

**TEKNOLOJİ DESTEKLİ EĐİTSEL OYUNLARIN 8. SINIF  
ÖĐRENCİLERİNİN DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİ  
BAŞARISI ÜZERİNDEKİ ETKİSİ**

**Abdulkadir DOĐMUŐ**

# 1. BÖLÜM

## Giriş

2020 yılı itibariyle hayatımıza giren Covid-19 salgını nedeniyle eğitimde teknolojiye olan ihtiyaç her geçen gün giderek artmış ve hem devletin hem de öğretmenlerin bu sürece ayak uydurması zorunluluğu ortaya çıkmıştır.

Gelişen teknoloji sayesinde yenilikçi yazılımlar ile de genel olarak bu ihtiyaç karşılanmış olsa da bölgemiz coğrafyasının çeşitli nedenler ile geri kalması bizi Teknoloji Destekli eğitim öğretim faaliyetlerinde tam olarak başarılı bir sonuca ulaştıramamıştır.

Öğrenci merkezli olan bu eğitim anlayışında ders içerisinde yer alan konular ve kazanımlar öğrencilere eğitsel oyunlar ile verilerek öğrenmeleri hedeflenmiş, yüz yüze eğitimden uzak kaldıkları bu süreçte bir nebze de olsa derse olan ilgileri toplanmaya çalışılmıştır.

Çalışmamızda yer alan 8. Sınıf öğrencilerinin yıl sonu gireceği Liselere Geçiş Sınavı'nda ayrıca Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine ait 10 sorunun yer alması, konu ve kazanımların düzgün ve etkili bir şekilde öğretilmesi konusunda üzerimizdeki baskıyı da artırmıştır.

Araştırmamızın bu bölümünde problem durumu, problem cümlesi, araştırmanın genel amacı, araştırmanın denenceleri, araştırmanın önemi, araştırmanın sayıtları, araştırmanın sınırlılıkları yer almaktadır.

### 1.1. Problem Durumu

Gelişen ve modernleşen dünyamızda salgın ve uzaktan eğitim süreci ile de teknolojiye olan ilgi ve ihtiyaç artmıştır. Tüm bu faktörler göz önündeyle geleneksel yöntemlere olan ilgi de azalmıştır. Tüm teknolojik imkanlar içerisinde yetişen yeni nesil çocuklara ve içinde bulunduğumuz durumda getirdiği şartlara göre bizlerde eğitim öğretim faaliyetlerinde yenilikçi adımlar atmak zorundayız.

Hayatımızın her saniyesinde yer alan teknolojinin bir parçamız olduğu düşünülürse eğitim öğretim faaliyetlerinde de teknolojisiz bir ilerlemenin ve gelişmenin olmayacağı kanaatine varılabilir.

## 1.2. Problem Cümlesi

Araştırmamızın temelinde yatan problem cümlemiz ise “**Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların 8. Sınıf Öğrencilerinin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Başarısı Üzerindeki Etkisi**” olarak belirlenmiş ve buna uygun değerlendirmeler yapılmıştır.

## 1.3. Araştırmanın Genel Amacı

Bu araştırma Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel ve teknolojik oyunlar kullanılmasının dersin verimliliğine ve öğrencilere olan etkisini araştırmaktadır. Bu yöntemleri kullanırken yaşanan zorluklar, zorlukların üstesinden gelme biçimleri ve oyunların ve teknolojik şeylerin ne kadar etkisi olduğu araştırılmak istenmiştir.

## 1.4. Araştırmanın Alt Amaçları / Denenceleri

Araştırmamıza uygun olarak aşağıdaki alt başlıklarda temel problem cümlemiz ile birlikte ele alınmış ve alt başlıklar olarak belirlenmiştir.

1. Deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine ilişkin ön test puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Teknolojik Eğitsel Oyunların öğretim yapılan deney grubu ile normal öğretime devam eden kontrol grubundaki öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi başarıları son test puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Teknolojik Eğitsel Oyunların kullanılması kalıcılığı etkilemekte midir?
4. Teknoloji Destekli Eğitsel oyunlar ile işlenen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri daha verimli bir öğretim sağlamakta mıdır?

## 1.5. Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Araştırma hemen hemen bütün okul düzeylerinde verilen bu dersin yenilikçi eğitim ve öğretim modelleriyle uyumunu göstermek, teknolojik ve eğitsel oyunları ile öğrencilerin ne kadar eğlenceli bir öğrenim süreci yaşadıklarını gösterebilmek adına önemlidir.

