da artırır.

Eğitsel oyunlar din eğitiminde bilişsel alan, duyuşsal alan ve devinimsel alan kazanımları için uygun bir yöntemdir. Bilgi, kavrama, uygulama, analiz yapma, sentez yapma ve değerlendirme düzeyinde bulunan kazanımların tümünde kullanılabilir. Alibekiroğlu araştırmasında İlkokul DKAB dersi inanç, ibadet, ahlâk öğrenme alanlarına yönelik eğitsel oyunların bu alanlara etkisini gözlem formları ile inceleyerek değerlendirmiştir. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyunların bilişsel alanda kavramların öğreniminde soyut kavramları somutlaştırdığı için anlaşılmasını, öğrenilmesini ve önemini fark edilmesini kolaylaştırdığı gözlenmiştir. Duyuşsal açıdan öğrencileri derse ve etkinliklere katılmaya istekli hale getirdiği, öğrenilenleri davranışa dönüştürme ve günlük hayatta kullanma konusunda etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Devinimsel açıdan da öğrencilerin hareket ihtiyacını karşıladığı, istedik davranışlar sergileme noktasında olumlu gelişmeler sağladığı gözlenmiştir (Alibekiroğlu, 2017, 54-55).

Din eğitiminde oyunla ilgili yapılan araştırmalarda, öğrencilerin derse karşı ilgi ve isteklerinde artış olduğu ifade edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin derse ve dersin öğretmenine karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin öğrendiklerini davranışa dönüştürme ve günlük hayatta kullanma konusunda daha istekli oldukları tespit edilmiştir. DKAB derslerinde eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının derslerin kalitesini artırdığı, öğrencilerin motivasyonunu yükselttiği ve başarısını artırdığı, öğrenilenlerin daha etkili ve kalıcı olduğu sonucuna varılmıştır. Ancak yapılan bu çalışmaların çoğu literatür taramasıdır. Sadece bir deneysel çalışma bulunmaktadır. Bu da yeterli değildir. Alanda daha çok deneysel çalışmaya ihtiyaç olduğu görülmektedir.

1.1. Problem Cümlesi

Araştırmanın problem cümlesini; "Eğitsel oyun ve takrir (anlatım) yöntemlerinin kullanıldığı deney ve kontrol gruplarının Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersindeki başarıları ve öğrenmelerinin kalıcılığı arasında anlamlı bir fark var mıdır?" sorusu oluşturmaktadır.

1.2. Amaç

Din, çocuğun fitrî olarak merak ettiği, ilgi duyduğu bir alandır. Çocuğun gelişim özelliklerine uygun yöntemlerle, zamanında, yaşına göre yapılan din eğitimi, dini anlamasında ve yaşamasında etkili olacaktır. Dini öğretirken takınılacak yanlış tavırlar, çocuğun yaşına uygun olmayan bilgi yüklemeleri ya da ilgisini çekmede yetersiz kalan yöntemler, çocuğun içindeki dine karşı merak duygusunu beslemek yerine köreltecektir. Oyun, çocuğun en doğal öğrenme yoludur. Çocuğun en doğal uğraşı olan oyunu din eğitiminde bir yöntem olarak kullanmak, çocuğun dine karşı ilgi ve merak duygusunu besleyebilir, olumlu tutum geliştirmesini sağlayabilir, aynı zamanda din derslerindeki başarısını artırabilir. Bu araştırmanın amacı eğitsel oyunun din eğitiminde başarı ve kalıcılığa etkisinin olup olmadığını deneysel yöntemle ortaya koymaktır.



1.3. Önem

İlgili yayın ve araştırmalar başlığında yer verdiğimiz bu alanla ilgili çalışmalar incelendiğinde “din eğitiminde oyunun yeri” ile ilgili literatür taraması yöntemi kullanılan bir çok çalışma bulunmakla birlikte sadece bir araştırmada deneysel yöntem kullanılmıştır. Deneysel yöntem kullanılan bu çalışma 4. sınıf düzeyinde olup bu alanda farklı kademelerde, farklı konularda da deneysel çalışmalara ihtiyaç olduğu fark edilmiştir. Bu araştırma Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin kullanımına yönelik ülkemizde yapılan ikinci; 6. sınıf düzeyinde yapılan ilk deneysel çalışma olduğu için önem taşımaktadır. Bu alanda yapılabilecek diğer çalışmalar için de bir basamak niteliğindedir.

1.4. İlgili Yayın ve Araştırmalar

Ülkemizde ve dünyada çeşitli dersler açısından eğitsel oyun yönteminin başarıya ve kalıcılığa etkisini araştıran birçok çalışma bulunmaktadır. Bu bölümde sadece din eğitimi alanındaki oyunla ilgili çalışmalar değerlendirilecektir. Din eğitiminde eğitsel oyunların kullanımıyla ilgili 1 doktora, 9 yüksek lisans tezi, 1'i tezsiz yüksek lisans dönem projesinden üretilen 3 kitap, 1 kitap bölümü ile 6 makale ve bildiri bulunmaktadır. Bu araştırmalardan sadece biri deneysel desen kullanılarak yapılmıştır. İlgili araştırmalar şunlardır:

1. Mustafa Kalender, “Din Eğitiminde Oyun”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 1999).

Mustafa Kalender'in çalışması bu alandaki tek doktora tezidir. Çalışma literatür taraması şeklindedir. Daha çok oyun kavramının felsefe, kültür, sanat, psikoloji gibi alanlardaki yerini ortaya koymaktadır. Giriş bölümü ile birlikte dört bölümden oluşan çalışmanın giriş bölümünü 'kültür, felsefe ve oyun' oluşturmaktadır. Bu bölümde oyun kavramı kültür, savaş ve sanat ile ilişkisi yönünden ele alınmış, filozofların ve pedagogların görüşleri ile açıklanmıştır. Birinci bölümde 'oyun ve oyuncak' başlığı ile oyunun mahiyeti incelenmiş, oyuncak seçiminde dikkat edilecek hususlara değinilmiştir. İkinci bölümde 'cinsiyet, yaş ve oyun' konuları ele alınmıştır. Üçüncü bölümde ise 'din, eğitim, oyun' başlığı ile dinde, eğitimde ve tedavide oyun incelenmiştir. Sonuç kısmında oyun kavramı tartışılmıştır (Kalender, 1999).

2. Müzeyyen Özen, “İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 1999).

Çalışma literatür taraması şeklindedir. Beş bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde oyun ve oyuncakın tarihsel gelişimi ve kuramlarından bahsedilmiş, İslam eğitimcilerinin görüşlerine bu bölümde yer verilmiştir. İkinci bölümde okul öncesi eğitimde oyunun yeri ve önemi, üçüncü bölümde oyuncakın eğitsel değeri ve oyuncak seçimi, dördüncü bölümde oyun evreleri ve oyunu etkileyen faktörler yer almıştır. Beşinci bölümde ilgili ayet ve hadisler incelenerek “Sünnette oyunun yeri nedir?” sorusuna cevap aranmıştır (Özen, 1999).

3. Halise Kader Zengin, “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi SBE, 2002).

Zengin, çalışmasında oyuna dair literatür taramasına ve bazı oyunların din dersine uyarlanmasına yer vermiştir. Üç bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde araştırmanın probleminden ve yönteminden bahsedilmiştir. İkinci bölümde oyun, oyunla ilgili kuramlar ve eğitsel oyunlara yer verilmiştir. Üçüncü bölümde ise ezber oyunları, yazılı oyunlar, tartışma oyunları, drama oyunları, rol oynama, iletişim oyunları şeklinde gruplara ayrılmış olarak Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde oynanabilecek bazı oyunlar tanıtılmıştır (Zengin, 2002).

