CAMİ MERKEZLİ HAYAT
YECDER III. ULUSAL DİN GÖREVLİLERİ
SEMPOZYUM TEBLİĞLERİ

ÖGRENME VE ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ (EGİTSEL OYUNLAR)

Kemal ASLAN
Çankaya Müftülüğü Eğitim Uzmanı

GİRİŞ

Doğduğum yıllar olan 1970'li yıllarda, cep telefonu, bilgisayar oyunları, televizyon, internet gibi multimedya araçları günümüzdeki kadar yaygın olmadığından, belki de bir şans olarak, bugünlerde unutulmuş saklambaç, uzuneşek, körebe, dalya dombik, yakan top gibi pek çok açık alan oyununu oynayarak büyüdük.

Park ve bahçelerin, kafe, sinema ve tiyatro salonlarının günümüzdeki kadar yaygın olmadığı/kullanılmadığı çocukluğumuzda cami, gerek oyundan önce gerekse oyundan sonra buluşma noktasıydı. Bahçenin ön kapısında arkadaşlarla buluşur, oyunlarımızı oynar, sonra da terimizi yıkayıp, gölgesinde dinlenmek için tekrar camiye yönelirdik.

Cuma gününü iple çekerdik. Gelse de Cuma namazı kılsak diye. Koca koca adamlarla aynı işi yapmak, ayrı bir heyecan ve zevk verirdi bize. Bazı arkadaşlarımın amcalar tarafından azarlanmak, kovulmak gibi kötü tecrübeleri olsa da, caminin kapısı her zaman açıktı bize, kollarını açmış sevgi emzirmek isteyen anne edasıyla... İçerisi hep huzurlu ve güvenli idi. Babamın yanında nasıl hissediyorsam kendimi, işte öyle... Beni hiç itmedi, kovmadı kapısından. Sen anlamazsın haydi git, demedi hiç. Hep tebessüm etti ve hep adam muamelesi yaptı bana.

Çocukluğumun çocuk-oyun-camii üçlüsüne ilişkin yapmaya çalıştığım yukarıdaki betimlemeye, içinizden pek çoğunun "evet katılıyorum" dediğini duyar gibiyim. Oyunun, gerek çocuğun hayatında, gerekse öğretimdeki yerine ilişkin düşüncelere geçmeden önce, hepimizin bir zamanlar bugünkü öğrencilerimiz/çocuklarımız gibi sınırlıkları, kendine özgü anlayışı, ilgi ve ihtiyaçları olan birer çocuk olduğumuzu hem kendime hem de sizlere hatırlatmak istedim. Çünkü çocuğu eğitmenin yolu onun ilgi ve ihtiyaçlarını tanımaktan, öğretimi de bu tanımaya göre düzenlemekten geçer. Eğitim bilimlerinde meydana gelen gelişmeler, artık eğitim-öğretimin öğrenci merkezli olması gerektiğini ortaya koymuştur. Öğrenci merkezli öğretimde öğrenci aktif olarak derse katılmakta, öğrencinin ilgi, ihtiyaç ve beklentileri daha fazla dikkate alınmakta, öğretmen öğrencinin öğrenmesine kılavuz ve rehberlik etmektedir.

Oyun ise, çocukların en önemli işleri, dünyaları, kişiliklerini geliştiren/ortaya koyan önemli bir eğlenme ve öğrenme etkinliğidir. Bundan dolayı, çocuğun eğitiminde hatta gelişimsel sorunlarının tedavisinde oyundan yararlanılabilir. Bu ise oyunu, bir öğretim aracı veya tedavi tekniği olarak kabul etmekle mümkündür. Oyunun bir öğretim aracı olarak görülmesi durumunda, oyun haline getirilmiş eğitim durumlarıyla birçok konu daha kolay ve yüksek düzeyde öğretilebilir.

Oyun

Mahiyetini açıklamakta güçlük çekilen kavramlardan birisi de oyundur. Bunun sebebi, kavramın çok anlamlı ve kapsamlı kullanım alanıdır. Oyunun mahiyeti hakkında gelişim psikolojisi açısından, sosyolojik açıdan, eğitim bilimleri açısından ve klinik açıdan farklı düşünceler ve yaklaşımlar vardır. Bununla birlikte, oyunun ne olduğuna ilişkin yapılmaya çalışılan tanımlar vardır ve bazıları şöyledir:
-Nesilden nesile aktarılagelen, kültürel izler taşıyan, eğlenceli, geleneksel oyunlara "çocuk oyunları" denir.[1]
-"Fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir."[2]
-"Oyun, çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, zihinsel ve duyuşsal yeteneklerini geliştiren önemli bir eğitim aracı, aynı zamanda çocuğun haz duyduğu önemli bir öğrenme sürecidir."[3]

---

[1] Mehibe Akarıdere, Eğitici Okul Oyunları, Nobel Yayıncılık, Ankara 2006, Sayfa 19
[2] Mehibe Akarıdere, Eğitici Okul Oyunları, Nobel Yayınları, Ankara 2006, Sayfa ı
[3] Meb, Ortaöğretim Genel Müdürlüğü, Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 12. Sınıf, 2006, Sayfa 2

-Piaget'e göre oyun, yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir.[4]

Oyuna eğitim bilimleri açısından bakıldığında iki türlü oyun tanımı karşımıza çıkmaktadır.
ı. Sadece çocukların değil, yetişkinlerin de yöneldiği, amaçsız, eğlenmek maksadıyla yapılan her türlü etkinlikler.
2. Belirli öğrenmeleri gerçekleştirmek, daha önce öğrenilenleri pekiştirmek ve uygulamak maksadıyla oynanan, kurallı ve amaçlı oyunlar.[5] Ben bu yazımda ikinci tanımdaki oyun çeşidi olan eğitsel oyunları ele alacağımdan, birinci tanımla ilgili genel bilgiler verilmekle yetinilecektir.

Homo Ludens (Oynayan İnsan)
Bir araya gelen iki çocuk daha isimlerini, ekonomik ve sosyal statülerini öğrenmeden/merak etmeden hemen oynamaya başlarlar. Çünkü oyun, çocukların hem en doğal anlaşma hem de önemli öğrenme ortam ve süreçlerinden birisidir. Denilebilir ki, büyükler için işleri ne kadar ciddi ve önemli ise çocuklar için de oyun o kadar ciddi ve önemlidir. Çocukların oynamaktan usanmamalarının ve oyunlarının bozulmasından hoşlanmamaları bu sebepledir. Dolayısıyla çocukların bedenen ve ruhen sağlıklı gelişmesi ve kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen önemli ihtiyaçlarından birisidir oyun.