Din ve Teknoloji konusunda bir nevi çatışmada olan toplumumuza bunun aslında böyle olmadığını dinin teknolojik imkanlar sayesinde çok daha güzel ve verimli anlatılabileceği, kalıcılığın ve kolay öğrenmenin sağlanabileceği hususunda yol göstermek adına çalışmamız önem arz etmektedir.

## 1.6. Sayıtlar

Araştırmamızda yer verilen konular Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi eğitim-

öğretim programında yer alan kazanımlardan, teknolojik ve eğitsel oyunlara uyarlanabilecek olanlarla ilgili çalışma yapılmıştır.

### **1.7. Sınırlılıklar**

Araştırmamız sadece teknolojik ve eğitsel oyunları araştırdığı için diğer yöntemlerin derse etkisine ve öğrenci başarısına olan etkileri bilinmemektedir.

Yaşadığımız coğrafyanın zorlu şartları ve ailelerin kültürel yapısı da çalışmamızda en önemli sınırlılıklar arasında yer almıştır. Çünkü teknoloji temeline dayanan bu araştırmamız sınırlı teknoloji aletler ve bir çok bölgede internet altyapısının olmaması nedeniyle istenilen verimi verememiştir.

Uzaktan eğitim sürecinin başından beri yapılan gözlemlere dayanan araştırma kapsam olarak dar kalmış, sadece yeterli teknolojik imkanlara sahip olan kişiler gözlemlenmiştir.

### **1.8. Tanımlar**

**Oyun:** Oyun genel olarak vakit değerlendirme amacı ile yapılan genel olarak eğlendirici ve bazen de öğretici faaliyetlerin tümüne verilen isimdir.....(Atasoy, 2019: 16)

**Eğitim:** Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi.....(TDK, 2021)

# İKİNCİ BÖLÜM

## KURAMSAL ÇERÇEVE

### 2.1. Oyun

Yaşadığımız bu dünyada artık her alanda hızla değişimler meydana gelmektedir. Bu değişim ve dönüşümler yaşadığımız salgın sürecinin de etkisiyle eğitim ve öğretim anlayışımızda da zorunlulukları meydana getirmiştir. Uzaktan eğitim kavramıyla tanıştığımız bu salgın sürecinde artık geleneksel eğitim öğretim yöntemlerinden uzaklaşarak teknolojinin ana merkezli olduğu yeni bir eğitim anlayışı ortaya çıkmıştır. Eğitimde ki bu değişimi öğretmen merkezli olmaktan çıkarak bilgiyi kendisi yapılandıran ve özümseyen öğrenci merkezli bir anlayış olarak da değerlendirebiliriz. (Zengin, 2011: 9)

Çocukların bedensel, zihinsel, duygusal ve daha birçok alanda gelişiminin sağlanması yönünde oyunun tarihten beri artan bir önemi bulunmaktadır. Derslerimizde de fark ettiğimiz üzere çocuk eğlendiği ve keyif aldığı şeyleri daha kolay, hızlı ve kalıcı olarak öğrenmektedir.

#### 2.1.1. Oyunun Tanımı

Oyun genel manada, belirli bir amacı olan, kuralları olan, belirli bir yer ve zaman içerisinde olan, bedensel ve zihinsel yeteneklerin ortaya çıktığı, sosyal uyumu, zeka ve kişisel becerileri geliştirirken aynı zamanda bireyin keyif almasını sağlayan etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. (Çoban, 2015: 29)

Piaget'te oyunu bir uyum süreci olarak değerlendirmekte ve çocuğun en önemli işinin bu olduğunu dile getirmektedir. Yine Piaget oyunun çocukların dili olduğunu ve sağlıklı düşünebilmeleri için oyun oynamaları gerektiğini belirtmektedir. (Önder, 2017: 243)

#### 2.1.2. Çocukların Gelişiminde Oyunun Önemi

Çocuklar çocukluklarından başlamak üzere gençliğe kadar farklı tür ve düzeyde oyunlar oynamaktadırlar. Oyunla öğrenen ve gelişimini sürdüren çocuklar sağlıklı bir yetişkinlik için de doğru adımı atmış olurlar. Oynayarak ve eğlenerek öğrenen çocuklar ileriki yaşamlarında da öğrenmeye açık, sorgulayan ve mutlu çocuklar olmaktadır. (Yavuz, 2017: 379).