4. Afife Turhan, “Hz. Peygamber'in Hadisleri Işığında Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 2004).

Bu tezde de literatür tarama yöntemiyle çalışılmıştır. Beş bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünde oyunun tanımı, tarihçesi ve oyun teorileri yer almaktadır. İkinci bölümde çocuğun gelişimine oyunun etkileri, üçüncü bölümde çocuğun eğitimi ve öğretiminde oyunun yeri incelenmiştir. Dördüncü bölümde oyunu etkileyen faktörler ve oyun çeşitleri yer almaktadır. Beşinci bölümde ise, Hz. Peygamberin sünnetinde oyunun yeri açıklanmıştır (Turhan, 2004).

5. Metin Çangır, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi SBE, 2008).

Bu çalışma, din eğitiminde oyunla ilgili yapılan çalışmalar arasında ilk tarama (survey) çalışmasıdır. Araştırma İstanbul ilinin Tuzla ilçesinde görev yapan 30 Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmeni ile 500 öğrencinin örnekleme oluşturduğu anket çalışması ile yapılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenleri arasında zaman yetersizliği, müfredat yoğunluğu, disiplin problemleri, sınıfların kalabalık oluşu gibi nedenlerle eğitsel oyun yönteminin tercih edilmediği görülmektedir.



Öğretmenlerin kıdem seviyesi de oyun yöntemini kullanma durumunu etkilemektedir. Kıdemi az olan öğretmenlerin derslerinde oyuna daha çok yer verdiği, kıdemi fazla öğretmenlerin yer vermediği tespit edilmiştir. Bunun ilahiyat fakültesi programlarında pedagojik formasyon derslerinin bulunup bulunmaması ve öğretmenin oyun konusunda eğitim alma durumundan kaynaklandığı tespit edilmiştir. Oyunu kullanan öğretmenlerin tekrar kullanma konusunda daha istekli olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Bu bulgu da oyun yönteminin uygulamada etkili ve başarılı olduğunu göstermektedir. Çangır, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde öğretmenlerin eğitsel oyun yöntemini çoğunlukla uygulamadıkları, bunun asıl sebebinin öğretmenlerdeki bilgi eksikliği olduğu sonucuna varmıştır. Eğitsel oyunun öğretmenler tarafından daha aktif kullanılması için öğretmenlere oyunla ilgili hizmet içi kurslar verilmesini ve öğretmen yetiştiren kurumların programında eğitsel oyun derslerine yer verilmesini önermiştir (Çangır, 2008).

6. Elif Karasan, "4. ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar", (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi SBE, 2013).

Karasan'ın tezi literatür taraması ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilecek oyun örneklerinden oluşmaktadır. Giriş bölümünde araştırmanın problemi ve yöntemi tanıtılmıştır. İki bölümden oluşan çalışmanın birinci bölümünü oyun, oyunun çocuğun hayatındaki yeri, gelişimine etkisi, eğitimde oyunun kullanılması gibi konular yer almaktadır. İkinci bölümde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde kullanılabilecek oyun örneklerine ve bu oyunların derslerdeki uygulanaşına yer verilmiştir (Karasan, 2013).

7. Safiye Nuran Göktepe, "Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri", (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi SBE, 2015).

Çalışma literatür tarama ve etkinlik tasarlama şeklindedir. Giriş ve sonuçla birlikte dört bölümden oluşmakta, giriş bölümünde araştırma tanıtılmaktadır. İkinci bölümde oyun, oyuncak ve görsel sanat etkinliği kavramları, önemi, tarihsel gelişimi, çeşitleri, seçerken ve uygularken dikkat edilmesi gereken hususlar, Hz. Peygamber'in sünnetinde oyun ve oyuncak, okul öncesi din eğitiminde oyun, oyuncak, görsel sanat etkinlikleri gibi konular yer almaktadır. Üçüncü bölümde okul öncesi din eğitiminde kullanılabilecek 25 oyun, 15 oyuncak ve 27 görsel sanat etkinliği tasarımı yer almaktadır. Sonuç bölümünde değerlendirmeler ve öneriler yer almaktadır. Ülkemizde okul öncesi din eğitimine yönelik program ve materyal ihtiyacı dikkate alındığında, bu çalışma resimlerle de tanıtılan oyun, oyuncak ve etkinliklerle alana katkı sunmaktadır (Göktepe, 2015).

8. Şevket Mert, "Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi", (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi SBE, 2015).

Mert, literatür taraması yaptığı tezin birinci bölümünde dini gelişimle ilgili evre kuramlarını incelemiştir. İkinci bölümünde okul öncesi dönemde din eğitimi ve bilgisayar oyunları çeşitlerine yer vermiştir. Üçüncü bölümünde meşhur olan bilgisayar oyunlarındaki dini semboller ve içerikleri incelemiş, tespit ettiği dini sembollerini resimleri ile birlikte sunmuştur. Dördüncü bölümünde okul öncesi dönem için dini bilgisayar oyunu örnekleri geliştirerek resimleri ile birlikte oyunları tanıtmıştır (Mert, 2015).

9. Nursel Arslan, "4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim", (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE, 2017).

Arslan'ın çalışması deneysel bir çalışmadır. 2016-2017 yılında İstanbul ili Ümraniye ilçesi Teletaş İlkokulunda gerçekleştirilen çalışma, deney grubu ve kontrol grubunu oluşturan 76 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda eğitsel oyun yöntemi ile kontrol grubunda öğretmen merkezli yöntem ile 3 hafta süreyle çalışma yürütülmüştür. Öncesinde ve sonrasında başarı testi uygulanarak ilkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin öğrenci başarısı ve derse karşı tutuma etkisi araştırılmıştır. Öntest-sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmadığı, fakat deney grubundaki artışın kontrol grubundaki artıştan açık bir şekilde fazla olduğu ifade edilmiştir. Çalışma eğitsel oyun yönteminin ilkokul 4. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde başarıyı olumlu etkilediğini göstermektedir. Çalışmada tutum ölçeği, öz değerlendirme formu ve veli gözlem formu da kullanılmıştır. İstatistiksel sonuçlara göre kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarında anlamlı bir farklılık oluşmazken, deney grubu öğrencilerinin tutumlarında anlamlı bir farklılık oluşmuştur. Öz değerlendirme formlarına göre oyunla eğitim yapan öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine yönelik olumlu tutum geliştirdikleri gözlemlenmiştir (Arslan, 2017).

10. Zehra Alibekiroğlu, "İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı", (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi SBE, 2017).

Tez dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi belirtilmiştir. İkinci bölümde kuramsal çerçeve sunulmuştur. Üçüncü bölümde çalışmada kullanılan 5 adet oyunun uygulanaşısı açıklanmıştır. Bu oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin bilişsel, duyuşsal, psikomotor



gelişimine etkilerini inceleyen gözlem formları sonuçları sunulmuş ve değerlendirilmiştir. Dördüncü bölümde oyunların somut işlem döneminde bulunan ilkökul 4. sınıf öğrencileri için soyut kavramları öğrenmede ve davranışa dönüştürmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır (Alibekiroğlu, 2017).

