



## DİN ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI\* USING EDUCATIONAL PLAYS IN TEACHING RELIGION

Halise Kader ZENGİN\*\*

### Öz

Eğitsel oyunlar, öğretme- öğrenme sürecinde belirlenen kazanımlara ulaşmayı sağlayan, bireyin isteyerek ve zevk alarak katıldığı, planlı amaçlı oyunlardır. Diğer oyunlardan farklı olarak bu oyunlar, belirli amaç çerçevesinde uygulanmaktadır ve öğrenmeye hizmet etmektedir. Bireyin fiziksel, dilsel, sosyal ve duygusal gelişimini desteklediği kabul edilen eğitsel oyunlarla, öğrencilere eğitim durumlarının daha az zorlanarak ve kolay öğretileceği düşüncesi doğmuştur. Ders ortamında oyun olduğunda öğrencilerin daha çok öğrenilecek materyalle ilgilendiği bir gerçektir. Öğretilcek olan konu daha çok ilgi çekici hale gelmekte ve öğretim eğlenceyle birleşmektedir. Oyun ortamında hayatın kendisini bizzat yaşayan öğrenci aynı zamanda problem çözme, eleştirel düşünme ve empati kurma becerilerini de geliştirmektedir. Oyun esnasında kendisini fark eden öğrenci kurallara uymayı ve başkalarına saygılı olmayı yine bu süreçte geliştirebilir. Her eğitsel yöntem ve tekniğin olduğu gibi oyun yoluyla öğretimin de zorlukları ve sınırlılıkları bulunmaktadır. Ancak bu kadar çok fonksiyonu olan bir öğretim tekniğinin din öğretiminde kullanılması, öğretimin kalitesini arttıracaktır. Bu nedenle çalışmanın temel sorusunu "Din öğretiminde eğitsel oyunlar kullanılabilir mi?" oluşturmaktadır. Bu ana probleme bağlı olarak; din öğretiminde hangi eğitsel oyunlar kullanılabilir? Din öğretiminde eğitsel oyunlar nasıl kullanılabilir?" sorularına cevap aranmıştır. Çalışmada öncelikle oyunlar ilgili literatür taranarak tespit edilmiştir. Belirlenen oyunlar ezber, yazı, tartışma, drama, rol oynama ve iletişim oyunları başlıkları altında tasnif edilmiştir. Ardından bu oyunların din öğretiminde uygulanışına betimsel yolla birer örnek verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Eğitsel Oyun, Din, Din Öğretimi.

### Abstract

Educational plays are the planned intentional plays providing to reach at the acquisitions determined at the process of teaching - learning in which the individual participates voluntarily and pleasurly. Through these plays accepted that it supports the physical, linguistic, social and emotional development, the opinion that the students are taught their educational topics with less difficulty and easily has been reached at. When there is play while teaching, it is a reality that students are interested in the materials to be learned more. The student who lives the life personally in the environment of play also develops the skills of problem solving, critical thinking and establishing empathy. During play, the student who realizes himself / herself can develop obeying the rules and respecting the other ones again in this process. The basic question of this study consists of "Can educational plays be used at religious teaching?". Depending on this main problem; answers are sought for the questions "Which educational plays be used in teaching religion? How can the educational plays be used at religious teaching?". In the study, primarily the literature is searched and determined concerning the plays. The determined plays have been classified under the titles of memorizing, writing, discussion, drama, playing role and plays of communication. Then, an example has been given for each application of these plays at teaching religion by descriptive way.

**Keywords:** Play, Educational Play, Religion, Teaching Religion.

### GİRİŞ

İnsan hayatında oyunun önemli bir yeri vardır. İster çocuk ister genç ya da yetişkin olsun, oyun oynarken eğlendiği ve haz aldığı bir gerçektir. Oyunun bu özelliğinin yanında bireyin gelişimine sunduğu katkı yadsınamaz. Oyun vasıtasıyla birey çeşitli duygularının farkında olur, oyunda ortaya çıkan korku, gerilim, heyecan vb. kişinin yeteneklerini keşfetmesini sağlar. (Özdoğan, 1987, 84) İnsan kurallara uymayı, başkalarına saygılı ve dürüst olmayı, grup içinde davranışlarını denetlemeyi, öteki insanlarla iş yapabilme özelliklerini oyunda geliştirir. (Çaparca, Sümer, 1988, 3)

Oyun yardımıyla birey, yetişkin hayatına ve kendisini bekleyen görevlere hazırlanabilme imkânı bulur. (Tezel Şahin, 1993, 61) Yine bu yolla dikkatli olma, dinleme, algılama-anlama, deneme-yorumlama ve başkalarına anlatmayı öğrenir. (Sungur, 2001, 56) Oyunda ortaya çıkan çatışmaların çözümünde eleştirel düşüncenin gelişimi desteklenir ve ötekini anlama, empati kurma yeteneği gelişir. Yeni kavramların öğrenimi ve kullanımıyla dil gelişimi olumlu yönde etkilenir. (Bk. Samur, 1989, 10)

Oyun aynı zamanda bir öğrenme ortamıdır. (Adıgüzel, 1993, 4; Sungur, 2001, 192) Oyun, öğrenme aracı olarak kullanıldığında öğrenme daha yüksek olmaktadır. (Başaran, trhsz, 79) Öğrenmenin içinde oyun bulunduğu öğrenciler konuyla daha fazla ilgilenmekte bu da öğrendiklerinin hafızada daha çok kalıcı

\* Bu çalışma *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara 2002'den üretilmiştir.