Geleneksel anlayışlara göre, bir çocuk okuma yazmayı ve temel dersleri öğrendiği zaman oyun sadece boş zamanları değerlendirmenin bir aracı olarak görülür.[6] Oysa oyun ihtiyacı sadece ilk çocukluk (0-6 yaş arası) dönemi için değil, içerik ve şekil değiştirse de bütün ömür boyunca devam eden bir ilgi alanı ve ihtiyaçtır. Bebeklikte anne ya da tanıdık biriyle "cee" diye başlayan oyun oynama, okul döneminde mendil kapmaca, çuval yarışı, sek sek gibi fiziksel ağırlıklı aktivitelere dönüşerek devam eder. Eğitim-öğretim döneminin bitip hayat uğraşılarının başlamasıyla oyun oynaması azalıyor gibi gözükse de insan, folklorik dans ve oyunlarla, resim-müzik yaparak, satranç, bulmaca gibi akıl oyunlarıyla oynamaya devam etmektedir aslında. Kur'an-ı Kerim'de *"Dünya hayatı bir oyun ve bir eğlenceden başka bir şey değildir. Ahiret yurdu ise takva sahipleri için elbette daha hayırlıdır. Hala akletmeyecek misiniz?"*[7] buyrulmaktadır. Bu ayette, insanın oyuna düşkünlüğüne vurgu olduğu gibi dünya hayatıyla ahiret hayatının kıyaslanması da söz konusudur. Nitekim insanların dünyaya ilişkin tutumları iki türlüdür. Allah'a ve ahiret gününe inanan insanlara göre dünya; başarıyla bitirilip mezun olunması gereken ve tekrarı olmayan bir okul, üzerinde çeşitli zirai ekim dikim işlerinin yapılarak mahsul alınabilecek verimli bir tarladır. Dünya hayatına bu müspet yaklaşıma göre bile, insanların ticaret, üretim, sanat gibi çeşitli uğraşıları, akşama kadar çelik çomak oynayarak, taştan, çamurdan şekiller yaparak eğlenen, akşam olunca da evini hatırlayıp yaptıklarını bozarak/yıkarak evine koşan çocuğun durumuna benzemektedir. Çünkü devamı olmayan zenginlik, makam, şan-şöhret, güzellik vb. hayırlarda, gerçekte hayır yoktur. Gerçek hayır, şu ayette belirtildiği gibi Allah katındadır. "*Kadınlar, oğullar, altın ve gümüşten yığın yığın biriktirilmiş (olanlar), salma atlar, sağmal hayvanlar ve ekinlere duyulan şehvetlerin sevgisi insanlara süslü kılınmıştır. İşte bunlar dünya hayatının metaıdır; varılacak güzel yer ise Allah katındadır*."[8]

İnsanların dünya hayatına ilişkin ikinci tutumları ise, dünyanın, ilk ve son yerleşme yurdu olduğu, dolayısıyla mümkün olduğunca ondan gâm almak gerektiği yönündedir. İnsanın dünyaya ilişkin tutumu bu olunca, bütün yapıp etmelerine olduğu gibi oyunlarına da bu anlayış damgasını vurmaktadır. Nitekim kumar ve şans oyunları, işgal, esir almak, yakıp yıkıp yok etmek vb. savaş oyunları ile manipülasyon, provokasyon, entrika, hile, dalavere çevirmek, kumpas kurmak vb. Bizans oyunları da, amacından saptırılmış ve sahiplerini aldatmış oyun şekilleri olarak görülebilir. Oyunun aslında sadece çocuklara özgü olmadığını, şekil ve içerik değiştirerek insan yaşamı boyunca devam eden bir ilgi ve ihtiyaç alanı olduğunu betimlemeye çalıştığım bu kısa açıklamalardan sonra, oyunun çocuk gelişimi üzerine müspet etkilerinden bahsederek, asıl konumuz olan öğretimde eğitsel oyunlara doğru gitmek istiyorum.

Oyun - Gelişim ilişkisi
Gelişim kavramı; büyüme, olgunlaşma, hazır bulunuşluk ve öğrenme kavramlarını içerir. Büyüme ve olgunlaşma gelişimin nicelik yönünü, hazır bulunuşluk ve öğrenme ise nitelik yönünü oluşturur.[9] **Büyüme;** hücrelerin büyümesi ve çoğalmasının neden olduğu beden ölçülerindeki artış olarak tanımlanabilir. **Olgunlaşma;** bedenin öğrenme yaşantıları ve çevresel değişkenlerden bağımsız olarak

---

[4] Bilal Çoban; Eyüp Nacar, İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayınları, Ankara 2008, Sayfa 58
[5] Halise Kader Zengin; Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Dkab Dersinde Kullanımı, 2002, Sayfa 18
[6] Bilal Çoban; Eyüp Nacar, İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, 2008, Sayfa 14
[7] Kur'an-ı Kerim; Enanı Suresi, 32. Ayet
[8] Al-i İmran Suresi, 14. Ayet
[9] Bilal Çoban; Eyüp Nacar, İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, 2008, Sayfa ı

belli bir biyo-fizyolojik yeterliğe ulaşmasıdır. **Hazır bulunuşluk;** yeni bir öğrenme yaşantısının gereklerine uygun kişisel yeterlik ve özellikleri ifade eder. **Öğrenme ise;** yaşantı yoluyla kazanılan kalıcı izli davranış değişiklikleri olarak görülebilir.[10] Öğrenme olmadan/gerçekleşmeden, gelişim belli bir düzeyin üstüne çıkamaz. Yani, olgunlaşmanın sağladığı/getirdiği kabiliyetler, ancak öğrenme eklenerek geliştirilebilir. Örneğin; konuşma yaşına gelmiş (olgunlaşma) bir çocuk/öğrenci, sözlü ya da yazılı iletişimle uyarılmazsa (öğrenme), dil gelişimi ya gerçekleşmez ya da çok düşük seviyede kalır. Nitekim Allah'ın nazarında insanı değerli kılan, yaratıcıyla kulu arasındaki iletişim demek olan dua hususunda pek çok yetişkin, çocukluğunda bu hususta öğrenme yaşantıları geçirmediğinden olsa gerek, duygu, düşünce ve ihtiyaçlarını kendi kelimeleriyle Allah'a sunamayıp, eğer ezberlemişse ya bir takım kalıp dualarla yetinmekte ya da kendisi için dua edecek birine başvurmaktadır.

Oyunun çocuğa haz ve eğlence veren yönü yanında, yeteneklerini ortaya çıkaran ve geliştiren, dolayısıyla fiziksel, psiko-motor, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimlerine olumlu katkı sağlayan pek çok yönü dikkate alınarak bazı sınıflamalar yapılmaktadır. Ancak, her oyun bu alanlardan birini daha ön plana çıkarmakla birlikte, bu alanlar birbirinden bağımsız olmadıkları, aralarındaki ilişkiler kesin çizgilerle ayrılmadığı için ve bu yazının asıl amacı oyunun gelişim alanlarına etkilerini ortaya koymak olmadığı için, literatürde farklı isimlerle sınıflandırılan bu alanları yazımızda tek başlık altında ele aldık.

Oyunun, Çocukların Fiziksel, Psiko-Motor, Zihinsel, Dil, Duygusal ve Sosyal Gelişimine Etkisi

-Oyunla, özellikle koşma, atlama, tırmanma gibi fiziki güç gerektiren oyunlarla, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim vb. sistemlerinin düzenli çalışması sağlanabilir. Vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması vücudun hareket ihtiyacını karşılayan oyunlarla sağlanır. Hareketli oyunlarla çocuk çevresini, yaşadığı dünyayı keşfeder. Açık havada oynanan oyunlar, çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlar, ihtiyacı olan D vitaminini kolaylıkla almasını, bedendeki zehirli atıkların ter yoluyla atılmasını, fazla enerjinin harcanmasını sağlar. Böylece bedensel gelişimin sağlıklı ve hızlı olmasına katkı sağlayabilir. Dolayısıyla hareketli oyunların; çocuğun fiziki yönden sağlıklı gelişimine katla sağladığı söylenebilir. Çağımız ise, insanları hareketsizliğe sevk eden bir yaşam tarzı ve ortamı sunmaktadır. Yaratıcılığa imkan vermeyen teknolojik donanımlar, betonlaşmış çevre, her yere araçla gitme alışkanlığı, yürüyen merdivenler, uzaktan kumandalı ev araçları, insanları her geçen gün hareketsizliğe sevk etmektedir. Bu durum çocuk ve gençleri daha çok etkilemekte, yeterli oyun alanı ve imkanı bulamayan çocuklar oyuna hasret kalmaktadır.