Kişiliğin gelişiminde oyunun etkisi azımsanmayacak derecede önemlidir. Çocuklar oyun sayesinde yaşadıkları çevreyi ve dünyayı tanımakta ve buna uygun olarak

sosyalleşmektedirler. Dolayısıyla oyun sırasında çocuğun sergilediği davranışlar; olaylar karşısındaki tutumu, tepkileri, kurduğu cümleleri, hal ve hareketleri, karakterinin oluşumu hakkında aile ve eğitimciye fikir verebilmektedir. (Özdoğan, 2014: 132)

### **2.1.3. Oyunun Eğitimdeki Yeri**

Çocukların dikkat ve odaklanabilme süreleri yetişkinlere göre daha kısadır. Çocuklar bu nedenle çabuk sıkılırlar ve dikkatleri hemen başka yönlere kaymaya başlar. Bu durum ise öğrenmeyi olumsuz olarak etkiler. Oyunlar da çocukların öğrenme sürecine aktif katılımını sağladıkları için dikkat ve odaklanma sürelerini ciddi düzeyde etkileyip artırabilmektedir.

Günümüz çağında oyun en etkili öğretim yöntemlerinden birisidir. Oyun sayesinde çocuk hem eğlenir hem de öğrenir. Eğitim öğretim faaliyetleri içerisinde yer alan konu ve kazanımlar çocuklara oyun şeklinde sunulduğunda çocukların bu konu ve kazanımlara olan ilgi ve istekleri belirgin düzeyde artmaktadır. Bunun sonucunda da eğitim öğretim faaliyetlerinde beklenen sonuca ulaşmak daha kolay olmaktadır.

Çocuk oyun oynarken temel olarak başarıya ulaşmayı hedefler ve bu hedeflere giderken çeşitli engeller karşısına çıkar. Bu engelleri aşarak hedefe ulaşabilmesi çocuğun hem zihinsel hem de bedensel gelişimine katkı sağlar.

Oyun oynarken çocuklar kendilerini özgür hissettikleri için yeni bilgiler öğrenmeye daha da açık olurlar. Çünkü oyun oynarken çocukların kaygı ve stres seviyeleri minimum düzeyde yer almaktadır.

Peygamber Efendimiz de çocukların eğlenmesini ve oyun oynamasını teşvik etmiş bizzat torunlarıyla oyunlar oynayarak vakit geçirmiştir.

### **2.1.4. Eğitsel Oyun Kavramı**

Eğitsel oyunlar katılan kişileri eğlendirmek ile beraber onların ilgi, istek, tutum ve motivasyonları maksimum dereceye çıkarmayı amaçlayan faaliyetlerdir. Eğitsel oyunlar, öğrenmeye yönelik olan ve öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasını sağlayan etkinlikler olarak da ifade edilebilmektedir. (Sevim, 2014:10)

## **2.2 Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar**

Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar temelde teknolojik altyapıya sahip yazılımlar aracılığıyla hazırlanıp oyunlaştırılarak eğitim öğretim faaliyetlerinde kullanılmaktadır. Özellikle uzaktan eğitim sürecinde aktif bir biçimde kullanılan bu oyunların detaylarına çalışmamızın devamında değinilmektedir.

### **2.2.1. Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Amacı**

Yapılan arařtırmalarda çocukların eğlendiđi ve keyif aldıđı faaliyetlerde öğrenmenin daha hızlı gerçekteşmesinden dolayı oyun kavramına eğitim alanında da mutlak surette ihtiyaç duyulmasını doğurmuştur. Çünkü geleneksel yöntemlerin kullanıldıđı eğitim faaliyetleri oyun ile desteklendiđi zaman monotonluk ortadan kalkmakta ve eğitim keyifli bir hale dönüşmektedir.

Oyun ile çocukların zihinsel ve bedensel gelişimleri artması amaçlanmakta ve çocukların hayat becerisi kazanması sağlanmaktadır. Oyun ile çocukların motivasyonu ve eğitime olan ilgi ve isteđi artırılmaktadır.

Eğitim öğretim sırasında oyunun devreye girmesiyle sınıftaki monoton ve gergin hava yerini kaygısız ve stressiz rahat bir ortama bırakarak konu ve kazanımların kolayca aktarılabilmesine de olanak sağlamaktadır.

### **2.2.2. Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Yararları**

Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların yararları şöyle sıralanabilir: (Bayraktar, Yorulmaz, 2011: 711)

Oyun çocukların fiziksel, dilsel, zihinsel ve ahlaki gelişimlerine olumlu etkiler yaparak sosyal hayatlarını ve duygu dünyalarını geliştirerek onları yaşadığı kaygılı ve stresli ortamdan uzaklaştırır.