\*\* Yrd. Doç. Dr., Ankara Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, kzengin@divinity.ankara.edu.tr



olacağına işaret etmektedir. Oyunda düşünme ve karar verme becerisi gelişen öğrencilerin daha olumlu davranışlar geliştireceği düşünülmektedir. (And, 1974, 50-51)

Oyunun bir öğretim aracı olarak görülmesi oyun haline getirilmiş eğitim durumlarının ders ortamında kullanılmasına yol açmıştır. Eğitici oyun ya da eğitsel oyun denilen oyun türleri öğrencilerin oyun ihtiyacı üzerine kurulmuş öğretmeye hizmet eden oyunlardır. Eğitici yönü ağır basan bu oyunların öğrencilerin fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirdiği, eğlenmeyi sağladığı, sanatsal ve estetik nitelikte beceriyi desteklediği kabul edilmektedir. (Bilen, 2002, 203)

Temelde eğitsel oyunun özelliklerini şöyle sıralamak mümkündür:

- a. Kurallar içinde bireyin özgürlüğüne olanak verir.
- b. Öğrenmeye hizmet eder.
- c. Öğretme-öğrenme sürecinde öğretim tekniği olarak kullanılır.
- d. Öğretme-öğrenme sürecinde öğrencilere sınıf ortamında zevk alma, eğlenme fırsatı sunar.
- e. Önceki öğrenilenleri pekiştirilmesine ve tekrar edilmesine olanak sağlar.
- f. Belirlenen hedef davranışların geliştirilmesinde etki eder.
- g. Hatalı öğrenmelerin düzeltilmesinde yardımcı olur.
- h. İlgi çekici olması dolayısıyla öğrencilerin dikkatini çeker ve bilginin uzun süreli korunmasına etki eder.
- i. Öğrencilerin çeşitli şekillerde düşünmelerine yol açar.

Her eğitsel yöntem ve tekniğin üstün ve sınırlı yönleri elbette bulunmaktadır. Belirlenen kazanım, konunun niteliği, öğrencilerin motivasyonu, öğretmenin ilgi ve becerisi, sınıf ortamının uygunluğu, ayrılan süre vb. eğitsel oyunun uygulanmasına etki etmektedir. Bu anlamda dersi planlayıcı kişi olarak öğretmen tüm bunları göz önünde bulundurmak ve en uygun oyunu verimli bir biçimde uygulamak sorumluluğuna sahiptir.

Bu kadar fonksiyonel özelliklere sahip eğitsel bir yolun din öğretimi alanında kullanılması dinî bilginin anlaşılması, kabul edilip içselleştirilmesine, din öğretiminin niteliğinin ve kalitesinin artırılmasına, öğrenci odaklı planlamaların yapılmasına kapı aralayacağı düşünülmektedir. Bu sebeple araştırmanın ana sorusunu "Din öğretiminde eğitsel oyunlar kullanılabilir mi?" oluşturmaktadır. Bu temel soruya bağlı olarak; din öğretiminde hangi eğitsel oyunlar kullanılabilir? Din öğretiminde eğitsel oyunlar nasıl kullanılabilir?" sorularına cevap aranmıştır.

Çalışmada öncelikle oyunlar ilgili literatür taranarak tespit edilmiştir. Belirlenen oyunlar ezber, yazı, tartışma, drama, rol oynama ve iletişim oyunları başlıkları altında tasnif edilmiştir. Ardından bu oyunların din öğretiminde uygulanışına betimsel yolla birer örnek verilmiştir. Örneklerin sunumunda belli bir din öğretimi programı gözetilmemiştir. Bununla oyunların hem yaygın hem de özgün din eğitiminde kullanılabileceği gösterilmek istenmiştir.

## 1. DİN ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

Bu başlık altında literatürde tespit edilen ve din öğretiminde kullanılabilecek eğitsel oyunların uygulanışına örnekler verilmiştir.

### 1.1. EZBER OYUNLARI

Ezber oyunları özellikle sürelerin ezberlenmesinde ve onların kontrolünde kullanılabilen oyunlardır. Bu oyunlar bazı kuralların ya da özelliklerin ezberlenmesinde de kullanılabilir. Ezberlenen sürenin oyun yoluyla tekrar edilmesinde ve kalıcılığının artırılmasında etkilidir. Bu yolla öğrencilerin ezberlemekten kaçınmaları engellenebilir ve ezberleme zevkli bir hale dönüştürülebilir.

