

T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL
OYUN KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

MUHAMMED AHMET TUĞLUCA

AMASYA
Kasım - 2023

T.C.
AMASYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL
OYUN KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

Hazırlayan
Muhammed Ahmet TUĞLUCA

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR

AMASYA - 2023

TEZ ONAY SAYFASI

Muhammed Ahmet TUĞLUCA tarafından hazırlanan “DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUN KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ” başlıklı çalışma aşağıdaki jüri tarafından 06/09/2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği ile Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri

İmza

Danışman	: Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR	
Üye	: Doç. Dr. Ayşegül GÜN	
Üye	: Dr. Öğr. Üyesi Rahime ÇELİK	

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım. 06/09/2023

.....
Doç. Dr. Hasan YERKAZAN
Sosyal Bilimler Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN SAYFASI

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir, aksinin ortaya çıkması durumunda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

06/09/2023

Muhammed Ahmet TUĞLUCA

İmza

ÖZET

DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUN KULLANIMINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Muhammed Ahmet TUĞLUCA

Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans, Eylül/2023

Danışman: Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR

Modern eğitim anlayışının önemli bir parçası haline gelen eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin öğrenme deneyimini yeniden tanımlamakta ve öğretim süreçlerini zenginleştirmektedir. Bu çalışmada eğitsel dijital oyunların din öğretiminde kullanım eksikliğinden bahsedilmiş; bu eksikliğe yönelik eğitsel bir dijital oyun tasarım örneği sunularak bu materyale ilişkin öğrenci görüşleri elde edilmiştir. Ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin kullanımına uygun olarak hazırlanan, ders müfredatına paralel bir şekilde tasarlanan, arkadaş gruplarıyla oynanabilen ve mobil cihazlara yönelik olarak geliştirilen bir materyal sunulmuştur. Bu doğrultuda, din eğitimi alanında teknolojinin kullanımına yönelik var olan eksiklikleri kısmen giderebilmek amacıyla bir materyal örneği sunularak alana katkı sağlanması hedeflenmiştir. Geliştirilen eğitsel dijital oyun, Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulunda 6. sınıfta öğrenim gören bir grup öğrenciye dört hafta boyunca uygulanmış, dördüncü haftanın sonunda öğrencilerle yarı yapılandırılmış bir görüşme yapılarak görüşleri alınmıştır. Araştırma nitel desende planlanmıştır. Nitel araştırmalardan durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Araştırma verilerini toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur. Çalışma grubunu Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulunda bulunan on beş 6. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örneklem tercih edilmiştir. Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde ise betimsel analiz tercih edilmiştir. Araştırma kapsamında uygulamayı kullanan 15 öğrencinin uygulamaya yönelik görüşleri incelenmiştir. Öğrencilerin “Hicret” isimli eğitsel dijital oyunu genel olarak eğitici, öğretici, faydalı ve verimli bulduğu yönünde kodlara ulaşılmıştır. Özellikle uygulamanın; öğrencilerin derslerinde başarılı olmalarına yardımcı olduğu, boş vakitlerini eğlenceli ve verimli bir şekilde değerlendirebilmelerine katkıda bulunduğu, öğrenmelerini hızlandırdığı, konuları daha iyi anlamalarını sağladığı ve ders tekrarı yapmalarına olanak sağladığı yönünde kodlar bulunmaktadır. Bununla birlikte, benzer uygulamaların farklı derslerde kullanılabileceği önerisi de yapılmıştır. Bu çalışma giriş, 3 bölüm ve sonuç kısımlarından oluşmaktadır. Giriş

bölümünde araştırmanın problem durumu, araştırmanın amacı ve önemi, çalışmanın sayıltı ve sınırlılıklarına ait bilgilere yer verilmiştir. Birinci bölümde çalışmanın kavramsal çerçevesi oluşturulmuştur. Eğitsel dijital oyunlar hakkında bilgi verilmiş, ardından alanla ilgili çalışmalara yer verilmiştir. İkinci bölümde araştırmanın yöntemine, uygulamanın içeriğine ve tasarlama-geliştirme sürecine dair bilgilere yer verilmiştir. Son olarak üçüncü bölümde ise öğrencilerin geliştirilen uygulamaya yönelik düşüncelerinden ve yorumlarından elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Sonuç kısmında ise çalışmadan elde edilen veriler özetlenerek çeşitli sonuçlar ortaya konmuş ve benzer araştırmalarla karşılaştırılmıştır. En son ise araştırmanın konusuna yönelik çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitimi, eğitsel dijital oyun, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi, Hicret Oyunu.