Görülmektedir ki yapılan araştırmaların biri tarama deseninde, biri deneysel desende olmak üzere 2 tezde nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Diğer 8 tez literatür tarama (alan yazın derleme) şeklindedir. Literatür tarama şeklindeki tezlerin dördünde literatür tarama ile birlikte oyun ve etkinlik örnekleri geliştirilmiş, birinde de gözlem formları ile oyun süreci değerlendirilmiştir. Deneysel çalışmanın sadece bir tane ve 4. sınıflara yönelik olduğu tespit edilmiştir. Oysa matematik, İngilizce gibi diğer bilim dallarında onlarca deneysel çalışma mevcuttur. Bu çalışmalar her kademededir yapılmıştır. Din eğitimi alanında da, eğitsel oyunun eğitimin her kademesindeki etkisinin araştırılması daha sağlıklı sonuçlara ulaşılmasını sağlayacaktır.

Din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyunları içeren 3 kitap ve bir kitap bölümü bulunmaktadır. Bu kitaplar aşağıda kısaca tanıtılmıştır. Bu kitaplar dışında din eğitiminde oyun yöntemi ile ilgili müstakil bir eser bulunmamaktadır. Din eğitiminde eğitsel oyunla öğretim, din öğretiminde kullanılan yöntem kitapları içinde bir bölüm olarak yer almaktadır.

1. Bahar Sevim Kuzu, Din Öğretiminde Oyun Örnekleri, 3. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2015.

Kuzu'nun kitabı tezsiz yüksek lisans dönem projesinden uyarlanmıştır. Bu çalışma iki bölümden oluşmakta, birinci bölümde oyun ve eğitsel oyun yöntemi yer almaktadır. İkinci bölümde ise eğitsel oyun örnekleri yer almaktadır (Kuzu, 2015).

2. Bilal Yorulmaz, Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar, 2. Baskı, İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015.

Yorulmaz'ın kitabı iki bölümden oluşmaktadır. Giriş bölümünde çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi, oyunun çeşitli gelişim aşamalarına etkisi, eğitimde oyun kullanımının yarar ve sınırlılıkları incelenmiştir. Çalışmanın ikinci kısmını din eğitiminde kullanılabilecek eğitsel oyun örnekleri oluşturmaktadır (Yorulmaz, 2015).

3. Mahmut Zengin, Nursel Arslan, Sevim Uçar, Selma Aydoğdu, Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar, 3. Baskı, İstanbul: DEM Yayınları, 2018.

Bu kitap din ve değerler eğitiminde kullanılmak üzere tasarlanmış 87 adet oyundan oluşmaktadır (Zengin, Arslan, Uçar, & Aydoğdu, 2018).

4. Bilal Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları", Mete Çamdereli ve diğerleri (ed.), Dijitalleşen Din içinde (365-410), İstanbul: Köprü Kitapları, 2015.

Yorulmaz'ın kaleme aldığı bu kitap bölümü üç ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde dijital oyunlar hakkında genel bilgiler yer almaktadır. İkinci bölüm olan dijital oyunlar ve din bölümünde dinlerin oyunlara karşı tavrı tartışılmış ve üç başlık halinde din ve dijital oyunlar incelenmiştir. "Dini Oyunlar" başlığında konusu açıkça din olan, dini ilke ve ritüelleri öğretmeyi amaçlayan oyunlar incelenmiştir. "Oyunlardaki Din" başlığında, dini içerikli görünmese de dini sembollere (haç işareti gibi) yer veren oyunlar incelenmiştir. Din olarak oyun oynama tecrübesi başlığında, bireylerin bir ibadet vecdi ile oynadıkları oyunlarla ilgili bilgi verilmiştir. Üçüncü bölümde dijital oyunlar ve din eğitimi başlığı altında dijital oyunların din eğitimi açısından avantajları ve dezavantajları incelenmiştir. Sonuç bölümünde dijital yerli olan günümüz çocukları için dijital oyunlar bir imkân olarak görülmüş ve uzmanlarla birlikte bu alanda çalışmalar yapılması önerilmiştir (Yorulmaz, Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları, 2015).

Din eğitiminde oyuna yönelik makale ve bildiriler şunlardır;

1. Ahmet Karadut, "Çocuk Terbiyesinde Oyunun Önemi ve Yeri", Diyanet İlmî Dergi, Cilt 19, Sayı 4, 1983.

Karadut, makalesinde çocuk terbiyesini Hz. Peygamberin hayatından örneklerle incelemiştir (Karadut, 1983).

2. Abbas Çelik "Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi", Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı: 9, 2004.

Çelik, makalesinde oyunu ve İslam'da oyunun yerini açıklayarak din eğitiminde oyunun kullanılmasının yararlı olacağı sonucuna ulaşmıştır (Çelik, 2004).



3. Mehmet Faruk Bayraktar ve Bilal Yorulmaz, "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı", Recep Kaymakcan ve diğerleri (ed.), Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi içinde, İstanbul: Dem Yayınları, 2011, ss.705-721.

Bayraktar ve Yorulmaz'ın bu bildirisinde, çocuğun eğitiminde oyunun yeri ve önemi, oyunun çeşitli gelişim alanlarına etkisi, eğitimde oyun kullanımının yararları ve sınırlılıkları konuları incelenmiştir. 2008-2009 eğitim-öğretim yılında Kanuni Sultan Süleyman İlköğretim Okulunda öğrenim gören 360 öğrenci ile oynanan ve etkileri incelenen din eğitiminde kullanılacak eğitsel oyun örnekleri ve uygulamaları verilmiştir (Bayraktar & Yorulmaz, 2011).

4. Tuğba Güler Bozkaya, "Yaz Kur'an Kurslarında, Camilerde Kullanılacak Oyun Yönteminin Önemi ve Uygulama Şekilleri", Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri, İstanbul: Yecder Kitapları, 13 Mayıs 2012.

Bu bildiri de öğretimde oyun ya da eğitsel oyun, eğitsel oyunların bazı üstün yönleri ve sınırlılıkları konuları incelenmiş ve din eğitiminde kullanılacak oyun örnekleri sunulmuştur (Bozkaya, 2012).

5. Kemal Aslan, "Öğretimde Eğitsel Oyunlar", Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri, İstanbul: Yecder Kitapları, 13 Mayıs 2012.

Aslan bildirisinde oyun, oyunun gelişim aşamalarına etkisi, öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyun konularını araştırmış, çocuğun öğrenmesinde ve dini değerleri sevmesinde oyunun etkili olacağını savunmuştur (Aslan, 2012).

6. Bilal Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD), 1(2), Aralık 2018.

Bu makalede batılı oyun üreticilerinin oyunlarında Müslümanların temsili ile Müslüman oyun üreticilerinin oyunlarında Müslümanların temsili karşılaştırılarak incelenmiştir. Sonuç bölümünde batılı üreticilerin oyunlarında Müslümanların terörist, öldürülmesi gereken düşman olarak gösterildiği belirtilmiştir. Müslüman üreticilerin oyunlarında ise tepkisel olarak tam tersi bir temsil görülmüştür. Sadece olumlu Müslüman temsiline yer veren oyunlar da tespit edilmiştir. Dijital oyunlardaki bu temsillerin, oyunu oynayan Müslüman ve gayr-ı Müslimleri nasıl etkilediği birçok yönden aydınlatılması gereken bir husus olarak görülmüş, konuyla ilgili araştırmaların yapılması önerilmiştir (Yorulmaz, 2018).