-"Çocuğun gelişimi boyunca vücudunu yönetimi altına almada becerikli hale gelmesine psiko-motor gelişim denir. Psiko-motor gelişimde bireysel farklılıklar vardır ve bu farklılıklar çevre koşulları veya soya çekimden ileri gelebilir."[11] Çocukların bedensel ve psiko-motor gelişim düzeyleri farklı olduğundan oyunlar, bu farklılıklar göz önüne alınarak seçildiğinde, güç, tepkiye hazır olma, hız, durgun ve dinamik dikkat, koordinasyon, esneklik gibi psiko-motor becerileri oyunla çocuğa kazandırmak mümkün olabilir.[12] Psiko-motor becerileri kumanda eden iradenin zayıflaması, bir kaza ya da hastalıktan ötürü hareket bozukluğuna uğraması durumunda da, belli oyunlarla da çocuk normale kavuşturulabilir. Örneğin; namaz ibadeti irade, kas ve iskelet sistemleri, denge vb. pek çok organ ve kabiliyeti koordinasyon içinde birleştirmeyi gerektiren hareketlere (kıyam, rükû, secde, teşehhüd vb.) sahiptir. Kimi çocuklar zihinsel olarak namaz kılmayı bilse (bilişsel öğrenme) ve istese (duyuşsal öğrenme) bile, hareketleri yöneten iradenin zayıflığından ötürü davranışları yapamayacağını (psiko-motor beceri) düşünerek namaz kılmaktan çekinebilir. Bu durumda olan çocuklar kendi başlarına yapmaktan çekindikleri namaz hareketlerini, arkadaşlarıyla/sevdikleriyle oyun içinde kolayca öğrenebileceği gibi bu oyun, çocuğun öz güven geliştirmesine, iradesinin güçlenerek vücudunu daha fazla kontrol etmesine de katkı yapabilir. Çünkü hareketli bir oyunu oynayan bir çocuk bir yandan zihniyle öğrenirken, bir yandan da kaslarıyla öğrenir (kas belleği). Aynı oyunu her oynayışta, hem zihin hem de kaslar o oyuna ilişkin devinimleri daha da pekiştirir. Bunun sonucunda bir çeşit kas belleği (refleks) oluşur. Devinimli bir oyunu pek çok kez oynamış bir çocuk, bir süre sonra o oyuna ilişkin devinimleri, zihnini fazla yormadan kas belleğinin yardımıyla kolayca yapabilir. Dolayısıyla, bu yazımızda örnek olarak verdiğimiz "Benim Adım Namaz" eğitsel oyununda olduğu gibi namaz hareketlerini oyun içinde defalarca yapan bir öğrenci, bir süre sonra tek başına, şaşırmadan ve zihnini fazla yormadan, namaz kılabilir duruma kolaylıkla gelebilir.

-Çocuk oyunlarının birçoğu dilin kullanılmasını gerektirir. Oyun içinde sorular sorulur, cevaplar alınır. Komutlar dille verilir. Böylece çocuk zihinsel değerlendirmeler yapmaya, duygu ve düşüncelerini dille anlatmaya çalışır. Düzgün cümleler kurabilme, yeni sözcükler öğrenme, rahat (akıcı) konuşma

---

[10] Ayhan Aydın; Gelişim Ve Öğrenme Psikolojisi, Anı Yayınları, Ankara 1999, sayfa 5-7

[11] Mehibe Akandere, Eğitici Okul Oyunlan, 2006, Sayfa 13-14

[12] Mehibe Akandere, Eğitici Okul Oyunlan, 2006, Sayfa 16

alışkanlığı kazanma, algılama, kavrama gibi soyut yeteneklerinin gelişmesi[13] oyunun dil gelişimine etkileri arasında sayılabilir.
- Fiziksel aktivite gerektiren ve grupla oynanan oyunlarda çocuk, duygusal tepkilerini (gülmek, üzülmek, sevinmek, acele etmek vb.) kontrol altına almayı, arkadaşlık duygusunu geliştirmeyi, sürekli büyüklerin ilgisini beklemekten (ben merkezlilik) kurtulmayı, sorunlarından uzaklaşmayı ya da sorunlarını oyun yoluyla ortaya koymayı öğrenir.[14] Kendine güveni, sevinç ve haz duymayı, sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bunlar da duygusal gelişim için önemlidir. Oyunda mekan, oyuncak, nesne gibi somut varlıkların yanında zamanın, duyguların, düşüncelerin de paylaşılması gerçekleştiğinden paylaşma, yardımlaşma, cömertlik duygu ve değerleri kazanılabilir.
-"Çocuğun zihinsel gelişimi, hem doğuştandır hem de çevre etkileşimi sonunda edindiği yaşantılara dayanır. Dil gelişimi, algısal gelişim, problem çözme yeteneğinin gelişimi ve yaratıcılığın gelişmesi zihinsel gelişimin fonksiyonlarındandır."[15] Yine oyunla çocuk, duyu organlarımızla algılanamayan doğru-yanlış, güzel-çirkin, iyi-kötü gibi pek çok kavramla birlikte düşünme, kavrama, algılama eşleştirme, sınıflama, analiz, sentez gibi zihinsel gelişimle ilgili pek çok beceriyi öğrenebilir.[16]
-Çocuğun sosyal gelişiminde oyunun etkisi çok büyüktür. Çünkü toplum kuralları ve gerçekleri, en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenilebilir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, düzenlilik, oyundan sonra temizlik, başkalarıyla uyum ve eşgüdüm sağlamak, kendi payına düşeni yapabilmek gibi beceriler oyunla geliştirilebilir. Oyun çocuğa, toplumsal alışkanlıkları/değerleri (görgü kuralları ve gelenekler) görüp, öğrenip, deneyip benimsemeleri için fırsatlar sunar. Bunlardan kendine uygun gelenleri yineleyerek pekiştirir ve kendisinin bir parçası yapar. Örneğin; evcilik oyununda çocuklar, hem cinsel kimlik kazanmakta, hem de empatik tutum geliştirerek, aile bireylerinin rollerini, sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenmektedirler. Doktorculuk, öğretmenlik gibi benzer oyunlarla çeşitli meslek gruplarının toplumsal rolleri de kolayca kavranabilir. Dolayısıyla çocuk, oyun yoluyla toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kendi hak ve özgürlüğünü tanımayı ve korumayı, yardımlaşma ve dayanışmayı, paylaşmayı, lider olmayı, yönetmeyi, yönetilmeyi, kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir.
Çocuklar oyun içinde kurallara uymayan arkadaşlarıyla oynamak istemezler. Bütün çocuklar da bu sözsüz kuralı bildikleri için kurallara uyarlar. Oyunun bu özelliği onlara kurallara uymayı öğretir. Oyun kurallarına uyan çocuğun, büyüdüğünde de toplum kurallarına uyacağı beklenebilir.
Her oyunda mızıkçılık yapan, oyuna katılmak istemeyen, saldırgan, bencil ve içine kapanık çocuklar da olabilir. Oyun sırasında çocuğun davranışları (oyuna katılma/katılmama, kurallara uyma/uymama, neşeli ya da agresif olma vb.) izlenerek, çocuğun geldiği ailevi ve kültürel yapı ile kişiliği hakkında bilgi sahibi olunabilir. Çünkü oyun çocuğun kendini ifade edebildiği en kolay ve doğal yoldur. Onların sahip oldukları duygu ve düşünceleri oyunlarına yansımaktadır. Çoğunlukla ailevi problemler ya da yetiştirme tarzından kaynaklanan olumsuz tutum ve davranışlar da yine, oyun yoluyla olumlu yönde eğitilebilir.
Çocuk, birlik olma, başkasına yardım etme, güçsüzü koruma, haklıdan yana olma, hakkına razı olma, çevresindeki canlıları koruma, onlara zarar vermeme gibi değerleri oyunda görür, tanır ve uygular. Dolayısıyla toplumu oluşturan bireylerin daha küçük yaşlardan itibaren bu tür değerleri kazanması, sağlıklı bir toplumsal yapının oluşmasına da önemli katkılar sağlayabilir.

Bu başlık altında, her türlü çocuk oyunlarının gelişim alanlarına yaptığı/yapabileceği katkıyı bu makalenin amacına hizmet edecek yeterlikte ortaya koymaya çalıştım. Oyunun gelişim alanlarına etkileri hususunda geniş bilgi için, bu makalenin kaynakça bölümünden yararlanılabilir.