#### 1.1.1. Süremi Tamamla

Bu oyunun asıl adı "Çantamda ne var?" dır. (Samur, 1989, 56) Oyunun din öğretiminde uygulanışı şu şekildedir:

Oyuna başlamadan her öğrenciye 10 puan yazılır, öğretmen Sûbhaneke duasının ilk cümlesini söyleyerek başlar. Öğrenciler sırayla bir önce söylenmiş cümleyi söyleyerek cümleye bir cümle daha ekler. Şaşırın öğrencinin bir puanı silinir. Süreye kalınan yerden devam edilir.

Şu şekilde uygulanabilir:

Öğretmen: Sûbhanekâllahümme

Ayşe: Sûbhanekâllahümme,

Ve bi hamdik,

Fatma: Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebâraesmük,

Haşan: Sûbhanekâllahümme,

Ve bihamdik, Vetebâraesmük, Ve teâla ceddük,



Ali: Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük, V& teâla ceddük, Ve celle senâük,

Tamer: Sûbhanekâllahümme, Ve bihamdik, Ve tebârakesmük, Ve teâla ceddük, Ve celle senâük, Ve lâ ilahe gayrük.

Oyun esnasında şaşırın öğrenciler oyun dışına çıkartılmamalı sadece puanları düşürülmelidir. Süreyi tam olarak ezberlemedikleri belirlendiğinde önlerinde sürenin yazılı bulunmasına izin verilebilir ya da projeksiyonla bir müddet için bütün sınıfa yansıtılabilir.

## 1.2. YAZI OYUNLARI

Yazı oyunları öğrencilerin konuyla ilgili bilgilerini pekiştirmeleri, tekrar etmelerine olanak sağlar. Öğrencilerin ifade güçleri, hayal güçleri ve yaratıcılıkları da bu yolla geliştirilebilir, öğrenilenlerin hangi yeterlikte ve ne kadar öğrenildiği bu oyunlarla tespit edilebilir.

### 1.2.1. Kim Peygamberleri Tanıyor

“Masal Dünyasını Kim Tanıyor?” adıyla bilinen oyun, masallardan belli bölümleri ya da özelliklerin verilmesi ve öğrencilerin tanınması şeklinde oynanır. (Woesler, 1987, 231)

Din öğretiminde bu oyun “Kur’an’da Adı Geçen Peygamberler” konusunda uygulanabilir. Peygamberlerin kıssalarından bölümler belirlenir ve karışık olarak verilir. Projeksiyon veya çalışma yapraklarıyla öğrencilere sunulur. Öğrencilere belli bir süre verilir ve cevaplar üzerinde konuşulur.

Öğrenciler, anlatılanları tanımakta zorlanıyorsa, her bir peygamberin özellikleri ile ilgili bilgiler hatırlatılmalıdır. Bu konuda öğretmen gerekli yardımları zamanında yapmalıdır.

Örnek Çalışma Yaprağı:

Aşağıda verilen cümleler Kur’an-ı Kerim’de geçen peygamberlerin hayatlarına ait özelliklerdir. Kim olduklarını biliyor musun?

• Yeryüzünde yaşayan insanların ilk atası olarak gösterilir. O aynı zamanda ilk vahiy alan insan ve ilk peygamberdir. Allah, meleklerin ona secde etmesini istemiştir. Kimdir bu peygamber?

• Halkı ile mücadele eden bir peygamberdir. Halk ona inanmak istememiştir. Bu sebeple korkutuldukları felaketi görmek istediler. Felaket geldiğinde Allah, peygamberini ve diğer inananları kurtarmıştır. Ona bir gemi yapmasını bildirmiştir. Her cinsten birer çift alarak inananlarla gemiye binip sel azabından kurtulmuştur. Kimdir bu peygamber?

• Babasını ve halkını puta tapmamaları için uyarmıştır. Büyük bir cesaretle onların putlarını kırmıştır. Bu konuyla ilgili halkı ile aralarında geçen konuşmalar Kur’an-ı Kerim’de yer alır. Kendisi ve eşi çok yaşlanmış iken İshâk ve Yakup adında çocukları olmuştur. Kimdir bu peygamber?

• Kur’an-ı Kerim’de Firavunla geçen mücadelesi birçok yerde anlatılır. İsrailoğullarına gönderilmiştir. Ona inananlarla birlikte Kızıl Denizi geçmiştir. Fakat halk, Firavun’un azabından kurtulduktan sonra altın bir buzağı yapıp ona tapınışlardır. Bu peygambere levhalar verilmiştir. Kimdir bu peygamber?

• Onun dönemi İsrailoğullarının en parlak dönemidir. Çağdaşlarını teknoloji alanında geride bıraktığı söylenir. Kendisine derin, yararlı bilgi ve anlaşmazlıkları giderme yeteneği verilmiştir. Cinlerden, insanlardan ve kuşlardan oluşan bir orduya komutanlık yapmıştır. Bu peygamber hayvanların konuşmasını anlıyordur. Sebe Kraliçesi ile mücadelesi Kur’an-ı Kerim’de anlatılır. Kimdir bu peygamber?

• Annesi Meryem’dir. Bu peygamber babasız olarak dünyaya gelmiştir. Ona inananlara havari denmiştir. Bu peygamberi öldürdüklerine inananlar olmuştur. Kur’an-ı Kerim’de Allah onu kendisine yükselttiğini bildirmiştir. Kimdir bu peygamber?