Din eğitimi alanında eğitsel oyunla ilgili yapılan çalışmalar ve bu çalışmaların sonuçları oyun yöntemini kullanmanın öğrencilerin başarı ve derse karşı tutumlarını pozitif etkilediğini düşündürmektedir. Ancak bu konuda yapılan araştırmaların yeterli olmadığı da anlaşılmaktadır. Deneysel desende sadece bir çalışmanın bulunması, oyunun etkisini ölçmek için daha fazla deneysel çalışmaya ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

2. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, hipotezler, sayıtlar, sınırlılıklar, tanımlar, evren ve örneklem, deneklerin seçimi, veri toplama araçları, araştırmanın uygulanması, verilerin toplanması ve verilerin çözümlenmesi başlıkları yer almaktadır.

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada eğitsel oyun yönteminin başarı ve kalıcılığa etkisini test etmek amacıyla deneysel desenlerden "öntest-sontest kontrol gruplu desen" kullanılmıştır. Bu modelde bağımsız değişken, bağımlı değişken, deney grubu ve kontrol grubu bulunur. Değişkenlerin değerlerinin kontrol imkânı olan durumlarda yapılır. Önce belirlenen denek havuzundan seçkisiz atama ile iki grup oluşturulur. Gruplardan biri deney biri kontrol grubu olarak seçkisiz bir şekilde belirlenir. Deney uygulanmadan önce iki grubun da bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri alınır. Deney süresince etkisi test edilen deneysel işlem deney grubuna verilirken kontrol grubuna verilmez. Deney uygulandıktan sonra iki grubun bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı araç ya da eş formu kullanılarak tekrar elde edilir. Deney ve kontrol gruplarının bağımlı değişkene ait ölçme sonuçları uygun teknikler kullanılarak karşılaştırılır (Büyüköztürk, 2001, 146).

2.2. Hipotezler

1. Öntest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.
2. Öğretim sonrasında uygulanan sontest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır.
3. Deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.
4. Kontrol grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.



5. Deney grubuna uygulanan sontest ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

6. Kontrol grubuna uygulanan sontest ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

7. "Uygulama" düzeyine yönelik öntest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur.

8. "Uygulama" düzeyi sontest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık vardır.

9. "Uygulama" düzeyine yönelik deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

10. "Uygulama" düzeyine yönelik kontrol grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.

2.3. Sayıtlar

Araştırmanın yapıldığı okulda sınıflar oluşturulurken ilkökul başarıları dikkate alınarak birbirine denk sınıflar oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu durum çalışmada kullanılarak sınıfların denk olduğu varsayılmış, uygulanan öntest sonuçları ile bu sayıtlı doğrulanmıştır. Araştırmacı okul idaresi ile görüşerek hem deney hem kontrol grubunun derslerinin öğretmeni olmuştur. Böylece dışsal değişkenlerden öğretmen etkisi kontrol altına alınarak sayıtlılara eklenmiştir. Teneffüs sürelerinin kısa oluşu deney ve kontrol grubunun etkileşimde bulunmasını engellemiştir. Ölçme araçları tüm kazanımları kapsayacak şekilde hazırlanmış, okuldaki DKAB öğretmenleri ve din eğitimi alanında bir akademisyen tarafından incelenmiştir. Araştırmada ölçülmesi zaman kaybına sebep olacağı için doğruluğu kabul edilen sayıtlılar şöyledir:

1. Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin zekâ ve başarı düzeyleri birbirine yakın seviyededir.

2. Ders dışı değişkenler deney ve gözlem grubunu eşit oranda etkilemiştir.

3. Deney ve kontrol grubundaki öğrenciler araştırmanın sonucunu etkileyecek bir etkileşimde bulunmamışlardır.

4. Uygulanan yöntemler üzerinde öğretmen etkisi olmamıştır.

5. Araştırmada kullanılan ölçme-değerlendirme araçları ölçmek istenen nicelikleri doğru ölçecek niteliktedir.

6. Uygulanan testi geliştiren ve görüşlerine başvuru alan uzmanlar alanlarında yetkindirler.

2.4. Sınırlılıklar

1. Araştırma 2015-2016 eğitim-öğretim yılı ve deney yönteminin uygulandığı 10 hafta ile sınırlıdır.

2. Araştırma, denekler açısından Gaziantep ili Şahinbey ilçesi İstiklal Ortaokulu 6-A, 6-B, 6-C, 6-D sınıflarında okuyan 94 öğrenci ile sınırlıdır.

3. Araştırma, 6. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi "Namaz İbadeti" ünitesi, "İbadet" öğrenme alanı ile sınırlıdır.

4. Araştırma eğitsel oyun yöntemi ve takrir (anlatım) yöntemi ile sınırlıdır.

2.5. Tanımlar

Araştırmada sıklıkla kullanılan terimler bu araştırmaya özel ifade ettiği anlam bakımından aşağıda tanımlanmıştır.

Deney Grubu: Deney aşamasında öğrenme sürecinin, eğitsel oyunla öğretim yönteminin ilkelerine göre hazırlanmış planlarla yürütüldüğü gruptur.

Kontrol Grubu: Deney aşamasında öğrenme sürecinin, takrir (anlatım) yönteminin ilkelerine göre hazırlanmış planlarla yürütüldüğü gruptur.

Kalıcılık: Deney ve kontrol grubunun son testten aldıkları başarı puanları ile iki ay sonra uygulanan kalıcılık testinden aldıkları başarı puanları arasında anlamlı fark oluşmamasıdır.

Öntest: Deney yöntemini uygulamadan önce deney ve kontrol grubunun ön bilgilerini ölçmek için kullanılan 30 soruluk başarı testidir.

Sontest: Öğretim sürecinin ardından hangi grupta ne kadar öğrenme gerçekleştiğini ölçmek amacıyla uygulanan başarı testidir. Öntestin aynısıdır.

Kalıcılık Testi: Öğrenmelerin ne kadarının hatırlandığını ölçmek amacıyla son test uygulandıktan iki ay sonra uygulanan başarı testidir. Öntestin aynısıdır.



Uygulama Düzeyi Öntest: Namaz ibadetinin kılınışını öğrencilerin uygulamalarını izleyerek değerlendirdiğimiz bir puanlama anahtarıdır. Bu araştırma için geliştirdiğimiz ölçek öntest ve sontest olarak kullanılmış, başarı testi ile karıştırılmaması için “uygulama düzeyi öntest ve sontest” olarak isimlendirilmiştir.

Uygulama Düzeyi Sontest: Öğretim sürecinden sonra öğrencilerin namaz ibadetine yönelik uygulama düzeyindeki başarılarını ölçen puanlama anahtarıdır. Uygulama düzeyi öntestin aynısıdır.

2.6. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni 2015-2016 eğitim öğretim yılında Gaziantep’te 6. Sınıfta okuyan öğrencilerdir. Araştırmanın örneklemini ise Gaziantep ili Şahinbey ilçesi İstiklal Ortaokulu 2015-2016 eğitim-öğretim yılı 6. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Toplam 94 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Araştırmanın yapılacağı kurum belirlenirken deneysel çalışmanın yürütülebilmesi amacıyla araştırmacının görev yaptığı kurum seçilmiştir. Araştırmacı kurumdaki tüm 6. sınıfların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenidir. 6-A, 6-B, 6-C, 6-D olmak üzere tüm 6. sınıflar çalışmaya katılmıştır. Çalışma öncesi şube bazında öğrencilerin derslerdeki başarı durumu, cinsiyet, sosyal ve kültürel özellikler bakımından birbirine benzer olduğu gözlenmiştir. Seçkisiz atama yoluyla 6-A ve 6-B şubelerindeki öğrenciler deney grubu, 6-C ve 6-D şubelerindeki öğrenciler kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

Çalışma grubunun sınıflara ve cinsiyete göre dağılımı ve sayıları tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıflara ve Cinsiyete Göre Dağılımı

Gruplar	Sınıf	Kız	Erkek	Toplam
Deney Grubu	6/A, 6/B	19	28	47
Kontrol Grubu	6/C, 6/D	25	22	47
Toplam		44	50	94

2.7. Veri Toplama Araçları

Araştırmada bilişsel alana yönelik kazanımları ölçen başarı testi ve uygulama düzeyindeki kazanımları ölçen uygulama değerlendirme ölçeği olmak üzere iki adet veri toplama aracı geliştirilmiştir.