Çocuk oynadıđı oyun sayesinde öğrenmeyi severek derse, öğretmene, konuya ve kazanıma olan ilgisi artar. Artan bu sevgi ise onun motivasyonunu ve öğrenmeye olan isteđini artırır.

Oyunla öğretim sayesinde çocukların çabuk dağılan dikkatleri hızlıca toparlanabilir. Oyun esnasında yaşadığı heyecan onun derse olan ilgisini canlı ve diri tutmaya yarar.

Oyun esnasında çocuklar eski öğrendikleri bilgileri arkadaşlarına da aktarırlar. Bu da hem kendi bilgilerinin kalıcı olmasına hem de akran öğrenmesine olumlu katkı sağlar.

Oyun öğrencilerin ilgi ve isteklerini artırarak dersten kopmamalarını ve eğlenerek öğrenmelerini sağlar. Başarabildiđini gören çocuğun özgüveni de yerine gelir.

### **2.2.3. Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları**

Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların sınırlılıkları şöyle sıralanabilir (Bayraktar, Yorulmaz, 2011: 712)

Oyun esnasında sınıfın disiplini kolayca dağılabilir ve hem sınıfı hem de oyunu idare etmek zorlaşabilir.

Derslerde gereğinden fazla sürekli oyunun kullanılması çocuklarda artık istek ve heves uyandırmayabilir. Aynı şeyler sürekli ilgisini çekmeyebilir.

Oynanacak bazı oyunlar hazırlık aşamasında fazla vakit alabilir yada sınıf mevcudu ile oyun arasında uyum olmayabilir.

Oyun esnasında dikkatli ve adil davranılmadığı takdirde öğretmene karşı olumsuz tutum ve davranışlar ortaya çıkabilir.

Oyun esnasında yarışmacı gruplar dengeli bir biçimde dağıtılmadığı takdirde yine öğretmene karşı olumsuz tutum ve davranışlar takınılabılır.

#### **2.2.4. Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Uygulanması**

Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Uygulanması konusunda hemen hemen her okulda bulunan bilgisayar laboratuvarları aktif olarak kullanılabilir. Ama burada dikkat edilmesi gereken husus var olan donanımların yeterli olması ve öğrenci sayısına yetebilecek düzeyde olmasıdır.

Sınıflarda yer alan sunum cihazları veya akıllı tahtalar da Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Uygulanması konusunda bizlere birebir yardımcı olabilmektedir. Laboratuvar yönteminde çocuk birebir etkileşimde olurken bu yöntemde ise çocuk izleyen konumuna düşerek sadece sorulan sorulara cevap verebilir.

Öğrencilerin evlerinde bulunan kişisel tablet, telefon ve bilgisayar da Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların Uygulanmasında aktif olarak kullanılabilir. Uzaktan eğitim sürecinde ortaya çıkan sanal sınıf kavramları ve Milli Eğitim Bakanlığının kullanımımıza sunduğu Eğitim Bilişim Ağı (EBA)'da bu süreçte aktif olarak yardımcı olabilir.

Ayrıca Google Classroom gibi sanal ve canlı sınıf uygulamaları ile de öğrencilere aktif ve toplu bir biçimde bu oyunlar ve ödevler gönderilebilir, hızlı bir şekilde geri dönütler alınabilir.

Tabii ki tüm bu uygulanma süreçlerinde yaşanan coğrafya, teknolojik imkanlar ve internet altyapısı da göz önüne alınması gereken en önemli faktörler arasında yer almaktadır.

#### **2.3 Eğitsel Oyunlarda Kullanılan Teknolojik Yazılımlar**

Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar çalışmamızda yer alacak en önemli unsur bu



çalışmalarda kullanılacak olan yazılımlardır. Genellikle yurt dışı kaynaklı olan bu yazılımlar özellikle salgın sürecinde uzaktan eğitim faaliyetlerinde tüm öğretmenlerin aktif olarak kullandıkları birer platform haline gelmiştir. Bizler de bu süreçte Din Dersi Etkinlik Portalı sloganıyla dkabetkinlik.com adlı bir internet sitesi faaliyete geçirerek Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin teknolojik eğitsel oyunlar ile daha verimli hale gelmesini amaçlamış bulunmaktayız. Yaptığımız bu çalışmalarımızda da kullandığımız başlıca eğitsel yazılımlar şunlardır;

**Wordwall:** İçerisinde barındırdığı çeşitli bulmaca, test ve oyunlar ile öğretmenlerin gözdesi haline gelen Wordwall uzaktan eğitim sürecinde en çok kullandığımız ve faydasını gördüğümüz bir yazılım haline gelmiştir.