Örnek uygulaması şöyle olabilir

Öğretmen: Kur’an da adı geçen peygamberlerden bahsettik. Genel olarak öğrendiğinizi zannediyorum. Bu oyunu birlikte oynayabiliriz. Gruplara ayrılarak oynarsak daha zevkli olacaktır. Dört kişilik gruplar oluşturalım. Ben çalışma yapraklarını dağıtayım. Peygamberlerin isimlerini yazmak için 10 dakikanız var.

Öğrenciler Yazdık öğretmenim.

Öğretmen: 3. Grup bize ilk peygamberin kim olduğunu söyler mi?

3. Gruptan Ufuk: İlk insan, ilk peygamber Hz. Adem’dir.

Öğretmen: Farklı yazan var mı? Yoksa 5. Grup bize ikinci peygamberi söylesin.

5. Gruptan Çetin: Öğretmenim, gemi yapması vahyedilen peygamber, Hz. Nuh’tur.

Öğretmen: Farklı düşünen var mı? Yoksa, 2. Grup bize üçüncü peygamberin kim olduğunu söyler mi?



2. Gruptan Tamer Putları kıran ve bu konuda kavmiyle mücadele eden peygamber, Hz. İbrahim' dir.

Öğretmen: 1. Grup bize dördüncü peygamberi söyleyebilir mi?

1. Gruptan Fidan: Biz Firavun'u görünce hemen Hz. Musa dedik.

Öğretmen: Doğru cevap vermişsiniz. 4. Grup bize beşinci peygamberi söyler mi?

4. Gruptan İrem: Hayvanlarla konuşabilen peygamber denilince, Hz. Süleyman aklımıza geldi.

Öğretmen: Son Grup bize son peygamberin kim olduğunu söyler mi?

6. Gruptan Ayyüce: Babasız dünyaya gelen peygamber Hz. İsa' dır.

Öğretmen öğrencilere teşekkür ederek, cevapları tekrar eder ve oyunu sonlandırır.

### 1.3. TARTIŞMA OYUNLARI

Bu oyunlar, oyunsu biçimde bir konu hakkında delillerle ve delil getirme teknikleriyle tartışmaya yardımcı olan oyunlardır. Öğrencilerin düşüncelerini rahatlıkla ifade edebileceği, konu üzerinde düşünmekten zevk alacağı etkinliklerdir. Bu sayede öğrenciler, insanların farklı düşüncelere sahip olabileceklerini ve onlara saygı duyulması gerektiğini bizzat oyunda görme imkânı bulacaktır. Farklı düşüncedeki insanlarla uzlaşma içerisinde olmayı ya da yanlışları birlikte bulmayı, problem çözme oynarken keşfetmek mümkündür.

#### 1.3.1. Ben Konuşmak İstiyorum

Bu oyun, bilişsel öğrenmeler için uygundur. Öğrencilerin, karar verme yetisini teşvik eder, benlik duygusunu ve grupta hoşgörüyü kuvvetlendirir, bir konuyla ilgili görüşlerini açıklamalarına olanak verir. Öğrenciler, arkadaşlarının düşüncelerini dinlemeyi ya da düşüncelerine karşı çıkmayı, onların fikirlerine değer vermeyi bu oyun vasıtası ile öğrenebilirler.

Öğrenciler büyük bir daire oluşturur. Teker teker düşüncelerini açıklamaya teşvik edilir. Birbiri ardından problem derinleştirilir ve tartışma sürer. Bu metotta öğrencilerin dairede oturmaları ve birbirlerini görebilmeleri iyi olur. Konuşmacının yardımcısı olarak bir bilye ya da yün yumak gibi bir işaret gösterilir. Kim ona sahipse konuşma hakkına da sahiptir. Konuşmasını bitirdiğinde kendisinden sonra konuşacak bir sınıf arkadaşını arar ve ona verir. Eğer o arkadaşı bir şey söylemek istemezse ses çıkarmadan işareti bir başkasına verir. Bu oyun ders süresinin sonunda öğrenilenlerin analizini yapmak için de uygundur. (Niehl, Thömmes, 1998, 84)

Din öğretiminde uygulandığında Allah'ın isim ve sıfatları konusunda öğretmen şöyle bir uygulama yapabilir:

Öğretmen: Arkadaşlar, Allah'ın isim ve sıfatlarını işledik. Şimdi daire olalım ve elimdeki topu kime atarsam o Allah'ın isimlerinden ya da sıfatlarından birisini söyleyecek sonra o da bir başka arkadaşına atacak. Başlatıyorum "Allah Rahman'dır."

Elif: Topu yakaladım. "Allah Rahim'dir."

Ayşe: "Allah Basır'dır"

Murat: "Allah Kerim'dir"

Ali: "Allah Vedüd'tur"

Canan: "Allah Semî'dir"

Öğretmen, daireyi yönlendirir. Hatalı konuşmalarda müdahale eder, öğrencilerin hedeflenen kazanımlara ulaşması için kılavuzluk eder.