2.7.1. Başarı testi

Bilişsel alana yönelik öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak kullanılmak üzere hedef kazanımlara yönelik hazırlanmış çoktan seçmeli 30 sorudan oluşan başarı testidir. Testin hazırlanmasında ilk aşama olarak hedef kazanımlar belirlenmiş ve sorular kapsam geçerliliğini sağlayacak şekilde geliştirilmiştir. Din eğitimi alanında bir akademisyenin ve araştırmanın yapıldığı okuldaki diğer Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda biçimlendirilmiştir.

2.7.2. Uygulama Değerlendirme Ölçeği

Namaz ibadetinin kılınışını öğrencilerin uygulamalarını izleyerek değerlendirmeyi amaçlayan, bu araştırma için geliştirdiğimiz, “uygulama” düzeyi kazanımlara yönelik öntest ve sontest olarak kullanılmak üzere hazırlanmış puanlama anahtarıdır. Ölçeğin hazırlanmasında ilk aşama olarak hedef kazanımlar belirlenmiş ve puanlanacak kriterler kazanımları ölçecek şekilde geliştirilmiştir. Din eğitimi alanında bir akademisyenin ve araştırmanın yapıldığı okuldaki diğer Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda biçimlendirilmiştir.

2.8. Araştırmanın Uygulanması ve Verilerin Toplanması

Araştırmanın uygulama aşamasında takip edilen işlem basamakları şunlardır:

1. Araştırmacı görev yapmakta olduğu İstiklal Ortaokulunda deney grubu ve kontrol grubu sınıflarının hepsinin ders öğretmenidir. İki grupta da öğretim araştırmacı tarafından yürütülerek dışsal değişkenlerden öğretmen etkisi kontrol altına alınmıştır.

2. İlgili literatür taraması yapılarak eğitsel oyunla öğretim yönteminin ilkeleri ve uygulanışında dikkat edilmesi gereken hususlar tespit edilmiştir. Derslerde kullanılacak, kazanımlara uygun oyunlar bulunmuştur. Bazı kazanımlar için yeni oyunlar geliştirilmiştir.

3. Uygulamadan önce diğer ünitelerde, tüm sınıflarda oyunla öğretime yer verilmiştir. Öğrencilerin ve araştırmacının oyunlara alışması, oyunların denenmesi ve geliştirilmesi sağlanmıştır.

4. Veri toplama araçlarından başarı testi geliştirilmiştir. Öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak kullanılmak üzere yeterli sayıda çoğaltılarak hazırlanmıştır. Uygulama değerlendirme ölçeği de geliştirilerek öntest, sontest olarak kullanılmak üzere hazırlanmıştır.



5. Seçkisiz atama yolu ile A ve B şubeleri deney grubu; C ve D şubeleri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Uygulamaya başlanmadan önce başarı testi 'öntest' olarak uygulanmış ve uygulama değerlendirme ölçeği de 'uygulama öntesti' olarak uygulanmıştır. Öğrencilerin ön bilgileri ölçülerek gerekli istatistiksel analizler yapılmıştır. Grupların birbirine denk olduğu görülmüştür.

6. Ders planları deney grubu için eğitsel oyunla öğretim ilkelerine, kontrol grubu için takrir (anlatım) yöntemi öğretim ilkelerine uygun şekilde hazırlanmıştır. Öğrenme ortamları bu planlara göre düzenlenmiştir. Gerekli materyaller hazırlanmıştır. Öğretim sürecinde deney grubunda önce dersler özetlenmiş, sonra oyunlar oynatılmıştır. Araştırmacı tarafından oyunlar açıklanmış, oyun materyalleri tanıtılmıştır. Oyunlar sınıfta, öğrencilerin aktif katılımı sağlanarak gerektiğinde gruplar oluşturularak oynanmıştır. Bu süreçte kontrol grubunda da aynı kazanımlara uygun dersler, takrir (anlatım) yöntemiyle işlenmiştir.

7. Uygulama planlı bir şekilde 10 hafta yürütülmüştür.

8. Uygulama tamamlanınca hazırlanan sontest ve uygulama düzeyi sontest uygulanmış ve istatistiksel analiz için gerekli veriler toplanmıştır.

9. Sontest uygulamasının ardından 8 hafta sonra aynı test kalıcılık testi olarak uygulanmış, öğrenmelerin kalıcılığıyla ilgili veriler elde edilmiştir.

2.9. Çalışmada Kullanılan Oyunlar ve Öğretim Süreci

Kontrol grubunda öğretim süreci takrir (anlatım) yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda eğitsel oyunlar kullanılmıştır. Bu kısımda sadece oyunla ilgili olan süreçten ve oyunlardan bahsedilecektir.

10 hafta sürecek çalışma için araştırmacı literatür taraması yapmış, kazanımlara uygun olabilecek oyunları belirlemiş ve kazanımlara göre düzenlemiştir. Araştırmacı tarafından bazı kazanımlar için yeni oyunlar üretilmiştir. Oyunların birçoğu Yorulmaz'ın "Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar" isimli kitabından alınmış, öğrencilerin durumuna göre değişiklikler yapılarak düzenlenmiştir. Yap-Boz oyunu için de Yorulmaz'ın "Bilmeceli-Bulmacalı-Oyunlu Namaz Kitabım" isimli kitabından faydalanılmıştır. Kullanılan oyunlar Tablo 3'te gösterilmektedir.

Tablo 2. Çalışmada Kullanılan Oyunlar

Haftalar	Konular	Oyunlar
1. Hafta	1. Namaz Nedir ve Niçin Kılınır?	Sessiz sinema
2. Hafta	2. Namazın Şartları 2.1. Namaza Hazırlık Şartları 2.1.1 Abdest, Boy Abdesti ve Teyemmüm	Sek sek Şaşırtmaca Boşluk doldurma
3. Hafta	2.1.2. Namaza Hazırlığın Diğer Şartları	Kardeşimi bul Kartları eşleştirme
4. Hafta	2.2. Namazın Kılınış Şartları	Kartları eşleştirme Farklı olana dikkat
5. Hafta	3. Namaza Çağrı: Ezan ve Kamet 4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)	Sıradaki Ne Boşluk doldurma
6. Hafta	4. Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz)	Yapboz
7. Hafta	5. Cemaatle Namaz 6. Cuma Namazı 7. Bayram Namazı	Bilse bilse
8. Hafta	8. Cenaze Namazı 9. Teravih Namazı 10. Namazı Bozan Durumlar	Ben bilmem arkadaşım bilir Koş yaz koş
9. Hafta	11. Namazın İnsana Kazandırdıkları 12. Kunut Duaları ve Anlamı	Koş yaz koş Silme
10. Hafta	Ünite Değerlendirme	Tabu Koz

2.10. Verilerin Çözülmesi



Araştırmada deney grubu ve kontrol grubuna uygulanan öntest, sontest ve kalıcılık testi cevap anahtarına göre puanlanmıştır. Uygulama öntest ve uygulama sontesti puanlarıyla birlikte tabloleştirilmiştir. Araştırmada elde edilen veriler "SPSS 23" programı kullanılarak çözümlenmiştir.