**Kahoot.it:** Bir çevrimiçi bilgi yarışması platformu olan Kahoot'da uzaktan eğitim sürecinde yine öğrencilerin ilgi ve isteklerini artırma konusunda öğretmenlere çok faydalı olmuştur.

**Canva:** Normalde ücretli bir yazılım olan Canva, uzaktan eğitim sürecinde Canva Education seçeneği ile öğretmenlere ücretsiz bir kullanıma açılmıştır. Canva ile kolay ve hızlı bir şekilde sunumlar ve infografik grafikler hazırlanabilmekte ve kullanıma sunulabilmektedir.

### 2.3 Eğitsel Oyunlar ile Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretimi

Uzaktan eğitim sürecinde teknolojiye artan ihtiyaç neticesinde bizler de kendimizi geliştirerek sürece ayak uydurmaya çalıştık. Bu bağlamda yukarıda da bahsettiğimiz gibi bir internet sitesi kullanıma açarak burada çeşitli yazılımlar kullanarak öğrencilerin bu süreçte derse olan ilgi ve isteklerini artırmaya çalıştık. Yaptığımız bu çalışmalarda olumlu birçok geri dönüşler alarak motivasyonumuzun artması sağlanmıştır. Kurduğumuz bu internet sitesini faaliyette kaldığı süre içerisinde Google Analytics gibi ölçüm araçlarıyla takip ederek kullanıcı davranışlarını da detaylı bir biçimde inceledik. Aylık ortalama 25-30 bin kullanıcıya ulaşan sitemizde hazırlanıp kullanıma sunulan etkinlikler büyük beğeni toplayarak beğenilmiştir.

Uzaktan eğitim sürecinde bu gibi eğitsel ve teknolojik oyunların eğitim-öğretime çok fazla katkısı olduğu konusunda güzel dönütler alınmıştır. İnternet sitesi ve sosyal medya üzerinden yürütülen bu gözlem çalışmasında alınan geri dönütler sayesinde belirli bir ilerleme kaydedilmiş ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel ve teknolojik oyunlar kullanılmasının büyük bir çoğunluk tarafından benimsendiği ve sevildiği gözlemlenmiştir.

## 2.5 İlgili Arařtırmalar

Ülve Atasoy, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kavram Öğretimi” adlı yüksek lisans tezi çalışmasında özellikle çalışmamızda yer verdiğimiz eğitsel oyunlara ve eğitsel oyunlarla kavram öğretimi yöntemini detaylı olarak incelemiş ve öneriler getirmiştir. Çalışmada sadece eğitsel oyunlar yer almakla birlikte teknolojiye yer verilmemiştir.....(Atasoy, 2019)

Adem Güneş, “DKAB Dersinde Teknolojik Materyal Kullanımı ve DKAB Öğretmenlerinin Teknolojik Materyal Kullanma Eğilimleri (Gaziantep İli Örneği)” adlı makalesinde Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde teknoloji kullanımı ve öğretmenlerin buna eğilimlerini sadece Gaziantep ili üzerinde sınırlı bir kapsamda gerçekleştirmiş ve çeşitli analizler ile yorumlar getirmiştir.....(Güneş, 2012)

Mustafa Kalender, “Din Eğitiminde Oyun” isimli doktora çalışmasında çeşitli açılardan analizler yaparak din eğitiminde oyun kullanılmasını incelemiştir.....(Kalender, 1999)

Mehmet Faruk Bayraktar, Bilal Yorulmaz, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı” adlı çalışmasında çeşitli açılardan bu konu incelenmiştir.....(Bayraktar, Yorulmaz, 2011)

Nursel Arslan, “4. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretim” adlı yüksek lisans tezi çalışmasında ilgili konuya değinmiştir.

Fatih Çınar, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni Adaylarının Öğretim Amaçlı Teknolojiyi Kullanma ve Materyal Geliştirme Tutum ve Özgüvenleri Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışması da çalışmamıza ışık tutan eserlerden birisidir.