### 1.4. DRAMA OYUNLARI

Eğitim aracı olarak dramanın kullanılması öğretmenlere ve öğrencilere okul dışındaki hayatı yeniden yaratmalarına fırsat vermektedir. Drama'nın eğitimde yer almasıyla birey aktif rol almakta, kendini ifade edebilmekte, yaşamı çok yönlü algılayabilmektedir. Drama, aynı zamanda bireyin öğrenme isteğini de arttırmaktadır. (Güneysu, 1991, 84)

Drama etkinlikleriyle duygular üzerinde durulur bunlar sözcüklerle ifade edilir ve gerginliklerden kurtulma imkânına ulaşılabilir. (Önder, 2000, 104) Öğrenciler hangi durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini yaparak yaşayarak öğrenebilirler. Bu sayede problem çözme, başkaları ile iletişim kurma yetenekleri geliştirilebilir. (Demirel, 1999, 97) Onların yaratıcılıkları ve estetik gelişimi, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerileri, sosyalleşmeleri, ahlaki ve ruhsal değerlerin geliştirilmesi bu yolla sağlanabilir. (Sungur, 2001, 82)

#### 1.4.1. Körebe

Bu oyun özellikle güven konusu işlenirken kullanılmaktadır. (Gromm, 1988, 80-84) Din öğretiminde ise "Allah'a güven" konusunda uygulanabilir.



Oyunun rahat uygulanabilmesi için açık bir alan gerekli olabilir, öğrenciler çift olurlar. Çiftlerden birisinin gözleri sıkıca kapatılır diğeri de onu odanın içinde, öğrenciler arasından geçirerek dolaştırır. Rehber olan çocuk arkadaşının etraftaki eşyalara ve diğer öğrencilere çarpmasını engelleyerek güven içerisinde gezmesini sağlar. Daha sonra çiftler yer değiştirir. Böylece her çocuk körebe ve rehber olabilir. Rehber olan çocuklar eşlerine talimat ve bilgi verir. Çocuklardan sessizlik içinde hareket etmeleri de istenebilir. Ardından eşler başka grupla eş değiştirerek çalışabilir.

Oyun sonunda yapılacak tartışmada öğrencilerin rehber ve körebe olarak ne hissettikleri sorulur: "Bu oyunda hoş giden ve gitmeyen ne oldu? Ne zaman korku hissettiniz? Ne zaman güven duydunuz? Korktuğunuz zaman size ne yardım eder? Allah'a güvenmek bize ne hissettirir? Allah'a güvendiğimizde bizde ne gibi değişiklikler olur?"

Bu oyunun örnek uygulaması şöyle olabilir:

Öğretmen: Arkadaşlar, hep birlikte "Körebe" oynayacağız. Herkes ikişerli çift olsun. Ben salonun çeşitli yerlerine eşyalar yerleştireceğim. Körebe olan arkadaşlarınız gözlerini sıkıca kapatsın. Rehber olan arkadaşlar, onlara talimat vererek bu alanda dolaştıracak. Dolaşmak için 10 dakikanız var.

Zehra: Dikkat et Hacer, sağ tarafında sandalye var.

Hacer: Önümüzde herhangi bir şey var mı?

Zehra: Biraz ileride saksı da çiçek var. Ben oraya gelince sana haber veririm.

Hacer: Zehra, yavaş gidelim şimdi bir şeye çarpacağız.

Alper Ben korkmam, hızlı gidebiliriz.

Zafer: Ama önünde neler olduğunu bilmiyorsun.

Alper: Sana güveniyorum ya, çarpacağım zaman sen haber verirsin.

Zafer: Dur, sola döneceğiz.

Alper: Dönüyorum, yolumuzda kimse yok değil mi?

Zafer: Biraz yavaş yürürsen, kimseye çarpmazsın.

Bu tip talimatlarla öğrenciler, oyunu tamamlar. Ardından gezinme sırasında öğrencilerin yaşadıkları üzerinde konuşulur.

Öğretmen: Hacer, oyunda en çok hoşuna giden ne oldu?

Hacer: Nasıl bir alanda dolaştığımı bilmediğim için duyduğum heyecan hoşuma gitti.

Öğretmen: Zafer, sen rehberlik ederken neler hissettin?

Zafer: Arkadaşıma talimatları tam olarak veremeyeceğimden ve ona bir zarar verebileceğimden korktum.

Öğretmen Tülay, alanda dolaşırken korktuğun zaman oldu mu?

Tülay: Evet. Az kalsın düşünüyordum. Ondan sonra da arkadaşşıma pek güvenemedim.

Öğretmen: Zor zamanlarınızda en çok kime güvenirsiniz? Kimden en fazla yardım alacağınızı ve sizinle her an birlikte olacağım düşünüyorsunuz?

Fatih: Bu oyunda ben arkadaşşıma güvendim. Her zaman bir arkadaşşı yanımda bulmak mümkün olmayabilir veya her arkadaşşıya güvenilmeyebilir. En çok desteği onlardan almak mümkün değildir. Ben böyle düşünüyorum.

Melek: En çok güveneceğimiz varlık tabii ki bizi her zaman görüp gözetken ve yanımda olan Allah'tır.

Benzer sorular yardımıyla öğrencilerde Allah'a güven isteği oluşturulabilir.