ABSTRACT**STUDENT OPINIONS ON THE USE OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES IN
RELIGIOUS CULTURE AND ETHICS COURSE****Muhammed Ahmet TUĞLUCA**

Amasya University, Institute of Social Sciences

Department of Philosophy and Religious Sciences, M.A., September/2023

Supervisor: Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR

Educational digital games, which have become an important part of modern education, redefine the learning experience of students and enrich their teaching processes. In this study, the lack of use of educational digital games in religious teaching has been mentioned; An educational digital game design example was presented to address this shortcoming, and student views on this material were obtained. A material prepared for the use of secondary school 6th grade students, designed in parallel with the course curriculum, which can be played with groups of friends and developed for mobile devices, is presented. In this direction, it is aimed to contribute to the field by presenting a material sample in order to partially eliminate the deficiencies in the use of technology in the field of religious education. The developed educational digital game was applied to 6th grade students studying at Amasya Hattat Hamdullah Imam Hatip Secondary School for four weeks, and at the end of the fourth week, a semi-structured interview was conducted with the students and their opinions were taken. In the study, the case study method from qualitative research was used. A semi-structured interview form was created to collect the research data. The study group consists of fifteen 6th grade students in Amasya Hattat Hamdullah Imam Hatip Secondary School. Purposive sampling was preferred in determining the study group. In the analysis of the data obtained from the research, descriptive analysis was preferred. Within the scope of the research, the opinions of 15 students who used the application were examined. It was found that the students found the educational digital game "Hicret" as educational, instructive, useful and productive in general. In particular, there are codes that the application helps students to be successful in their lessons, they can spend their free time in a fun and productive way, accelerate their learning, provide a better understanding of the subjects and allow them to repeat the lessons. In addition, it is suggested that similar applications can be used in different courses. This study consists of introduction, 3 chapters and conclusion. In the introduction part, the problem situation of the research, the purpose and importance of the research, the assumptions and limitations of the study are given. In the first part, the conceptual framework of the study was created. Information about educational digital games was given,

and then other studies related to the field were included. In the second part, information about the method of the research, the content of the application and the design-development process are given. Finally, in the third part, the findings obtained from the students' thoughts and comments on the developed application are included. In the conclusion part, the data obtained from the study were summarized and various results were presented and solution proposals for the research problem were tried to be presented. The last, the data of the research and the data of the previous studies were compared.

Keywords: Religious Education, educational digital game, Religious Culture and Ethics Course Lesson, Hicret Game.



ÖNSÖZ

Günümüzün hızla dijitalleşen dünyasında teknolojinin etkisi hayatın her alanında görülmekte ve eğitim dünyası da bundan etkilenmektedir. Bu dönüşümün bir parçası olarak dijital oyunlar, eğitim alanında giderek yaygınlaşmaktadır. Eğitimciler ve öğrenciler arasında ilgi gören dijital oyunlar, öğrenme sürecinde etkin olarak kullanılmaktadır.

Dijital oyunlar üzerinde harcanan zaman, etkisi altında bıraktığı kitle ve sunduğu içerik açısından din eğitimi biliminin ilgi alanına girmektedir. Aynı zamanda gençlerin ve çocukların hayatlarında son derece kritik bir öneme sahip olan bu oyunları anlamak, gençlerimizi ve çocuklarımızı anlayabilmek ve onlara ulaşabilmek açısından son derece kıymetlidir.

Gelişen dünyada sayısız imkânı içerisinde barındıran dijital oyunlar, eğitim dünyası için çok büyük bir potansiyeldir. Akademisyenler ve din eğitimcileri tarafından bu alanın bir araştırma sahası olarak görülerek gerekli değerin verilmesi ve çeşitli faaliyetlerin yürütülmesi gerekmektedir.