Bilal Yorulmaz, “Teknoloji Destekli Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinin Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığın Etkisi” adlı çalışma da bizlere yardımcı olan en önemli çalışmalardan birisidir.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

Hazırlanan bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada, yarı deneysel yöntemde ön test- son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Deney grubunun oluşturduğu, sekizinci sınıftan 10 öğrenciye Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi konuları Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar yöntemiyle, kontrol grubunun oluşturduğu sekizinci sınıftan 10 öğrenciye ise Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi geleneksel yöntemle anlatılmıştır.

Tablo 3.1. Ön Test Son Test Kontrol Gruplu Deneysel Desen

Grup	Ön Test	İşlem	Son Test
D (Deney)	Q1	X1	Q3
K (Kontrol)	Q2	X2	Q4

Q1, Q2, Q3, Q4 ön test ve son test olarak kullanılan Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi Başarı Testi'ni,

X1, Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar yönteminin kullanıldığı sınıfını,

X2, Geleneksel yöntemlerle derslerin anlatıldığı sınıfı temsil etmektedir.

Grupların her birine (deney ve kontrol grupları) deneysel işlem öncesinde ön test uygulanmıştır. Ön test sonuçları elde edildikten sonra, 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında 8. Sınıf 2. Dönem kazanımları 3 hafta boyunca (6 ders saati), deney grubuna Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar yöntemi ile kontrol grubuna ise geleneksel yöntemlerle anlatılmıştır. Deneysel işlemde sonra kontrol ve deney grubuna son test uygulanarak Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların işe yararlığını ölçmek için gerekli olan sonuçlara ulaşılmıştır.

#### 3.2. Çalışma Grubu

Bu gibi çalışmalarda evren ve örneklem, çalışmanın yapılacağı grubu veya durumu ifade etmektedir. Çalışma grubundaki mevcut katılımcıların ulaşılabilir olması, uygun bir örneklemdir. Bu yöntem katılımcılara ve bilgilere maliyetsiz ve hızlı bir şekilde ulaşılması noktasında önemlidir.

Araştırmamızda özellikle Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin ve öğrencilerinin teknolojik ve eğitsel oyunlar konusundaki durumları araştırıldığından, bu konuda karşılaşılan problemler, oyunların işlevselliği, derslerde kullanan kişilerden gelen dönüşler de dikkate alınmıştır.

Araştırmamızın çalışma grubunda öğrenciler doğrudan belirlendi. Örneklemi, 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Hakkari ili Derecik İlçesi Şehit Gaffar Okkan Ortaokulu'nda ki 8/A ve 8/B sınıflarında yer alan öğrenciler oluşturmaktadır. Rastgele olarak seçilen bu iki sınıftan 20 öğrenci biri deney diğeri kontrol olmak üzere iki gruba ayrılmıştır.

Tablo 3.2. Cinsiyet İçin Frekans Dağılımı

Cinsiyet	Deney Grubu		Kontrol Grubu	
	n	%	n	%
Kız	5	50	6	60
Erkek	5	50	4	40
Toplam	10	100	10	100

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Yaptığımız bu araştırmamızda veri toplama amacı için Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi başarı testi kullanılmıştır.

#### 3.3.1. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Başarı Testi

Araştırma için Ortaokul 8. Sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinin ünitelerinden “Zekat ve Sadaka, Kader İnancı” belirlenmiştir. Bu konular ile ilgili kazanımlar hazırlanmış olduğumuz günlük ders planlarında yer almaktadır. (Ek-1)

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin seviyelerini ölçmek için ön test ve son test olarak kullanılmak üzere bir Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi başarı testi hazırlandı.

İlgili araştırmalar detaylıca incelenerek çalışmamıza örnek olacak bir başarı testi bulunmadığından 2020-2021 Eğitim-Öğretim yılının 2. Döneminde yapılan 1. Yazılı sınav başarı testi olarak çalışmamızda yer almıştır.

### **3.4. Verilerin Toplanması**

Araştırmamızda daha önce de bahsettiğimiz gibi araştırmada yer alan sınıflardan biri deney diğeri kontrol gurubu olarak belirlenmiştir. Sonrasında ise öğrencilerin ön test puanlarını öğrenmek için başarı testi uygulanmıştır. Araştırma 3 haftada 6 ders saati boyunca sürmüştür. Bu zaman zarfında Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi konu ve kazanımları deney grubuna Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar yöntemi ile, kontrol grubuna ise geleneksel yöntemler ile anlatılmıştır.

### **3.5. Verilerin Analizi**

Deney ve Kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanan Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Başarı testinden elde edilen veriler SPSS 26 programına aktarılarak deney ve kontrol gruplarının başarı testinde puanlarının normal dağılım gösterip göstermediği test edildi.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

Bu bölümde, elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlar araştırmanın alt amaçları doğrultusunda aşağıda verilmiştir.