Öğrenme-Öğretme Süreci

Makalemizin bu kısmına kadar oyunun genelde bireyin, özelde ise çocuğun fiziksel, psiko-motor, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimine yaptığı/yapabileceği katkılardan ve çocuğa haz vermenin yanında, çocuk için bir öğrenme aracı olduğundan bahsetmeye çalıştım. Eğitsel oyunların öğretimsel değeri ve uygulama şekli hususundaki bölüme geçmeden önce bu başlık altında, "öğretimde niçin eğitsel oyunlara yer verelim?" sorusu çerçevesinde ve konuyla ilgili olduğu düşünülen eğitim, öğretim, öğrenme, öğretim yöntemi gibi kavramlardan hareketle bir çerçeve çizilmesinde yarar görülmektedir.
Yaklaşım durumuna göre eğitimin pek çok tanımı yapılmaktadır. Ben bu yazımızda eğitimi, bireyin davranışlarında kendi yaşantıları yoluyla istendik yönde değişiklikler meydana getirme denemeleri süreci[17] olarak kabul eden tanımı esas aldık. Tanımdan da anlaşılacağı üzere eğitim, bireyin doğumundan başlayarak ölünceye kadar devam eden bir süreçtir. Çünkü insan, yaratılışı gereği

[13] Bilal Çoban; Eyüp N acar, İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, 2008, Sayfa 49
[14] Bilal Çoban; Eyüp N acar, İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, 2008, Sayfa 44
[15] Mehibe Akandere, Eğitici Okul Oyunları, 2006, Sayfa 14
[16] Mehibe Akandere, Eğitici Okul Oyunları, 2006, Sayfa 17
[17] Cemal Tosun; Din Eğitimi Bilimine Giriş, Pegem A Yayınları, Ankara 2005

çevresinden etkilenmeye, davranış kazanmaya ve davranışlarını değiştirmeye müsait bir varlıktır. Bu yapı, insanın eğitime olan ihtiyacını ortaya koyan gerekçelerden de birisidir. Eğitimle değişen ve davranış kazanan insan böylece biyolojik bir varlık olarak kalmaktan kurtulup, anne-babalar, eğitimciler ve toplum tarafından kültürlenerek, kültürel bir varlığa dönüşmektedir.

Eğitimin doğumdan ölüme kadar devam eden bir süreç olması, bireyin doğal ve sosyal çevresiyle sürekli bir etkileşim içinde olmasını ifade eder. Bu etkileşimler sırasında birey, istendik olanların yanında istenmedik de olan pek çok gelişi güzel davranış öğrenir. Yalan konuşmak, sigara içmek, küfürlü konuşmak vb. Denilebilir ki eğitim yoluyla bireylere kazandırılması kararlaştırılan istendik davranışlar, programlarda, kitaplarda ya da derste işlendiği şeklinden ziyade, sokakta, işte, evde vb. doğal ve sosyal alanlarda bulduğu karşılıkla bireye mal olmaktadır. Dolayısıyla "birey doğruyu bilirse, doğru da davranır" demek, neredeyse imkansız hale gelmiştir.

Öğrenmelerin her zaman bilinç durumunda gerçekleşmediğini söylemiştik. İşte bireyin bilinç dışı öğrenme algısı, eğitsel oyunlar yöntemiyle öğrencilerin ve eğitimcilerin lehine de kullanılabilir. Şöyle ki, öğretiminde güçlük çekilen karar verme, sıralama, sınıflama, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, kurallara uyma, arkadaşlık duygu ve bilinci kazanma, çevreyi koruma vb. beceri ve değerleri öğrenci, oyun içinde farkında olmadan (bilinç dışı) öğrenip benimseyebilir. Dolayısıyla eğitsel oyunların, öğrenciyi aktif kılan ve bireysel farklılıklarını kabul eden çağdaş bir yöntem olmasının yanında, kazandırılması kararlaştırılan istendik davranışların kolayca ve anlamlı biçimde öğrenciye kazandırılmasında da etkili bir yol olduğu düşünülmektedir.

Çevreyle etkileşim sonucu bireyde oluşan ve nispeten kalıcı izler bırakan davranış değişikliği olarak tanımlanan **öğrenme,** bireyin kendisinde gerçekleşen bir olgudur. Yani birey, öğretim açısından öğrenmenin nesnesi olduğundan ziyade öznesidir. Dolayısıyla öğretimi gerçekleştirebilmek için öğrencilerin gelişim özellikleri, ilgi ve ihtiyaçları, hazır bulunuşluk düzeyleri bilinmeli ve bu bilmeye göre öğretim gerçekleştirilmelidir.

Okulda/kursta ya da sınıf/camii ortamlarında öğretim sürecinin amaçlı, planlı ve uygun koşul durumları hazırlanarak yapılmasına **öğretim** denir. Dolayısıyla öğretim başkasının öğrenmesine yardım etme sanatıdır. Mademki öğretim öğrencilerin öğrenmelerine yardımcı olmaktır, o halde öğretimi öğrenenin özelliklerine uygun hale getirmek esastır. Nitekim böyle düzenlendiği ya da dersin özelliğinin buna uygun olduğu öğretim durumlarında öğrenmenin daha kolay ve daha yüksek seviyede gerçekleştiği bilinen bir gerçektir. Örneğin; beden eğitimi, bilgisayar, müzik, resim, el işi gibi derslerin öğrenciler tarafından sevildiği gözlenir. Çünkü bu derslerde öğrenciler, derslere bizzat katılarak aktifleşir ve yeteneklerini ortaya koyabilmek için önemli fırsatlar yakalar. İşte din öğretimi esnasında öğretimi, öğrencinin ilgi ve ihtiyacına uygun düzenlemenin önemli gerekçelerinden birisi de budur. Çünkü çocukların/öğrencilerin en temel güdülerinden birisi de kendisine acı (bıkkınlık, üzüntü, yorgunluk vb.) veren şeylerden kaçarak haz veren şeylere yönelmesidir. Dolayısıyla beden eğitimi, resim, müzik gibi derslerde oyunsu süreçler olduğundan, öğrenciler bu derslerden haz duymakta, öğretim bir oyun şeklinde geçmekte olduğundan verimli ve başarılı olmaktadır. Diğer yandan, cep telefonu, televizyon, bilgisayar, internet gibi çoklu ortam araçları, ses, görüntü, renk, etkili hazırlanmış senaryolar eşliğinde çocuğa/öğrenciye hitap ettiğinden, çocuğun/öğrencinin hayal gücünü olabildiğince genişletmektedirler. Bu ise, öğrencilerin ilgi-kabul çıtasını müthiş derecede yükseltmektedir. Bu ise, ders kitabına bağımlı ve anlatım, soru-cevap gibi klasik öğretim yöntem ve teknikleriyle gerçekleştirilen öğretime ilgiyi azaltarak, öğrenmenin ya gerçekleşmemesine ya da çok düşük seviyede kalmasına yol açabilmektedir.

Yukarıdaki gerekçeler ve yaşantı konisinin dayandığı ilkelerden yola çıkarak öğrenme işlemine katılan duyu organları ne kadar fazla ise; içerik somuttan soyuta, basitten karmaşığa bir sıralama izlenerek ne ölçüde sunuluyorsa; yaparak-yaşayarak öğrenmeye ne kadar önem ve fırsat veriliyorsa öğretim süreci de o oranda etkili olacak, öğrenilenler o oranda kalıcı hale gelecek denebilir. Dolayısıyla etkili ve kalıcı bir öğretim gerçekleştirebilmek için "nasıl öğretelim" sorusunun cevabını veren öğretim yöntem ve tekniklerini tanımak, yöntem seçiminde çeşitliliğe gitmek ve öğretimi yapılacak konuya en uygun yöntemi seçmek durumundayız.