Geliştirilen eğitsel dijital oyuna yönelik öğrenci görüşlerinin ele alındığı bu çalışmanın giriş bölümünde araştırmanın problemi, amacı ve önemi açıklanmış ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir. Birinci bölümde kavramsal çerçeve yer almaktadır. İkinci bölümde araştırmanın yöntemine yer verilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmadan elde edilen bulgular ve yorumlar yer almaktadır. Sonuç bölümünde ise sonuçlar ve önerilere yer verilmiştir.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında başta danışmanlığımı yapan, sürekli destekte bulunan Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR'e teşekkür ederim. Ayrıca her zaman fikirlerini aldığım Doç. Dr. Ayşegül GÜN ve Dr. Öğr. Üyesi Rahime ÇELİK'e, son olarak benden yardımlarını esirgemeyen sevgili aileme teşekkürlerimi sunarım.

Muhammed Ahmet TUĞLUCA

.../.../.....

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN SAYFASI.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	x
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xi
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xii
GİRİŞ.....	1
1. Problem Durumu.....	1
2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	3
3. Araştırmanın Sayıltıları.....	4
4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	4
5. İlgili Araştırmalar.....	4
I. BÖLÜM	
1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	14
1.1. Oyun	14
1.2. Çocuğun Gelişiminde Oyun	14
1.3. Kur'an-ı Kerim'de Oyun	16
1.4. Dijital Oyun	17
1.5. Eğitsel Dijital Oyunlar.....	20
1.6. Din Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar	22
1.7. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme	28
1.8. Din Öğretimi Teknolojisi	29
II. BÖLÜM	
2. YÖNTEM	31
2.1. Araştırma Yöntemi	31
2.1.1. Çalışma Grubu	31
2.1.2. Veri Toplama Aracı	32
2.1.3. Veri Toplama Süreci	32
2.1.4. Verilerin Analizi.....	33
2.1.5. Geçerlik ve Güvenirlik	34

2.2. Tasarlanan Oyunun Genel Tanımı	35
2.2.1. Oyun İçeriği	35
2.2.2. Karakter Hikâyeleri	39
2.2.3. Oyunun Geliştirilme Amaç ve Hedefleri	47
2.2.4. Oyunun Tasarım Süreci	48
III. BÖLÜM	
3. 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN GELİŞTİRİLEN EĞİTSEL DİJİTAL OYUNA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİYLE İLGİLİ ARAŞTIRMA BULGULARI.....	50
3.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Kişisel Bilgiler.....	50
3.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Geliştirilen Eğitsel Dijital Oyuna Yönelik Görüşleri	52
3.2.1. Öğrencilerin Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkındaki Genel Görüşleri	53
3.2.2. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri	58
3.2.3. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Akranlarına Önerme Tercihleri ve Nedenleri	62
3.2.4. Uygulamanın Okul Dışında Kullanılma Tercihleri ve Nedenleri	66
3.2.5. Öğrencilerin DKAB Dersinde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri	68
3.2.6. Öğrencilerin Farklı Derslerde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri	73
3.2.7. Öğrenci Perspektifine Göre Uygulama Deneyiminin Öğrenme Sürecine Etkileri.....	76
3.2.8. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: İlgi Çeken / Beğeni Toplayan Unsurlar	80
3.2.9. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: Beğenilmeyen Unsurlar	85
SONUÇ.....	89
ÖNERİLER.....	99
KAYNAKÇA	99
EKLER.....	105
Ek.1. Veli Onam Formu	106
Ek.2. Görüşme Soruları	107

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Kişisel Bilgiler	50
Tablo 2. Öğrencilerin Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkındaki Genel Görüşleri	52
Tablo 3. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri	58
Tablo 4. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Akranlarına Önerme Tercihleri ve Nedenleri ...	62
Tablo 5. Uygulamanın Okul Dışında Kullanılma Tercihleri ve Nedenleri	65
Tablo 6. Öğrencilerin DKAB Dersinde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri	68
Tablo 7. Öğrencilerin Farklı Derslerde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri	72
Tablo 8. Öğrenci Perspektifine Göre Uygulama Deneyiminin Öğrenme Sürecine Etkileri ...	76
Tablo 9. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: İlgi Çeken / Beğeni Toplayan Unsurlar	80
Tablo 10. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: Beğenilmeyen Unsurlar	85