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırma hipotezlerini test etmek üzere hazırlanmış veri toplama araçlarıyla elde edilen veriler, uygun istatistiksel teknikler ve yöntemler kullanılarak analiz edilmiş, sonuçlar tablolar halinde açıklanarak sunulmuş ve yorumlanmıştır. Her bir hipotezle ilgili olarak elde edilen verilere sırası ile yer verilmiştir. Oluşturulan bu hipotezlerin test istatistiği ilişkisiz grup t-testi için 0,05, ilişkili grup t-testi için 0,01 önem seviyesinde hesaplanmış ve yorumlanmıştır.

Deney ve kontrol grubunun ölçme araçlarından elde edilen sonuçların, istatistiksel açıdan t-testi ile değerlendirme şartlarını taşıyıp taşımadığı normallik testi ve Levene testi ile ölçülmüştür. İlişkisiz örneklem için t-testinin şartları şunlardır (Can, 2014, 116):

1. Ortalamaları kıyaslanacak (en az aralık ölçeğinde olan) verilerin her biri normal dağılım özelliklerini taşımalıdır.
2. Grupların varyansları eşittir.
3. Her bir veri değerinden bağımsızdır. Örneklem grubu evrenden rastgele seçilmiştir.

Normallik testleri ve Levene Testi öntest ve "uygulama düzeyi" önteste uygulanmıştır. Bulguları ve yorumları Tablo 3 ve 4'te verilmiştir.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları

	N	Ortalama X	Ortanca	Tepe Değer	Çarpıklık	Basıklık	Levene Testi p (anlamlılık seviyesi)
Deney Grubu	47	44,29	45	41	0,301	0,550	0,075
Kontrol Grubu	47	44,85	46	53	-,305	-,544	0,075

Deney ve kontrol gruplarına ait "Namaz Ünitesi" öntest puanlarının betimsel istatistiklerine göre; her iki grubun da merkezi eğilim ölçülerinin (ortalama, ortanca ve tepedeğer) kendi arasında önemli farklar taşımadığı görülmektedir. Her iki grubun da çarpıklık ve basıklık katsayılarının 1'den küçük olması, dağılımların normale yakın olduğunu düşündürmektedir (Can, 2014, 117). Levene testinin p değeri 0,075 bulunmuştur. Levene testinin sonucunda p değeri 0,05'ten büyük olduğu için grupların varyansları arasında anlamlı bir fark yoktur. Grupların varyansları da eşit sayılır (Can, 2014, 118). Bu bulgular grupların t-testi için gerekli şartları taşıdığını göstermektedir.

Tablo 4. Deney ve Kontrol Gruplarının "Uygulama" Düzeyi Öntest Puanlarının Betimsel İstatistik Analiz Sonuçları

	N	Ortalama X	Ortanca	Tepe Değer	Çarpıklık	Basıklık	Levene Testi p (anlamlılık seviyesi)
Deney Grubu	47	37,51	40	0,00	0,338	0,868	0,037
Kontrol Grubu	47	33,29	30	0,00	-,314	-1,093	0,037

Deney ve kontrol grubuna ait "Namaz Ünitesi Uygulama Düzeyi" öntest puanlarının betimsel istatistiklerine göre; her iki grubun da merkezi eğilim ölçülerinin (ortalama, ortanca ve tepedeğer) kendi arasında önemli farklar taşımadığı görülmektedir. Her iki grubun da çarpıklık ve basıklık katsayılarının 1'den küçük olması, dağılımların normale yakın olduğunu düşündürmektedir (Can, 2014, 117). Levene testinin p değeri 0,037 bulunmuştur. Levene testinin p değeri 0,05'ten küçük olduğu için grupların varyansları eşit değildir. Bu nedenle değerlendirme yapılırken varyansların eşit olmadığı durumdaki (Equal variances not assumed) veriler dikkate alınacaktır.

3.1. Birinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın birinci hipotezi "Öntest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur." şeklindedir. Deney ve kontrol grubunun öntest puanlarına ilişkin özetleyici veriler Tablo 5'te verilmiştir.



Tablo 5. Deney ve Kontrol Gruplarının Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t -Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	44,29	11,66	92	-,202	0,840
Kontrol Grubu	47	44,85	14,72			

Tablo 5 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,840 olarak bulunmuştur. Grupların öntest ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,05'ten büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest ortalaması ($x=44,29$) ile kontrol grubu öntest ortalaması (44,85) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,008$) de grup ortalamalarının eşit sayılabilecek düzeyde olduğunu düşündürmektedir.

Deney ve kontrol gruplarının öntest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaması ve $d=0,008$ bulunması ile araştırma öncesinde deney ve kontrol gruplarının ön bilgilerinin denk olduğu söylenebilir.

3.2. İkinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın ikinci hipotezi "Öğretim sonrasında uygulanan sontest sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır." şeklindedir. İki grubun sontest başarı puanları, ilişkisiz örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Gruplarının Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t- Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	70,38	14,43	92	2,188	0,031
Kontrol Grubu	47	63,17	17,38			

Tablo 6 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,031 olarak bulunmuştur. Hipotez, p değeri 0,05'ten küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu sontest ortalamaları ile kontrol grubu sontest ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,451$) de grup ortalamalarının farkının orta düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunun öntest puan ortalaması ($x= 44,29$) ile sontest puan ortalaması ($x=70,38$) arasında 26,08 puan artış olmuştur. Kontrol grubunun öntest puan ortalaması ($x=44,85$) ile sontest puan ortalaması ($x=63,17$) arasında 18,31 puan artış olmuştur.

Deney ve kontrol gruplarının sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunması, farkın etki büyüklüğünün orta düzeyde olması ve deney grubundaki x değeri artışının daha fazla olması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işleyen sınıfların takrir (anlatım) yöntemiyle ders işleyen sınıflara göre daha başarılı olduğu hipotezini doğrulamaktadır.

3.3. Üçüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın üçüncü hipotezi "Deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır." şeklindedir. Deney grubunun öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. Deney Grubunun Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	-26,08	15,39	46	-11,613	0,000

Tablo 7 incelendiğinde deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Deney grubunun öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01'den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest puan ortalamaları $x=44,29$ ve sontest puan ortalamaları $x=70,38$



arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,694$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunda öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 26,08 puanlık fark, bu farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün çok büyük düzeyde çıkması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin çok etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

3.4. Dördüncü Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dördüncü hipotezi "Kontrol grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır." şeklindedir. Kontrol grubunun öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8. Kontrol Grubunun Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Kontrol Grubu	47	-18,31	11,31	46	-11,100	0,000

Tablo 8 incelendiğinde kontrol grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01'den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Kontrol grubu öntest puan ortalamaları $x=44,85$ ve sontest puan ortalamaları $x=63,17$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,619$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubunda öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 18,31 puanlık fark ve diğer istatistiksel bulgular "takrir (anlatım) yöntemi" ile ders işlenen sınıflarda da öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

Tablo 8 ve 9 birlikte incelendiğinde her iki grupta da derslerin verimli işlendiği ve etkili bir şekilde öğrenmenin gerçekleştiği görülmektedir. Ancak deney grubunda oluşan farkın daha yüksek olması ve hesaplanan d değerinin daha fazla olması "eğitsel oyun yönteminin başarıyı arttırmada takrir (anlatım) yönteminden daha etkili olduğu" hipotezini doğrulamaktadır.