Yöntem, gerçekleri incelemede tutulan düzenli yol demektir. Yöntemli öğretim, kısa zamanda daha çok amacın gerçekleşmesine imkan sağlar. Bu yüzden, değişik öğrenme alanlarından (bilişsel, duyuşsal, devinişsel) pek çok hedefi birlikte kazandırmayı amaçlayan din öğretiminde, çeşitli yöntem ve tekniklere başvurmak kaçınılmazdır. Çünkü her hedef belli bir öğrenme, yani davranış türünü belirtir. Her bir davranış türü ise, farklı öğrenme ve öğretme etkinliği gerektirir. Örneğin; "duyuşsal davranış türleri; rol oynama, örnek olay incelemesi gibi yöntem ve teknikleri, beceri davramşları ise

gösteri ve bizzat yaparak öğrenme yöntem ve tekniklerini gerektirir. Bir resim, resimle çalışma tekniğine zemin hazırlar. Bir tablo veya grafik, örgütleme ve analiz etme tekniklerine yönlendirir. Bir çalışma parçası, uygulama yapmayı veya grup çalışmalarını zorunlu kılabilir. Bir okuma parçası, bireysel veya grup çalışmalarına hizmet edebilir. Anlatımda yer alacak soru cümleleri, soru cevap, küçük veya büyük grup tartışmaları, münazara ve beyin fırtınası tekniklerine sevk edebilir. Öğrencinin ilgisini çekmek veya ihtiyacını fark ettirmek için, onun çevresinden alınacak örnekler, gözlem yönteminin kullanılmasına yönlendirebilir."[18] Dolayısıyla her yerde ve her zaman geçerli olabilecek, bütün öğretim materyallerine uygun gelecek ve her öğretici tarafından kullanılabilecek genel geçer bir yöntem olmadığı söylenebilir. Yöntem seçiminde etkili olabilecek pek çok faktör vardır. Bunlar; konunun özellikleri, öğrenci özellikleri, öğretim ortamının imkanları ve öğretmenin yöntem bilgi ve becerisidir. Uygulanacak yöntemin belirlenmesinde en çok dikkat edilecek hususların başında ise öğrenci özellikleri yani öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları, hazır bulunuşluk düzeyleri ve gelişim özellikleri gelmektedir.

Öğrenciler öğrenme ortam ve sürecinde oyun bulunduğunda öğrenilecek konuyla daha fazla ilgilenmekte, daha çok öğrenmektedirler. Dolayısıyla öğrenme ortam ve sürecinde oyun, öğrenme aracı olarak görüldüğünde/kullanıldığında öğrenmenin daha yüksek olacağı kabul edilmektedir. Diğer yandan, görerek ve yaşayarak öğrenmesi, öğrenci üzerinde kalıcı izler bırakmaktadır.

Oyun, bir yandan çocuğun öğrenmesi için en iyi yollardan birisi iken, diğer yandan da öğreticinin öğretmek için seçeceği/uygulayacağı öğretim yöntem ve tekniklerinin de temelini oluşturur. Öğretici, konuları oyuna bağlayarak öğretimi zor pek çok konuyu kolay ve kalıcı biçimde öğretebilir. Dolayısıyla eğitsel oyun tekniği iyi planlanır ve uygulanırsa öğretimin
amaçlarına ulaşmada öğretmene de birçok faydalar sağlayabilir.

Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunların öğretim değeri ve uygulama şekilleri konusuna geçmeden önce, eğitsel oyunların dramatizasyon[19] yöntemiyle ilişkisi hakkında kısaca bilgi vermekte fayda mülahaza edilmektedir. Öğretimde, özellikle de din öğretiminde önemi bilinen dramatizasyon yöntemi ile eğitsel oyunlar tekniğinin, pek çok benzer ve ortak yönlerinin olduğu söylenebilir. Hatta bir öğretim yöntemi olarak dramatizasyonun çıkış noktasının oyun olduğu, eğitsel oyunların da dramatizasyonun yönteminin sınırlıklarından hareketle geliştirildiği düşünülmektedir. Denilebilir ki eğitsel oyun tekniği, drama yöntemiyle çocuğun oyuna olan ihtiyaç ve düşkünlüğünün ortaya çıkardığı yeni bir tekniktir. Öğretimde drama ve eğitsel oyun; yaparak, yaşayarak öğrenme fırsatı sağlayan iki önemli öğretim aracıdır. Her ikisinde de karar verme, iletişim kurma, dikkati etkinliğe yoğunlaştırma, belirlenmiş kurallar ve ulaşılmak istenen hedefler ile sonlarında değerlendirme vardır.

Yetişkinler tarafından yazılmış/kurgulanmış kurallı oyunlar olan eğitsel oyunlar; çocuğun ruhen ve bedenen sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren, öğretme öğrenme sürecinde belirlenen hedef davranışlara ulaşmayı kolaylaştıran, önceden öğrenilenlerin pekiştirilip tekrar edilmesine, hatalı öğrenmelerin düzeltilmesine imkan sağlayan, planlı ve amaçlı oyunlardır.[20] Eğitsel oyunları diğer oyunlardan ayıran temel özellikler; öğretilmek istenen konunun sunulmasına yardım ederek bir öğretim aracı olmasıyla, daha fazla öğrenmeye hizmet etmesi yani öğretme özelliği olmasıdır. Oyunlara yönelik yapılan sınıflandırmada "amaca göre oyunlar"138 *(bir* öğretim amacıyla *oynanan oyunlar)* sınıfına giren bu çeşit oyun, çocukların oyun ihtiyacı üzerine kurulduğundan, çocuklar tarafından oyun olarak algılanıp benimsendiği için oyun içerisinde öğrenme, pekiştirme, düzeltme gibi öğretim kazanımları gerçekleşmektedir.

Eğitsel oyunların öğretimde kullanım ve verimliliğini araştıran bazı çalışmaların bulgu ve sonuçlarını burada paylaşmak bu çalışmaya katkı sağlayabilir. Ulaşılan çalışmalardan ilki Metin Çangır tarafından 2008 yılında gerçekleştirilen, *"İlköğretim Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği)"* isimli yüksek lisans tezidir. Araştırma 30 öğretmen ve 500 öğrencinin görüşleri üzerine bina edilmiş bir alan araştırmasıdır. Araştırmada Çangır; ilköğretim DKAB dersinde eğitsel oyunların kullanılma sıklığı ve şeklini, varsa olumsuzlukları ve öğretmenlerin bu tekniği uygulama hususundaki yeterliklerini öğrenmeye çalışmıştır.

---

[18] Cemal Tosun, Recai Doğan ve Ayşe Korkmaz, Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu, 2001, s. 60

[19] Dramatizasyon: Doğaçlama, Rol Oynama Ve Tiyatro Tekniklerinden Faydalanarak Öğrencilerin Bir Yaşantıyı, Bir Olayı, Bir Fikri Veya Soyut Bir Kavramı Oyun su Süreçlerle Canlandırmasıdır.

[20] Metin Çangır, İlköğretim Dkab Dersinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygularuna Durumu, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi Ve Denetimi Anabilini Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 2008, Sayfa 8

• Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkında okuma durumları sorulmuş, ankete katılan öğretmenlerin %70'i hiçbir zaman veya bazen eğitsel oyun tekniği hakkında bilimsel yayınları okuduklarını belirtmişlerdir.[21] Okuma yapmış olanların da büyük bir çoğunluğu (%73,7), yükseköğrenimde okuduğu dersleri göstermiştir. %26,7'lik bir grup ise, bu teknikle ilgili bilimsel yayınları öğretmen iken okuduğunu belirtmiştir.[22] Çangır; bu verilerden hareketle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin eğitsel oyun tekniği ile alakalı bilimsel yayınlardan az ya da çok haberdar olduklarını, bununla birlikte öğretmenlerin eğitsel oyun tekniği hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıklarını söylemektedir. Bu yöntemi yeterince okuyup araştırmaya gerek duymayan bir öğretmenin onu uygulamayacağı da açıktır. Oysa bu tekniğin en iyi uygulama bulacağı öğretim alanlarından birisi de din öğretimidir demektedir.
• Ankete katılan Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin derslerinde bilimsel tekniğe yer verme durumunu yoklayan bir soruya, araştırmaya katılan öğretmenlerin %43'ü uyguladıklarını belirtmiştir. Çangır; aynı konuda başka bir araştırmada tekniğe yer veren öğretmen oranının % 4 olarak çıktığını, buradan hareketle öğretmenlerin zaman içinde bu tekniği benimseyip uygulayacaklarını da belirtmektedir.
• Araştırmada eğitsel oyun tekniğini uygulayan öğretmenlerin büyük çoğunluğu (% 70), tekniği kesinlikle tekrar uygulamak istediklerini belirtmişlerdir.[23]
• DKAB öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğu, eğitsel oyun tekniğinin DKAB dersleri için çok önemli olduğunu (çoğu zaman ve her zaman cevabını verenler) (% 76,7) belirtmiştir. Çangır bu veriden hareketle, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin neredeyse tamamının (bazen cevabı verenlerle birlikte) eğitsel oyun tekniğinin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri için önemine inanmakta olduğunu, fakat önem derecesinin farklılaştığını belirtmektedir.[24]
• Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin eğitsel oyun tekniğini tercih sebeplerini yoklayan bir soruya, öğretmenlerin büyük çoğunluğu (% 83,5), bu tekniğin kalıcı öğrenmeler sağladığı için tercih edilebileceğini belirtmişlerdir.
• Eğitsel Oyun tekniğinin öğrencilerde iletişim kurma-arkadaş-sınıf oyun faaliyetlerine katılma ve grupla beraber hareket etme isteği gibi hususlarda öğrencilere olumlu katkılar sağlayacağını söyleyen öğretmenler (% 70) oranındadır. Çangır bu veriden hareketle, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin tekniğin önemine ilişkin verdikleri cevap ile bu tekniği derslerinde uygulama durumu arasındaki tezada dikkat çekmektedir. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin tamamına yakını eğitsel oyun tekniğinin dersleri için önemli olduğunu belirtirken, 30 öğretmenden sadece 13 (bazen ve hiçbir zaman cevabını vermeyenler) öğretmen bu tekniği derslerinde uygulamaktadır"[25] demektedir.

Araştırmada aynı sorular öğrencilere de sorulmuştur. Alınan cevaplar şöyledir: Öğrencilerin % 79,6'sı bu yöntemle işlenen derslerin kalıcı olduğunu, % 84'ü eğitsel oyun tekniği ile işlenen derslerin dikkat çekici olduğunu, % 76,5'i eğitsel oyun tekniği ile işlenen derslerin gözlem yeteneğini geliştirdiğini, % 68,3'ü ise, bu teknikle işlenen derslerin, grupla çalışmayı teşvik ettiğini, derste işlenen konuları daha kolay öğrendiklerini ifade etmişlerdir.[26]

İncelenen ikinci çalışma ise; 1997 yılında Hülya Pehlivan tarafından gerçekleştirilen "Örnek Olay Ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi" isimli doktora çalışmasıdır. Ulaşılan bazı sonuçları Pehlivan şöyle sıralıyor:[27]
• Eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile örnek olay yoluyla öğretim yapılan grup ve geleneksel öğretim yapılan grubun toplam erişileri arasındaki fark, eğitsel oyunların kullanıldığı grup lehine anlamlı bulunmuştur.
• Eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile örnek olay yoluyla öğretim yapılan grup ve geleneksel öğretimle öğretim yapılan grubun bilgi düzeyi erişi ortalamaları arasındaki fark, eğitsel oyunların kullanıldığı grup lehine anlamlı bulunmuştur.
• Eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile örnek olay yoluyla öğretim yapılan grubun kavrama düzeyi erişi ortalamaları arasındaki fark, eğitsel oyunların kullanıldığı grup lehine istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur.
Bu sonuçlardan hareketle pehlivan, ilkelerin öğretilmesi ve öğretimde kalıcılığın sağlanmasında drama ve oyuna yer verilmesi, programlarda oyunla öğretime ilişkin ders planlarına yer verilmesi ve öğretmenleri, oyunla öğretim yapmaya özendirici tedbirler alınması önerilerinde bulunmaktadır.

---

[21] Metin Çangır, İlköğretim Dkab Dersinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu, 2008, Sayfa 68
[22] Metin Çangır, 2008, Sayfa 103
[23] Metin Çangır, 2008, Sayfa 105
[24] Metin Çangır, 2008, sayfa 73
[25] Metin Çangır, İlköğretim Dkab Dersinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu, 2008, sayfa 74
[26] Metin Çangır, 2008, sayfa 84
[27] Hülya Pehlivan; Örnek Olay Ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilirnier Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara 1997, sayfa 82

“Benim Adım Namaz” Eğitsel Oyunu

Çalışmanın bu kısmına kadar, çoğunlukla konunun teorik zemininde gezinilmiştir. Bu noktadan sonra, yazar tarafından geliştirilmiş ve uygulamada başarılı sonuçları gözlenmiş bir oyun olan "Benim Adım Namaz" eğitsel oyunu üzerinden konuşarak, konu somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

EĞİTSEL OYUN DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin adı	Dini Bilgiler			
Kur				
Öğrenme Alanı / Ünitenin Adı	Öğrenme Alanı	İbadet	ÜNİTE:	Namaz Kılıyoruz
Konu	5 Vakit Namazların Kılınışı			
Önerilen Süre	40 Dakika (10-15 Öğrenciyle)			

BÖLÜM II:

Öğrenci Kazanımları	Beş vakit namazın rekat sayılarını, farz, vacip ve sünnetlerin yerini öğrenir. İletişim, sınıflandırma, kendini kontrol etme, çabuk karar verme, hakkını koruma, görev paylaşımı yapma ve çok yönlü düşünme becerileri ile sabırlı olma, hakkına razı olma ve kurallara uyma değerleri kazanır.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Eğitici Oyun, İş Başında Eğitim, Gösteri
Öğretme-Öğrenme Etkinlikleri	• **Dikkat çekme:** Arkadaşlar! Bugünkü dini bilgiler dersinde 5 vakit namazların kılınışını öğreneceğiz. (Namazın kılınışı filmi veya slayt gösterisi izletilir) • **Güdüleme:** Arkadaşlar! Daha önceki derslerimizde öğrendiklerinizi hatırlar ve filmde izlediklerinizi göz önünde tutarsanız, unutmayacak ve şaşırmayacak şekilde 5 vakit namazın kılınışını öğrenmiş olacaksınız. • **Derse geçiş:** Öğretici, "Benim Adım Namaz" oyununu sergilemek için öğrencileri mihraba yakın bir yere toplar. Erkek öğrenciler önde, kız öğrenciler arkada saf tutarlar. Erkek öğrencilerden birisi de imam olur. İmam olan öğrenci niyet, başlangıç tekbiri, intikal tekbirleri ve selamı verir. Diğer görevler kimi fatiha okumak, kimi zammı sure okumak, kimi rüku tesbihatını yapmak, kimi tahiyyat, kimi salli-barik okumak gibi öğrenciler arasında paylaştırılır. (öğrencilerin yerlerinin karışık olmasına dikkat edilmelidir.) Görev paylaşımı yapıldıktan sonra, öğretici kenara çekilir ve oyun başlar. İmam olan kişi sesli biçimde tekbir alır. Sonra görev sırası gelen öğrenci görevini yapar. Bu işlem, öğrencilerin görevleri farklı namazlarda değiştirilerek ve seri bir biçimde şaşırmadan gerçekleşene kadar devam eder. Öğrencilerin oyunu başarıyla sergilediklerini gözlemleyen öğretici, dersin sonuna doğru teşekkür eder ve öğrencileri oturtur.

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme:	• Öğrencilere namazların rekat sayısı, farz, vacip ve sünnetleri, bunların yerleriyle ilgili sorular yöneltilir. Doğru cevapların gelmesi halinde öğrencilere soruları olup olmadığı sorulur. (Soru gelirse diğer öğrencilerin de cevaplamasına izin verilebilir.) • Öğrencilerin oyunda oynadıkları roller ile gerçek namaz kılarken hissettikleri arasında ortak ve farklı yönler sorulabilir.