### 1.5. ROL OYUNLARI

Rol oyununda öncelikle konuyla ilgili öğrencinin canlandıracağı tip ve durum belirlenir. Öğrencilere üzerinde düşünmeleri için birkaç dakika verilir. Daha sonra rollerini canlandırmaya başlarlar. Öğretmen zorunluluk olmadıkça oyunu kesmez. Sonunda öğrencilerin ne hissettiği, canlandığı tip ve davranışların sebepleri sorulur. (Özden, 1998, 144)

#### 1.5.1. Trende

Bu oyun isminden de anlaşılacağı üzere trende yolculuk yapan insanların rollerini canlandırma şeklindedir. (Niehl, Thömmes, 1998, 203) Fakat işlenecek konuya uygun olarak mekân belirlemesi yapılabilir.



Oyunun uygulanışı şu şekilde olabilir. Kader ve kazanın evrensel yasalarla olan ilişkisini işlediğimizi düşünelim ve depremden hemen sonra insanların konuşmalarını görelim. Oyundaki karakterler:

Ali Bey: Yaşlı biridir. Eşini ve çocuklarını kaybetmiştir.

Hatice: İlköğretim öğrencisidir. Yaşadıklarım anlamaya çalışıyor.

Fatma Hanım: Yalnız yaşamaktadır. Olay dolayısıyla üzgündür.

Bekir Dede: Bilge ve yardım severdir. Depremin nedenlerini ortaya koymaya çalışır.

Zehra Hanım: Hatice'nin annesidir. İnsanları teselli etmek için uğraşır.

**Oyun:**

Hatice: Anne, neden bizim de diğer insanlar gibi evimiz yok? Niye bizim evimiz yıkıldı, diğer insanların evi yıkılmadı?

Zehra Hanım: Ne yapalım kızım, müteahhitte suç. Evimizi yaparken iyi yapmamış.

Ali Bey: Evinizin yıkılması sizi üzüyordur. Ama ben sizden daha üzgünüm çocuklarımı ve eşimi kaybettim.

Fatma Hanım: Ben onları yıllar önce kaybetmiştim. Fakat bu olayla yüzlerce çocuğumu kaybettim.

Bekir Dede: Haklısınız çok üzücü bir olay yaşadık. Bunu tek bir sebebe bağlamamız herhalde doğru olmaz. Evrende her şey bir ölçüye göre işlemiyor mu?

Ali Bey: Depremi de o ölçünün içinde mi sayacağız?

Hatice: Ali amca, öğretmenimiz evrende fiziksel, biyolojik ve toplumsal yasaların olduğunu söylemişti. Depremde bunlarla ilgili olsa gerek.

Bekir Dede: Evrende her şey bir düzen içinde işler. Her şey evrendeki yasalar doğrultusunda işlemiyor mu? Gece gündüz birbirini takip ediyor, gemiler suda batmadan yüzüyor, canlılar belli bir süre yaşıyor ve ölüyor, toplumlar varlıklarını toplumsal yasalara göre sürdürüyor.

Zehra Hanım: O zaman Bekir Dede, sadece bir kişiyi suçlamak olmuyor. Kaderimizi daha geniş olarak düşünmeliyiz. Bizim kaderimizde evrendeki yasalarla ilişkilidir. Ev alırken doğru yer seçmek gerektiği gibi doğadaki kanunlara göre de yaşamalıyız. Onları öğrenip, doğacak afetler için tedbir almalıyız. Allah bizi daha kötü afetlerden korusun.

Öğretmen, oyunun sonunda kader ve kazanın evrensel yasalarla ilişkili olduğuna tekrar vurgu yaparak oyundaki konuşmaları değerlendirir.

## 1.6. İLETİŞİM OYUNLARI

İletişim oyunları öğrencilerin iletişim kurma zorluklarını, korkularını ve çekincelerini yıkmayı sağlar. Öğrencilerin birbirlerini anlamalarına, düşüncelerine saygı duymalarına fırsat verir ve konuşulanlar üzerinde düşünme ve yorum yapmaları teşvik edilir.

### 1.6.1. Ağ Dügümlemek

Oyunun (Niehl, Thömmes, 1998, 224) din öğretiminde uygulanışına "her zaman dua edebilme", "dua etme" kazanımları üzerinde örnek verecek olursak:

Uygulama için geniş bir alan uygundur. Öğrenciler halka şeklinde otururlar. Bir öğrencinin elinde yün yumak vardır ve onu bir öğrenciye atar. Atarken de gelecek hafta için bir istekte bulunabilir, dua edebilir ya da arkadaşı için dua edebilir, kendisi için bir istekte bulunabilir. Allah'a bir şey için teşekkür edebilir. Diğer öğrenciler de onun duasının kabul olmasını istediklerini belirtmek için duaya "amin" derler. Sırayla öğrenciler yumağı bir başkasına atar. Gittikçe bir ağ oluşur.

Oyun sonunda dua eden öğrencilerin ne hissettikleri sorulur. Duanın önemi ve faydası üzerinde durularak, öğrencilerde dua etme isteği oluşturulur.