3.5. Beşinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın beşinci hipotezi "Deney grubuna uygulanan sontest ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur." şeklindedir. Deney grubunun sontest-kalıcılık testi başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9. Deney Grubu Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	2,872	7,825	46	2,516	0,015

Tablo 9 incelendiğinde deney grubunun sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,015 olarak bulunmuştur. Deney grubunun sontest-kalıcılık testi sınavlarının ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,01'den büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu sontest puan ortalamaları $x=70,38$ ve kalıcılık testi puan ortalamaları $x=67,51$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,367$) de az bulunmuştur.

Deney grubunda sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında oluşan 2,872 puanlık farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunmaması ve etki büyüklüğünün de az bulunması dolayısıyla "eğitsel oyun yöntemi" ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin kalıcı bir şekilde gerçekleştiğini söyleyebiliriz.

3.6. Altıncı Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın altıncı hipotezi "Kontrol grubuna uygulanan son test ve kalıcılık testi puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır." şeklindedir. Kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 10'da verilmiştir.



Tablo 10. Kontrol Grubunun Sontest-Kalıcılık Testi Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Kontrol Grubu	47	3,148	5,229	46	4,128	0,000

Tablo 10 incelendiğinde kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun sontest-kalıcılık testi sınavlarının ortalamaları arasında fark vardır hipotezi p değeri 0,01'den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Kontrol grubu sontest puan ortalamaları $x=63,170$ ve kalıcılık testi puan ortalamaları $x=60,021$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,602$) de orta düzeyde bulunmuştur.

Kontrol grubunda sontest-kalıcılık testi puan ortalamaları arasında oluşan 3,148 puanlık farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün de orta düzeyde çıkması neticesinde tkrir (anlatım) yönteminin kalıcılık üzerinde etkili olmadığı söylenebilir.

Beşinci ve altıncı hipoteze ilişkin bulgular 0,01 önem seviyesinde yorumlanmıştır. 0,05 önem seviyesinde yorumlanırsa her iki yöntem için de kalıcılıktan söz edemeyiz. Sontest-kalıcılık testi arasındaki sürenin fazla olması (8 hafta) sonucu etkilemiş olabilir. Bu sebeple bu konuda daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır.

3.7. Yedinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın yedinci hipotezi " 'Uygulama' düzeyine yönelik ön test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark yoktur." şeklindedir. Deney ve kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest puanlarına ilişkin özetleyici veriler Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 11. Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Öntest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	37,51	21,95	92	0,815	0,417
Kontrol Grubu	47	33,29	27,80			

Tablo 11 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının uygulama düzeyi öntest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,417 olarak bulunmuştur. Grupların uygulama düzeyi öntest ortalamaları arasında fark yoktur şeklindeki boşluk hipotezi p değeri 0,05'ten büyük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu öntest ortalaması ($x=37,51$) ile kontrol grubu öntest ortalaması (33,29) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,167$) de grup ortalamalarının eşit sayılabilecek düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney ve kontrol gruplarının öntest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaması ve $d=0,167$ bulunması ile araştırma öncesinde deney ve kontrol gruplarının "uygulama" düzeyinde ön bilgilerinin denk olduğu söylenebilir.

3.8. Sekizinci Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın sekizinci hipotezi " 'Uygulama' düzeyi son test sonuçlarında deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır." şeklindedir. İki grubun sontest başarı puanları, ilişkisiz örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Elde edilen özetleyici veriler Tablo 12'de verilmiştir.

Tablo 12. Deney ve Kontrol Gruplarının Uygulama Düzeyi Sontest Puanlarının İlişkisiz Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	75,00	21,03	92	2,327	0,022
Kontrol Grubu	47	64,14	24,07			

Tablo 12 incelendiğinde deney grubu ile kontrol gruplarının uygulama düzeyi sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkisiz örneklem için t-testinin p değeri 0,022 olarak bulunmuştur. Hipotez, p değeri 0,05'ten küçük olduğu için kabul edilmiştir. Uygulama düzeyinde deney



grubu sontest ortalamaları ile kontrol grubu sontest ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=0,479$) de grup ortalamalarının farkının orta düzeyde olduğunu göstermektedir. Uygulama düzeyinde deney grubunun öntest puan ortalaması ($x=37,51$) ile sontest puan ortalaması ($x=75,00$) arasında 37,48 puan artış olmuştur. Kontrol grubunun öntest puan ortalaması ($x=33,29$) ile sontest puan ortalaması ($x=64,14$) arasında 30,85 puan artış olmuştur.

Deney ve kontrol gruplarının uygulama düzeyi sontest puanları arasında anlamlı bir fark bulunması, farkın etki büyüklüğünün orta düzeyde olması ve deney grubundaki x değeri artışının daha fazla olması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işleyen sınıfların takrir (anlatım) yöntemiyle ders işleyen sınıflara göre daha başarılı olduğu hipotezini uygulama düzeyinde de doğrulamaktadır.

3.9. Dokuzuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın dokuzuncu hipotezi “‘Uygulama’ düzeyine yönelik deney grubuna uygulanan öntest ve sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Deney grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13. Deney Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Son-test Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Deney Grubu	47	-37,48	21,74	46	-11,818	0,000

Tablo 13 incelendiğinde deney grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Deney grubunun uygulama düzeyi öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Deney grubu uygulama düzeyi öntest puan ortalamaları $x=37,51$ ve sontest puan ortalamaları $x=75,00$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,723$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Deney grubunda uygulama düzeyi öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 37,48 puanlık fark, bu farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunması ve etki büyüklüğünün çok büyük düzeyde çıkması, eğitsel oyun yöntemi ile ders işlenen sınıflarda öğrenmenin uygulama düzeyinde de çok etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.

3.10. Onuncu Hipoteze İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın onuncu hipotezi “‘Uygulama’ düzeyine yönelik kontrol grubuna uygulanan ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır.” şeklindedir. Kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest başarı puanları farkları ilişkili (bağımlı) örneklem için t-testi ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmanın sonucunda elde edilen özetleyici veriler Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14. Kontrol Grubunun Uygulama Düzeyi Öntest-Sontest Puan Farklarının İlişkili Grup t-Testi Sonuçları

Gruplar	N	x	S	sd	t	p
Kontrol Grubu	47	-30,85	20,93	46	-10,102	0,000

Tablo 14 incelendiğinde kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest-sontest puan ortalamaları arasında fark olup olmadığını sınavan ilişkili örneklem için t-testinin p değeri 0,000 olarak bulunmuştur. Kontrol grubunun uygulama düzeyi öntest ve sontest sınavlarının ortalamaları arasında fark olduğu hipotezi p değeri 0,01’den küçük olduğu için kabul edilmiştir. Uygulama düzeyine yönelik kontrol grubu öntest puan ortalamaları $x=33,29$ ve sontest puan ortalamaları $x=64,14$ arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmüştür. Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($d=-1,473$) bu farkın çok büyük düzeyde olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubunda uygulama düzeyi öntest ve sontest puan ortalamaları arasında oluşan 30,85 puanlık fark ve diğer istatistiksel bulgular “takrir (anlatım) yöntemi” ile ders işlenen sınıflarda da öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleştiğini göstermektedir.