BÖLÜM IV

Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar	Oyun, önerilen 1 ders saatinde işlenmiş ve değerlendirme etkinlikleri de uygulanarak tamamlanmıştır.

Kemal ASLAN

- Öğrenmeler; aşağıdaki şekilde olduğu gibi bilişsel, duyuşsal ve devinimsel olmak üzere alanlara ayrılmaktadır. Her ne kadar farklı adlandırılsalar da bu alanlar arasında, yatay ve dikey çok sıkı bir ilişki vardır. İşte, "Benim Adım Namaz" eğitsel oyunu, ders kitabı ve anlatım yönteminin doldurması mümkün olmayan bir boşluk olan, namaz kılma becerisini öğrencilere, kalıcı bir şekilde kazandırabilme ihtiyacından doğmuştur.

- Benim adım namaz oyunu sayesinde, öğrencilerin namazla ilgili bilişsel, duyuşsal ve devinimsel öğrenme düzeylerini ölçmek de mümkün olmaktadır.
- "Benim Adım Namaz" eğitsel oyununu gerçekleştirebilmek ve başarılı sonuç alabilmek için, Yaz Kur'an Kursları öğretim programı, 1. Kur Kur'an öğrenme alanı 3. ünitesi olan "Sure ve Dua Ezberliyoruz" ile 1. kur ibadet öğrenme alanı 3. ünitesi olan "Namaz Kılıyoruz"

ünitelerinin işlenmiş olması gerekmektedir. Dolayısıyla eğitsel oyunlar, öğrencilerin ön öğrenmeleri üzerine bina edildiği takdirde, gerek pekiştirme ve düzeltme, gerekse yeni öğrenmeler gerçekleşmektedir.

- Oyun, içerik ve öğrenme yaşantıları bakımından, Yaz Kur'an Kursları'nın genel, derslerin de özel kazanımlarına tam anlamıyla uygundur. Dolayısıyla bu oyunda, istenmedik öğrenmelerin meydana gelmesi mümkün görülmemektedir.
- Oyun, öğrenci özellikleri hesaba katılarak ve öğrenciler merkeze alınarak gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla bu oyun, öğrenciye görelik ilkesine uygundur.
- Oyun, öğrencilerin ön öğrenmeleri üzerine kurgulanmış olduğundan ve öğrenciler oyun içinde bildiklerinden bilmediklerine doğru bir çizgi izlediğinden oyun, bilinenden bilinmeyene ilkesine uygundur.
- Oyunda konular, öğrencinin görme, işitme, dokunma gibi duyu organlarına da hitap ettiğinden, oyun açıklık ilkesine uygundur.
- Bu oyunda öğrenci, düşünme, problem çözme, kendini ifade etme, çabuk karar verme, kendini kontrol etme gibi yollarla hem bedenen hem de zihnen aktif hale gelmekte, bizzat yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleşmektedir.
- Oyunda, öğrenciler bizzat yaparak yaşayarak öğrendiklerinden, soyut konu ve kavramlar büyük ölçüde somutlaşmaktadır.
- Oyun sırasında öğrenciler, yükseklik/alçaklık gibi ses ayarı, diksiyon, telaffuz gibi dil unsurlarıyla, konuşurken sırasını bekleme, konuşanı dinleme gibi iletişim unsurlarını çalışma fırsatı bulmaktadırlar.
- Eğitsel oyunların amacı, öğrencilerin oyun aracılığıyla zihinsel faaliyetlerini artırmak ve bu sayede öğretimi daha etkili hale getirmektir. Oyunun bu amacı yerine getirebilmesi için gerçek bir oyun gibi öğrencileri eğlendirmesi de gerekmektedir. Fakat oyunun eğlendiren yönü öğretme yönünden daha fazla olmamalıdır ki, öğrencinin dikkati konudan çok oyuna takılarak dağılmasın. "Benim Adım Namaz" eğitsel oyunu, öğretine ve eğlendirme özelliğini birlikte taşımakta, ama öğreticilik özelliği daha ağır basmaktadır.
- Söz konusu oyun, değişik vakitlere ait namazlar ile her namazın rekatlarındaki bölümleri alt başlıklar halinde irdelemeye imkan sağladığından, tümevarımdan tümdengelime doğru bir seyir izlemektedir. Bu husus, öğrencilerin analitik düşünme becerisi kazanmasına olumlu etki edebilir.
- Namaz ibadeti, tekbir, kıyam, kıraat, rükû, teşehhüd gibi pek çok soyut kavram üzerine inşa edilir. "Benim Adım Namaz" oyununda bu kavramların yerleri ve fonksiyonları açıklık, somutluk kazandığından bu oyun, kavram öğretimi bakımından olumlu işlev görmektedir.
- Oyun, yaz Kur'an kursu öğrenci profili olan 06-18 yaş aralığındaki kız ve erkek öğrenciler için ne çok zor ne de çok basittir. Defalarca oynandığı halde oyun grubunda ne yapamadığı için ne de sıkıldığı için kopma gözlenmemiştir. Bu hususun, öğrencilerde kendine güven duygusu geliştirebileceği düşünülmektedir.
- Oyun, kalabalık bir grupla oynandığı halde, ciddi bir disiplin problemi gözlenmemiştir. Öğrencilerin oyun kurallarına zevkle uydukları söylenebilir.
- Oyun, öğrencilerin namazla ilgili daha önce öğrendiği bilgi ve becerileri kullanmalarına fırsat sağlamaktadır.
- Oyun, farklı ve yeni bir namaz öğretileceği zaman, öğrenmenin daha kolay gerçekleşmesini sağlamaktadır.
- Birbirini dinleme, anlama gibi iletişim süreci yaşandığından, öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretici ilişkilerine olumlu katkılar yapmaktadır.
- Namazla ilgili zengin ve anlamlı bir yaşantı geçirildiğinden, kalıcı öğrenmeler gerçekleşmektedir.
- Oyunda, sırasını bekleyen her öğrencide durgun ve dinamik dikkat ile gözlem yeteneği olumlu etkilenmektedir.
- Oyun sayesinde öğrenciler, işbirliği yapma ve grupla çalışma becerisi kazanmaktadırlar.

Sıralanan kazanımların zenginliğinden de anlaşılacağı üzere eğitsel oyunlar oldukça etkin ve öğrenci merkezli bir tekniktir. Bu da öğreticinin, diğer öğrenci merkezli yöntem ve tekniklerde olduğu gibi öğrenme-öğretme ortam ve sürecine aktif katılımını gerektirmektedir. Bu teknikle öğretim gerçekleştirmek isteyen öğreticilerin şu hususlara dikkat etmeleri gerektiği söylenebilir:

• Öğrencilerin ilgi, beceri ve öğrenme stilleri gibi bireysel farklılıkları göz önünde bulundurulmalı,
• Oyunun şekli, konusu, alanı ve özel hedefleri belirlenmeli,
• Öğrencilerin konuyla ilgili ön öğrenmeleri açığa çıkarılmalı,
• Dersin hedefleri doğrultusunda bir oyun modeli desenlenmeli,

• Oyun, öğrencilerin istenmedik davranışlar kazanmalarına yol açmamalı,
• Oyunun eğitici, öğretici yönü ağır basmalı, aynı zamanda oyun, öğrencilerin eğlenmesini de sağlamalı,
• Belirlenen oyun, öğrencilerin gelişim seviyelerine, cinsiyetlerine ve genel ahlak ilkelerine uygun olmalı,
• Oyun, öğrenciler tarafından anlaşılır ve uygulanabilir biçimde olmalı,
• Oyun, sınıf/cami ortamında uygulanacak nitelikte olmalı,
• Oyun, öğrencilerin hayatını tehlikeye atmamalı, yaralanma ve sakatlanmalara neden olmamalı,
• Gerekiyorsa oyun için materyaller geliştirilmeli,
• Gerekliyse oyun için araç-gereç sağlanmalı,
• Bütün çocukların oyuna katılması sağlanmaya çalışılmalı,
• Oyunun süresi ayarlanmalı ve gerekiyorsa oyun uygulayarak gösterilmeli,
• Oyunun uygulanması fazla süre almamalı,
• · Oyuncular belirlenmeli,
• Oyun test edilmeli,
• Test oyunundan sonra oyunun mantığı tekrar kontrol edilmeli,
• Oyun, öğrencilerle birlikte değerlendirmeli ve
• Oyun yeniden desenlenmelidir.