Öğretmen: sevinçli ve üzüntülü anlarımızda dua edebileceğimizi öğrendik. Bir daire oluşturarak yere oturalım ve ağ düğümleyerek dua edelim. Bunun için dua ederken yün yumağı arkadaşınıza atacaksınız ve bir ağ oluşturacaksınız. Kim başlıyor?

Seda: Ben başlamak istiyorum. Allah'ım bugün hava çok güzel teşekkür ederim. Yarında havanın böyle olmasını istiyorum.

Öğrenciler: Amin.

Funda: Allah'ım sınavdan zayıf aldığım için üzgünüm. Bir daha ki sınavdan zayıf almamam için ilmimi arttır.



Öğrenciler: Amin.

Ilhan: Kardeşim top oynarken düşüp kolunu kırdı. Allah'ım kardeşimin tekrar sağlığına kavuşmasını diliyorum.

Öğrenciler: Amin.

Çiğdem. Dün doğum günümdü. Bir yaş daha büyüyebildiğim için sana teşekkür ederim. Allah'ım hayırlı ömürler ver.

Öğrenciler Amin.

Öğretmen yapılan duaları tekrar özetleyerek üzerinde durur. Yanlış ya da eksik öğrenmeleri düzeltir.

### DEĞERLENDİRME

Bulgular kısmında ortaya konulduğu üzere din öğretiminde kullanılacak oyunları bulmak ve bu oyunları teoride uygulamak mümkündür. Farklı kaynaklara ulaşıldıkça ve yeni oyunlar üretildikçe bunların din öğretimine uyarlanması elbette mümkün olabilecektir. Fakat bu çalışmada oyunlar ezber, yazı, tartışma, drama, rol ve iletişim oyunları başlıkları altında tasnif edilerek birer örnek verilme yoluna gidilmiştir.

Ezber oyunları, din öğretiminde özellikle belli kuralların ezberlenmesinde (İslam'ın ve imanın şartları, abdesti bozan durumlar vb.) ya da öğrencilerin ibadetlerde okuyacakları dua ve sûrelerin oyun yoluyla uzun süreli hafızaya geçirilip tekrar oradan çağrılabilmesine yardımcı olacak teknikleri içermektedir. Tekrarlara yer veren bu oyunlar, yazı oyunları ile de birleştirilerek öğrenilenlerin daha kalıcı hale getirilmesini sağlayacaktır. Bu oyunlar bilişsel öğrenmeler için uygundur.

Yazı oyunları, ağırlıklı olarak çalışma yaprakları yoluyla olabileceği gibi ufak kartlarla ya da tahtaya yazılarak da oynanabilir. Bu oyunlar ezber oyunlarına göre daha fazla zaman gerektirebilir zira her öğrencinin bir kere yazı oyununda yazması beklenecektir. Ayrıca bu oyunların öğrenilenlerin ölçme ve değerlendirilmesinde kullanılması da mümkündür. Öğrencilerin duygu ve düşüncelerinin yazıya aktarmasını içeren bu oyun türlerinin bilişsel ve duyuşsal öğrenmeler için uygun olduğu söylenebilir. Ayrıca farklı yazı oyunlarına yer veren çalışmaların (Zengin vd., 2015) bulunması bulgularımızı desteklemektedir.

Tartışma oyunlarına literatürde fazlasıyla örnek oyun bulmak mümkündür: Altı şapkalı düşünme tekniği, kırmızı sandalye, sıcak sandalye vb bunlar arasında sayılabilir. Bu tür oyunlar bir konuyla ilgili fikirleri etkenlikle ve saygı çerçevesinde paylaşmanın öğretilebileceği oyunlardır. Ancak tartışmayı yöneten olarak rehber konumundaki öğretmenin rolü önemlidir. Konunun dışına çıkıldığında ya da söylenenlerin saygı çerçevesini aştığında öğrencileri tekrar yönlendirmek gerekecektir. Bu anlamda bu oyun türlerini yönetmek ve oyun sonunda değerlendirme yapmak diğerlerine göre biraz daha güç görünmektedir.

Drama oyunları, eğitim ve psikoloji alanlarında kullanılan önemli bir tekniktir. Din öğretiminde kullanılmaması için bir neden bulunmamaktadır. Güler'in (2007) çalışmasında da din öğretiminde drama kullanımına yönelik oyunları bulmak mümkündür. Özellikle bu tür oyunlar, duyuşsal öğrenmelerde ve empati kurmanın sağlanmasında işlevsel bir role sahiptir. Öğrenciler farklı karakterlere girip canlandırmalar yaptıklarından, sınıf ortamında oyuna katılmaları için öğretmen tarafından cesaretlendirilmeleri gerekmektedir. Bu oyun türleri temelde duyuşsal ve psiko motor, beceri içeren oyunlardır. O nedenle öğrencilerde bu alanlarda öğrenmeye daha uygun görünmektedir.