#### 4.1 Birinci Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi olan “Deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersine ilişkin ön test puanları karşılaştırıldığında bir farklılık var mıdır?” sorusuna cevap bulmak için deney ve kontrol gruplarının ön testleri karşılaştırılmıştır. İki grup değerlendirildiğinde ve çalışma grubumuzdaki kişi sayısı ( 20 öğrenci) 50 kişinin altında olduğu için Mann Whitney U Testi yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlar ise aşağıda tablo olarak verilmiştir.

Tablo 4.1. Deney ve Kontrol Grubunun Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Başarı Testi Ön Test Puanlarının Mann Whitney U Testi Analizleri

Gruplar	n	$\bar{X}$	Sx	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	Sig.(p)
Deney	10	73	13,85	12,95	129,50		
Kontrol	10	64,5	10,40	8,05	80,50	25,5	0,63

Tablo 4.1.’de kontrol ve deney gruplarının başarı testi ön test sonuçları verilmiştir. Teknoloji Destekli Eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun ön test puanlarının aritmetik ortalaması ( $\bar{X}=73$ ); geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun ön test puanlarının ortalaması ( $\bar{X}=64,5$ ) olarak elde edilmiştir.

Test sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu arasında yaklaşık 8.5 puanlık bir fark ortaya çıkmaktadır. Bölge şartları ve çeşitli şartlar birlikte düşünüldüğünde aradaki bu farkında normal bir değer olduğu kanısına varabiliriz. Test sonuçlarında da görüldüğü üzere arada anlamlı bir fark olmasa da bize kayda değer bir ipucu verdiğini söyleyebiliriz.

#### 4.2 İkinci Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “Teknolojik Eğitsel Oyunların öğretim yapılan deney grubu ile normal öğretime devam eden kontrol grubundaki öğrencilerin Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi başarıları son test puanları karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusuna cevap bulmak için deney ve kontrol gruplarının son testleri karşılaştırılmıştır.

Tablo 4.2. Deney ve Kontrol Grubunun Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Başarı Testi Son Test Puanlarının Mann Whitney U Testi Analizleri

Grup	n	$\bar{X}$	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	Sig.(p)
Deney	10	74	14,10	141	14	0,05
Kontrol	10	61	6,90	69		

Yapılan Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi son test sonrasında anlamlı olarak 13 puan fark ortaya çıkmış olsa da çalışmamızda sıkça bahsettiğimiz gibi bölgesel faktörler bu farka büyük etki etmektedir. Deney ve Kontrol grubu içerisinde yer alan öğrencilerin çeşitli ailevi ve sosyal durumları teste büyük oranda etki ederek farklar ortaya çıkmasını sağlamış ve net sonuçlar elde edebilmemize engel olmuştur.

#### 4.3 Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan “Teknolojik Eğitsel Oyunların kullanılması kalıcılığı etkilemekte midir?” sorusuna ise aşağıda bazı yorumlar getirilmiştir.

Çalışmamızda bahsettiğimiz internet sitemizin faaliyette olduğu zaman aralığında Teknolojik Eğitsel Oyunlarla Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretimi konusunda kayda değer yorumlar gelmiştir. Gelen bu yorumların bir çoğunda öğretmenlerin işlerinin kolaylaştığı ve öğrencileriyle daha eğlenceli vakitler geçirdiklerini bildirmişlerdir. Öğrenciler ise etkinlik ve oyunlar ile dersi daha iyi anladıklarını ve bu etkinlikleri yaparken keyif aldıklarını dile getirmişlerdir.

Çalışmamızda yaptığımız analizde belli başlı farklar ortaya çıkmasa da alınan bu geri dönüşler Teknoloji Destekli Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin öğrencilerin

öğrenme kalıcılığına etki ettiğini göstermektedir. Çalışmamızda ise anlamlı bir farkın çıkmaması yaşadığımız coğrafya ve öğrencilerin sahip olduğu teknolojik imkanlar nedeniyle kısıtlı kalmıştır.

#### **4.4 Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular**

Araştırmanın dördüncü alt problemi olan “Teknoloji Destekli Eğitsel oyunlar ile işlenen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri daha verimli bir öğretim sağlamakta mıdır?” sorusuna ise aşağıda bazı yorumlar getirilmiştir.