SONUÇLAR

Yaz Kur'an Kurslar'nın sadece yaz aylarında (iki ay süreli) oluşu; öğretim ortamlarının camii içi + müstakil odalar + Kur'an kursu binaları şeklinde farklılaşması; belirlenmiş bir bütçenin olmayışı gibi ekonomik sebepler; derslerin soyut kavram ve konular içermesi; öğrenci profilinin 6-18 yaş arası heterojen öğrenci grubundan oluşması ile öğreticilerin formasyon eksikliği gibi faktörler, ne kadar gayret edilirse edilsin kazandırılmak istenen bilgi, duygu ve becerilerden bir kısmının eksik kalmasına sebep olabilir. Bu olgu biz öğreticileri düşündürtmelidir.

- ✓ Eğitim-öğretimde önemli olan değer ve becerileri öğrencilere anlatmak/aktarmak değil, uygun ortam ve süreçleri oluşturarak kazanmalarını sağlamaktır. Dolayısıyla verimli ve kalıcı bir öğretim için uygun ortam ve zamanın bulunması gerektiği gibi, ilgi ve heyecanın, motivasyonun ve uygulama imkanının da bulunması şarttır.
- ✓ Öğretilmesi gereken konular (iman-ibadet-ahlak) ile öğretilecek muhataplar aynı olduğu halde, öğrencilerin ilgi-kabul çıtalarının geçmişe oranla çok yükselmiş olması sebebiyle, farklı öğrenme-öğretme yöntem ve tekniklerini öğretime dahil etmek, artık bir zorunluluk haline gelmiştir.
- ✓ İlgi duyulmayan bir konunun öğrenilmesinin güçlüğü; öğrencilerin kendilerine bıkkınlık, yorgunluk veren öğretim durumlarından kaçma isteği; tatil döneminde olan yaz kursu öğrencilerinin öğrenirken eğlenme hakları gibi gerekçeler, etkin bir öğretim tekniği olan eğitsel oyunları gündemimize almamızı gerektirmektedir. Unutmayalım ki; yaz kursuna katılarak bizlere öğrenci olan çocuklar, pek çok yaşıtları gibi boş boş gezinme, televizyon, bilgisayar karşısında saatlerce oturma, geç yatıp geç kalkma gibi yanlış ama nefislerine hoş gelen şeyler yerine ya da yüzme, tenis, futbol gibi sportif faaliyetler, bilgisayar kursu, el işi kursu gibi beceri kursları yerine Kur'an ve dinî bilgiler öğrenmek için yaz Kur'an kursunu tercih edenlerdir. Dolayısıyla yaz Kur'an kursundan mümkün olduğunca bilgi, duygu ye davranış öğrenmiş olmanın yanında camiye, din görevlisine duydukları güven ve sevginin karşılığını yine sevgi olarak da almalıdırlar. Bu ise en iyi, öğretimimizi onların ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda düzenlemekle gösterilebilir.

ÖNERİLER

- ✓ Din öğretimi yapan din görevlileri *(cami* görevlileri, Kur'an kursu öğreticileri ile Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenleri), mevcut öğretim anlayış ve uygulamalarının verimsizliği ön kabulünden hareketle, eğitsel oyunlar, dramatizasyon vb. yeni öğretim yöntem ve teknikleri hakkında okuma, düşünme, senaryo yazma, ders planı hazırlama gibi çalışmalara daha fazla yönelmelidirler.
- ✓ "Benim Adım Namaz" eğitsel oyunu her ne kadar yaz Kur'an Kursu öğrencileri için tasarlanmış olsa da yetişkin kurslarında öğretim gören ve namaz kılmayı bilmeyen ya da karıştıran kursiyerler için de uygundur.
- ✓ Programdaki ünite ve konularla ilgili, sınıf/camii içinde uygulanabilecek oyunlar geliştirilebilir. Bu oyunlar, uygulama esasları da belirtilmiş bir şekilde kitapçık olarak hazırlanabilir.
- ✓ Gerek yaz Kur'an kursu öğreticilerinin, gerekse MEB'e bağlı DKAB öğretmenlerinin söz konusu yöntem ve teknikler hakkındaki mevcut durumları araştırılabilir. Araştırma sonuçlarına göre hizmet içi eğitim, seminer vb. araçlarla, din öğretimi yapanların öğretim yöntem ve teknikleri hususundaki eksikleri giderilebilir.
- ✓ Program ve programa uygun yazılı/basılı, görsel/işitsel materyal geliştirilirken, eğitsel oyunlar ve dramatizasyon yönteminin kullanımına imkan ve kolaylık sağlayacak düzenlemelere gidilebilir.

KAYNAKÇA

-A. Lale Erkal; Unutturduğumuz Çocuk Oyunları, Özyürek Yayınları, İstanbul, 2008
-Ayhan Aydın; Gelişim Ve Öğrenme Psikolojisi, Anı Yayınları, Ankara, 1999
- Beyza Bilgin; Mualla Selçuk; Din Öğretimi Özel Öğretim Yöntemleri, Gün Yayıncılık, Ankara, 2000
-Bilal Çoban; Ortaöğretimde Ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayınları, Ankara 2006
-Bilal Çoban; Eyüp Nacar; İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar, Nobel Yayınları, Ankara.2008
-Cemal Tosun; Din Eğitimi Bilimine Giriş, Pegem A Yayıncılık, Ankara 2005
-Cemal Tosun, Recai Doğan Ve Ayşe Korkmaz; Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu, Nobel Yayıncılık, Ankara 2001
-Cynthıa Macgregor; Yaratıcı Bir Çocuk Yetiştirme, Papirüs Yayınları, İstanbul 1996
-D.W. Winnicott; Oyun Ve Gerçeklik, Metis Yayınları, İstanbul 2007
-DİB,Dinimizi Öğreniyoruz Yaz Kur'an Kursları Öğretici Kılavuz Kitabı, 2006
-H.Ömer Adıgüzel; Yaratıcı Dramayı Tanımlayabilmek, Türkiye ı. Drama Liderleri Buluşması, Fersa Matbaacılık, Ankara 1999
-Halil İbrahim Yalın; Öğretim *Teknolojileri Ve Materyal* Geliştirme, 2007
- Halise Kader Zengin; Eğitsel Oyunlar Ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara 2002
-Hülya Pehlivan; Örnek Olay Ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara 1997
-MEB Ortaöğretim Genel Müdürlüğü; Eğitsel Oyunlar Dersi, 2006
-Mehibe Akandere; Eğitici Okul Oyunları, Nobel Yayıncılık, Ankara 2006
-Mehmet Korkmaz; İlköğretim DKAB Öğretmenliği Programının Eğitimde Program Geliştirme Açısından incelenmesi, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kayseri 2003
-Metin Çangır; İlköğretim DKAB Dersinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Yönetimi Ve Denetimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul 2008
-Muhsin Hesapçıoğlu, Öğretim İlke *Ve Yöntemleri,* 1994
-Özcan Demirel; Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı, Pegem A Yayıncılık, Ankara 1999
-Ramazan Diler; Din Eğitiminde Dramatizasyon Yöntemi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Sivas 2001
-Http: *11* Acikders.Hacettepe.Edu.Tr/Dersler/Ders_Belge/OTMT/Otmt/Seferoglu_ OTMT_1.2(Matgelsureci).Pps, Yaşantı Konisinin İlkeleri