Rol oyunları da dramaya yakın oyunlardır. Din öğretiminde değer öğretiminde ve sosyal öğrenmelerde canlandırma yaparak konuyu somutlaştırmak öğrenme açısından daha etkili olacaktır. Benzer oyunların Kuzu'nun (2010) çalışmasında bulunması drama ve rol oyunlarının din öğretiminde kullanılabilirliğini desteklemektedir. Öğrencilerin farklı rollere girerek, sosyal becerilerinin gelişmesi desteklenirken, işlenen konunun üzerinde sebep ve sonuçlarıyla düşünmeleri sağlanacaktır. Bu oyunlar, duyuşsal ve psiko motor öğrenmeleri destekleyici oyunlar olacaktır.

İletişim oyunları, sınıf içerisinde çok az iletişim kuran, düşüncelerini paylaşmaktan çekinen öğrencilerin oyun yoluyla cesaretlendirilmesini sağlayacaktır. Bu tür oyunların özellikle din öğretiminde duyuşsal ve bilişsel öğrenmelerde rol oynayacağı düşünülmektedir. Dinî konu ve sorunların karşılıklı olarak konuşulabilmesine imkân tanıyan bu tür oyunlar öğrencilerin birbirlerinin düşüncelerine saygı duymalarına fırsat verecektir. Aydın'ın da (2007, 372) örneklendirdiği bu oyun türleri din öğretiminde fazlasıyla yer bulacak etkinlikler olacaktır.

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyun, genellikle insanları buldukları ortamdaki zamana ve mekâna geçiren bir faaliyettir. İnsan çok küçük yaşlardan ilerleyen yaş dönemlerine kadar değişik biçimlerde oyun oynamaktadır. Spor etkinliklerinde, zekâ bulmacaları, savaş taktikleri, ekonomik stratejiler, halk dansları vb.



birçok etkinlik oyun olarak adlandırılmaktadır. Biraz daha dar bir çerçeve ile oyun; insan için belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda bireyin isteyerek ve zevk alarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini etkileyen faaliyetlerdir.

Öğretme-öğrenme sürecinde yer alan eğitsel oyunlarla, öğrenme ve öğretme daha zevkli ve verimli hale dönüştürülmektedir. Öğrenciler, öğretme öğrenme sürecine aktif katılarak, öğrenilenlerin kalıcılığını da arttırabilmektedir. Eğitsel oyunlarla belirlenen kazanımlara ulaşılması, önceki öğrenilenlerin tekrar ve pekiştirilmesi, hatalı öğrenilenlerin düzeltilmesi sağlanabilmektedir.

Bu çalışmada ezber, yazı, tartışma, drama, rol ve iletişim oyunlarının din öğretiminde uygulanabileceği sonucuna varılmıştır. Ayrıca eğitsel oyunların din öğretiminde farklı konu ve basamaklarda etkenlikle kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmadan hareketle şu öneriler getirilebilir:

1. Din öğretiminde kullanılabilecek farklı oyunların tespit edilerek denenmesi,
2. Din öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrenmeye etkisinin alan araştırmasıyla ortaya konulması uygun olacaktır.

#### KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ömer (1993). *Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- And, Metin (1974). *Oyun ve Bugü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yay.
- Aydın, Mehmet Zeki (2007). *Din Öğretiminde Yöntemler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Başaran, İ. Ethem (trhsz). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Emel Matbaacılık.
- Bilen, Mürüvvet (2002). *Plandan Uygulamaya Öğretim*. Ankara: Anı Yay.
- Çaparca, Filiz Sümer, M. Kadri (1988). *İlkokullarda Sınıf İçi ve Bahçe Oyunları*. Cumhuriyet Matbaası.
- Demirel, Özcan (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem A Yay.
- Gromm, Bernhard (1988). *Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht,
- Güler, Tuğba (2007). *Din ve Ahlak Öğretiminde Drama Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Güneysu, Sibel (1991). *Eğitimde Drama. 7. Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, İstanbul: Ya-Pa Yay., s. 84-87.
- Kuzu, Bahar Sevim (2010). *Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Niehl F. Wendel; Thömmes, Arthur (1998). *212 Methoden für den Religionsunterricht*. München: Kösel Verlag.
- Önder, Alev (2000). *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama. 2. Baskı*, İstanbul: Epsilon Yay.
- Özden, Yüksel (1998). *Öğrenme ve Öğretme*. Ankara: Pegem A Yay.
- Özdoğan, Belka (1987). *Çocukta Oyun Terapisi. A.Ü.E.B.F.D., C:20, S:1-2, s.69-86*.
- Samur, İsmail (1989). *Anaokulları ve İlkokulları İçin Eğitici Öğretici Oyunlar. 2. Baskı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Sungur, Nuray (2001). *Yaratıcı Okul Düşünen Sınıflar*. İstanbul: Evrim Yay.
- Tezel Şahin, Fatma (1993). *Üç- Altı Yaş Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyunları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. 9. Ya Pa Okulöncesi Eğitimi Yaygınlaştırma Semineri*, İstanbul: Ya-Pa Yay., s.61-65.
- Woesler, M. Dietmar (1987). *Spiele Drinnen und Draußen*. Ravensburg: Maier Verlag.
- Zengin, Halise Kader, (2002). *Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Zengin, Mahmut (vd.) (2015). *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar*. İstanbul: dem Yayınları.