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Hicret: Uygulama Logosu	35
Görsel 2. Oyun Haritası	36
Görsel 3. Tasarım Sürecinde “Bağdat” Şehri	36
Görsel 4. Oyun Haritasındaki “Kahire” Şehri	37
Görsel 5. Oyunun Giriş Menüsü	37
Görsel 6. Puan ve Altın Simgesi	38
Görsel 7. Bab’ül İlmi	39
Görsel 8. Ebû’l Fülûs	40
Görsel 9. Arsen	41
Görsel 10. Tabibe	42
Görsel 11 Sadaka-i Cariye Binaları	43
Görsel 12. Kurban İbadeti Simgesi	44
Görsel 13. Zekât İbadeti Simgesi	44
Görsel 14. Amel-i Salih Örneği	45
Görsel 15. Mekke (Hacc İbadeti Simgesi)	46
Görsel 16. Soru Örneği	46

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar	Açıklama
DEG	Digital educational games - Dijital eğitsel oyunlar
DKAB	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
DOTÖ	Dijital oyun tabanlı öğrenme
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Found - Birleşmiş Milletler Uluslararası Çocuklara Acil Yardım Fonu

GİRİŞ

Teknoloji, dijitalleşme ve enformasyonun hayatı her alanda etkilediği bu dönemde mevcut olan gelişmeler, bireysel ve toplumsal davranışlarda değişimlere ve dönüşümlere sebep olmuştur. Özellikle dijitalleşmenin getirdiği yenilikler hayatın her alanını etkileyerek mevcut durumlara yön vermektedir. Ekonomiden siyasete, sağlıktan haberleşmeye kadar tüm alanların farklı düzeylerde etkilendiği bu dönemde eğitim alanının etkilenmemesi mümkün değildir. Yaşanan tüm gelişmeler kaynaklara erişimi kolaylaştırdığı için hızlı, kolay ve ekonomik bir şekilde tüm bilgilere ulaşmayı mümkün kılmıştır. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin sağladığı bu imkânlar, din öğretiminde kullanılan tüm araç ve materyallerin değişmesine ve gelişmesine olanak sağlamıştır. Bu sebeple din eğitiminde ve öğretiminde daha etkili bir sürecin gerçekleşmesi için tüm bu gelişmeler takip edilerek teknolojinin sunduğu imkânlardan sonuna kadar istifade edilmesi son derece önemlidir. Bu noktada din eğitiminde, dinî bilginin, millî, manevî ve ahlaki değerlerin kazandırılması için bilimin ve teknolojinin sunduğu tüm imkânların değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu gelişmelerin din eğitimi ile ilişkisinin kontrollü bir şekilde yürütülerek sağlıklı ve verimli bir eğitim programlanması gerekmektedir.

Öğretim sürecini yöneten ve kılavuzlayan öğretmenler, bu gelişmelerin bilincinde olarak en verimli yöntem ve materyaller sayesinde kusursuz bir eğitim süreci planlamış ve gerçekleştirmiş olacaktır. Sürekli kendini yenileyen bir dünyada anlayabilmek ve aktarabilmek için tüm gelişmeleri tespit ve takip etmek gerekmektedir. Bu gelişmelerden biri de teknolojinin sunmuş olduğu “eğitsel dijital oyun” imkânıdır ve bunun din eğitimine uyarlanması öğrencinin derse yönelik motivasyonundan öğrenmenin kalıcılığına kadar birçok imkân barındırmaktadır. Bu imkânın kullanımına ilişkin yapılan bu çalışma din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik öğrenci görüşlerini ele almaktadır.

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın problemi, amaç ve önemi ve ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

1. Problem Durumu

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimiyle birlikte oyunların oynandığı ortamlar değişerek sanallaşmış, oyunlar sokaklardan ekranlara taşınmış, dijitalleşmiştir (Bülbül, 2022, s. 1175). Zengin içerikli ve ilgi çekici olan dijital oyunlar çocuk ve gençler arasında

oldukça ilgi görmüştür. Telefon, tablet gibi cihazların kullanımının yaygınlık kazanması ile çocuk ve gençlerin bu oyunlara erişimi giderek kolaylaşmıştır. Bu durum çocuklarda daha uzun süre sabit/hareketsiz kalmalarına ve birtakım bağımlılıklar geliştirmelerine sebep olmuştur. Pandemi süreci de evden çıkmama durumunu geliştirerek bu durumun ilerlemesine sebep olmuştur. Birçok araştırma pandemi süreciyle birlikte çocukların bu cihazları kullanımlarında yüksek bir artışın gerçekleştiğini ortaya koymuştur(B. Aktaş & Bostancı Daştan, 2022, s. 136).