Yine yukarıda bahsettiğimiz gibi alınana geri dönüşler üzerinden yaptığımız değerlendirmeler sonucunda öğretmen arkadaşlarımızın bu uygulamalar sayesinde derslerini daha verimli işledikleri gözlenmiştir. Uzaktan eğitim sürecinde yapılan bu oyun destekli eğitimin öğrenciler açısından da faydalı olduğunu düşünmekteyiz. Çünkü gününü teknolojik aletlerin başında geçiren öğrencilerin bu durumdan bir süre sonra sıkıldıkları ve derslere girmek istemedikleri gözlemlenmiştir. Derslerin bu şekilde eğlenceli ve keyifli hale getirilmesi ile de katılımlarda belirgin bir artma gözlenmiştir.



## **BEŞİNCİ BÖLÜM**

### **SONUÇ ve ÖNERİLER**

Bu bölümde, araştırma neticesinde elde edilen bulgulardan yola çıkılarak sonuçlar verilmiştir. Sonuçlar belirli kriterler dahilinde tartışılmıştır. Daha sonra yapılacak çalışmalara yardımcı olmak amacıyla, bulgular ışığında araştırma sonuçlarına dayalı olarak da önerilerde bulunulmuştur.

#### **Sonuç**

Çalışmamızda da bahsettiğimiz gibi oyun çocuğun yaşamında büyük öneme sahiptir. Çocuk oyunla büyür, gelişir ve oyunla keyifli ve kolay bir biçimde öğrenir. Oyun oynadığı sırada tüm dikkatini oyuna vererek sonuca ve başarıya ulaşmak için elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır. Oyunun çocuk üzerindeki bu etkisi Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde de rahatlıkla kullanılabilir. Uzaktan eğitimle devam ettiğimiz bu günlerde de Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlar ile Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersleri daha eğlenceli ve keyifli hale getirilebilir.

Yine yukarıda bahsettiğimiz gibi bu oyunlar kullanılırken dikkat edilmesi gereken noktalar vardır. Sınıf mevcudu ile oyundaki soru sayısı, oyun esnasında sınıfın kaybolan disiplini, sürekli aynı oyunların oynanması gibi durumlar yarardan çok zarar sağlayabileceği ve adil davranılmadığı zaman öğretmene karşı çocukların olumsuz tutum takınabileceği de düşünülerek bir denge içerisinde yürütülmelidir.

Çalışmamızda yer verdiğimiz alt problemler ve bunların analizlerini incelediğimizde de Deney ve Kontrol grubu arasında çok fazla bir farklılık görülememiştir. Bunun nedeni ise ailelerde çocuk sayısının fazla olması, teknolojik aletlerin kısıtlı olması, internet ve elektrik altyapısının zayıf olması gibi çeşitli nedenler olabilir. Ama yine de gruplar arasında belirgin bir fark olmasa da anlamlı bir farklılık küçük de olsa görülebilmektedir.

Bu küçük farklılık da bizlere Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunların gerekli koşullar ve imkanlar sağlandığında Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinin daha verimli ve kalıcı olarak işlenebileceğine dair ipucu vermektedir.

#### **Öneriler**

1. Elde edilen sonuçlarda çok fazla anlamlı bir farklılık olmasa da teknoloji destekli oyunlar ile işlenen Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinin geleneksel yöntemle işlenen derslere göre daha verimli ve kalıcı olduğuna işaret etmektedir. Bu sonuçtan hareketle teknoloji

uzaktan eğitim sürecinden yüz yüze eğitim sürecine geçildiğinde de kullanılmaya devam edilmeli ve öğretmenlerin bu konuda istekli olması sağlanmalıdır.

2. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni olmak isteyen kişilere temel eğitimlerinde bu gibi teknolojik gelişmeler öğretilmeli, halihazırda görev başında bulunan öğretmenlere ise seminer ve hizmet içi eğitim gibi faaliyetler ile bilgilendirmeler yapılmalıdır.

3. Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenleri başkalarının materyallerini kullanmak yerine dersi nasıl işliyorsa ve öğrencileri nasıl etkinliklerde başarı gösteriyorsa materyallerini ona göre kendisi hazırlamalıdır.

4. Yapılan derslerde bilgisayar, tablet, akıllı tahta ve projeksiyon gibi teknolojik aletler aktif bir biçimde kullanılmalı ve öğretmenler buna teşvik edilmelidir.

5. Google Classroom gibi sanal sınıf uygulamaları aktif olarak kullanılmalı ve öğrenci ile daima iletişim ve etkileşim halinde olunmalıdır.