Tablo 13 ve 14 birlikte incelendiğinde her iki grupta da etkili bir şekilde öğrenmenin gerçekleştiği görülmektedir. Ancak deney grubunda oluşan farkın ve d değerinin daha fazla olması “eğitsel oyun yönteminin başarıyı artırmada takrir (anlatım) yönteminden daha etkili olduğu” hipotezini uygulama düzeyinde de doğrulamaktadır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde yapılan deney çalışmasından elde edilen bulgular neticesinde varılan sonuçlar ve öneriler yer almaktadır.

4.1. Sonuç

Bu çalışmada din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi araştırılmış, istatistiksel bulgular neticesinde oyunların başarıyı ve öğrenilenlerin kalıcılığını artırdığı sonucuna varılmıştır. Bulgular incelendiğinde şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Öğretim sürecinin ardından yapılan sontest puan ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Başka bir deyişle eğitsel oyun yöntemiyle yapılan dersler başarıyı artırmada takrir (anlatım) yöntemiyle yapılan derslerden daha etkili olmuştur.

2. Deney grubu öntest-sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Eğitsel oyun yöntemiyle öğretim kazanımlara ulaşmada başarılı olmuştur.

3. Kontrol grubu öntest-sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Ancak deney grubunda oluşan fark daha yüksektir. Takrir (anlatım) yöntemiyle yapılan dersler öğrenmeyi sağlasa da eğitsel oyun yöntemiyle işlenen dersler başarıyı daha fazla artırmıştır.

4. Deney grubu sontest-kalıcılık testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur. Eğitsel oyunların kullanıldığı derslerde öğrenmelerin kalıcı bir şekilde gerçekleştiği söylenebilir.

5. Kontrol grubu sontest-kalıcılık testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Başka bir ifadeyle takrir (anlatım) yöntemiyle yapılan derslerde öğrenmelerin kalıcı olamadığı söylenebilir.

6. Namaz ibadetinin uygulamasına yönelik yapılan sontestlerin puan ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Yani öğrenmelerin eğitsel oyunla gerçekleşmesi, uygulama düzeyindeki davranışların kazanımında da takrir (anlatım) yöntemine kıyasla başarıyı daha çok artırmıştır.

7. Deney grubuna uygulama düzeyinde yapılan öntest-sontest puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Eğitsel oyunla öğretim, uygulama düzeyi kazanımlara ulaşmada başarıyı artırmıştır.

8. Kontrol grubu uygulama düzeyi öntest-sontest puanları arasında da istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır. Ancak deney grubundaki fark daha büyüktür. Takrir (anlatım) yöntemiyle yapılan dersler uygulama düzeyi kazanımların elde edilmesinde etkili olmuştur. Fakat eğitsel oyun yöntemiyle işlenen dersler anlatım yöntemine kıyasla uygulama düzeyi kazanımların elde edilmesinde başarıyı daha çok artırmıştır.

9. Deney uygulaması esnasında ve sonrasında yapılan gözlemler neticesinde eğitsel oyun yöntemiyle ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene karşı olumlu tutum geliştirdiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca çocukların öğrenme süresince heyecanlı ve mutlu oldukları görülmüştür.

4.2. Öneriler

Çağımızda meydana gelen yenilikler eğitim alanına da yansımıştır. Tüm disiplinlerde çağın gereklerine uyum sağlayabilecek bireyler yetiştirmek için yeni yöntemler geliştirilip uygulanmaya çalışılmaktadır. Çocuklar içinde buldukları zamanın özelliklerini taşımakta ve yeni yöntemlere alışmış bulunmaktadır. Geleneksel yöntemler çocuğun ilgisini çekmede yetersiz kalmaktadır. Din çocukların ilgisini çeken merak edip öğrenmek istedikleri bir alandır. Din eğitimcisi çocuğun dünyasına girip bu merakı söndürmeden, çocuğun ilgisini çekecek bir yöntemle dersi işlediğinde çocukların hem derse karşı tutumları olumlu etkilenecek hem de din eğitiminin kalitesi artmış olacaktır. Araştırmadan yola çıkarak aşağıdaki öneriler dile getirilebilir:

1. Din eğitimi alanında oyun ile ilgili deneysel çalışmalar sınırlı sayıdadır. Araştırmacıların farklı yaş gruplarına yönelik yeni çalışmalar yapmaları alana önemli katkılarda bulunacaktır.

2. Öğretmenlerin oyun yöntemini daha aktif kullanmaları için MEB tarafından düzenlenen hizmet içi eğitimlerde oyunla ilgili dersler ya da seminerler verilmelidir.

3. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretmenlerinin birbirlerinin tecrübelerinden faydalanabilmeleri için denedikleri oyunları paylaşabildikleri ya da yeni oyunlar üretebildikleri atölye çalışmaları yapılmalıdır.



4. Eğitimciler ve bilişim uzmanları ile işbirliği içinde çocukların evde bilgisayar başında oyunla geçirdikleri zamanlar göz önünde bulundurularak çocukların seviyelerine uygun din eğitimi içerikli dijital oyunlar da geliştirilmelidir.

5. Aileler oyun konusunda bilinçlendirilmeli, çocuğun ailede aldığı din eğitiminde oyuna yer vermeleri sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Alibekiroğlu, Z. (2017). *İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Kavram Öğretiminde Oyunun Kullanımı*. Adana: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi SBE).
- Arslan, N. (2017). *4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretim*. İstanbul: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE).
- Aslan, K. (2012). *Öğretimde Eğitsel Oyunlar. Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri*. içinde İstanbul: Yecder Kitapları.
- Aydın, M. Z. (2013). *Din Öğretiminde Yöntemler*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Bayraktar, M. F., & Yorulmaz, B. (2011). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı*. R. Kaymakcan, M. Zengin, & Ş. Arslan içinde, *Türkiye’de Okullarda Din Öğretimi* (s. 705-721). İstanbul: DEM Yayınları.
- Bozkaya, T. G. (2012). *Yaz Kur’an Kurslarında, Camilerde Kullanılabilecek Oyun Yönteminin Önemi ve Uygulanış Şekilleri. Yecder 3. Din Görevlileri Sempozyumu Tebliğleri*. içinde İstanbul: Yecder Kitapları.
- Büyükoztürk, Ş. (2001). *Deneysel Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu Desen ve Veri Analizi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Can, A. (2014). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu*. İstanbul: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi SBE).
- Çelik, A. (2004). *Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi. Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Göktepe, S. N. (2015). *Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri*. Sivas: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi SBE).
- Kalender, M. (1999). *Din Eğitiminde Oyun*. İstanbul: (Yayınlanmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi SBE).
- Karadut, A. (1983). *Çocuk Terbiyesinde Oyunun Önemi ve Yeri. Diyanet İlmî Dergi*.
- Karasan, E. (2013). *4. ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar*. Rize: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi SBE).
- Kuzu, B. S. (2015). *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Mert, Ş. (2015). *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi*. Çorum: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi SBE).
- Özen, M. (1999). *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak*. İstanbul: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE).
- Turhan, A. (2004). *Hızlı Peygamber’in Hadisleri Işığında Çocuğun Eğitiminde Oyunun Yeri*. İstanbul: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi SBE).
- Yorulmaz, B. (2015). *Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları*. M. Çamdereli, B. Önay Doğan, & N. Kocabay Şener içinde, *Dijitalleşen Din* (s. 365-410). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Yorulmaz, B. (2015). *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: Rağbet Yayınları.
- Yorulmaz, B. (2018). *Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili. Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*. Ankara: (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi SBE).
- Zengin, M., Arslan, N., Uçar, S., & Aydoğdu, S. (2018). *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: DEM Yayınları.