Ülkemizde çocuk ve gençlerin dijital oyunlara yönelik yoğun bir ilgisinin olduğu birçok araştırma ve rapor tarafından ortaya konmuştur. Örneğin küresel araştırma şirketi olan We Are Social'ın açıkladığı rapora göre Türkiye, dünyada en çok video oyunu oynayan 7. ülke konumundadır. Söz konusu raporun verilerine göre, Türkiye'deki internet kullanıcılarının %91.5'i video oyunları oynamaktadır (We Are Social, 2022, s. 68). Başka bir rapora göre ise 2021 yılında ülkemizdeki oyuncu sayısı 36 milyonu aşmıştır (Dijital Oyun e-Çalıştay Sonuç Raporu, 2021, s. 5). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından gerçekleştirilen araştırma ise 6-15 yaş grubundaki çocukların %94,7'sinin düzenli olarak dijital oyun oynadıklarını ortaya koymuştur(TÜİK, 2021). Çocukların ekran karşısında ne kadar zaman harcadıkları yerine, dijital deneyimlerinin içeriği ve etkileşimleriyle ilgilenmeyi vurgulayan UNICEF, birçok çocuğun dijital deneyimlerinin merkezinde olan dijital oyunların içeriği ve çocuklar üzerindeki etkileri üzerinde durulması gerektiğini vurgulamaktadır (UNICEF, 2017, s. 100). Bu durum büyük popülaritesi ve geniş bir kullanıcı kitlesi olan dijital oyunların daha ayrıntılı bir şekilde gözden geçirilmesinin önemini göstermektedir.

Dijital oyunların şiddet ve cinsellik içermesi (Vatandaş, 2021, s. 409), bağımlılığa yol açması (Akkaş, 2020, s. 12), gerekli dini ve dünyevi sorumlulukları aksatmaya sebep olması (Martı, 2018, s. 117), ailevi ilişkilere zarar vermesi (Ü. Demir, 2021, s. 136), başarısızlığa, sağlıksız beslenmeye, çeşitli fizyolojik hastalıklara yol açması (*Fiziksel Aktivite Takip Sistemleri ve Teşvik Fiziksel Aktivite Bilimsel Komisyonu Raporu*, 2022,) ve “God Games” olarak isimlendirilen oyunlarda oyuncunun kendini bir yaratıcı olarak görmesi sonucu oyuncunun Allah tasavvuru üzerinde yanlış etkiler oluşturması (Yorulmaz, 2016, s. 217) gibi olumsuz etkilerinden bahsedilmektedir. Bununla birlikte dijital oyunlar, eğlenceli vakit geçirme, stratejik düşünme becerisini artırma(Bülbül, 2022, s. 1175), yaratıcı düşünme (Blanco-Herrera vd., 2019, s. 119) ve problem çözme becerisini geliştirme(Özek, 2022, s. 17), olumlu sosyal davranış gösterme(Kavaklı, 2022, s. 102), zihinsel rotasyon becerilerini

artırma(Green & Bavelier, 2012, ss. 203-204), yabancı dil öğrenmeyi kolaylaştırma(Atay, 2020, s. 46) gibi etkilerinin yanında duygusal, motivasyonel ve bilişsel boyutlarda faydalar sunabileceğini gösteren(Granic vd., 2014, ss. 69-71) araştırmalar bulunmaktadır.

Birçok imkânı barındıran teknolojinin zararlarını göz ardı etmeksizin olumlu örnekleri çoğaltmak ve bunu eğitimde kullanarak çocukların ilgisini çekecek ve kalıcı öğrenmelerin önünü açacak bir formda onlara sunmak gerekmektedir. İşte bu düşünceyle ortaya çıkan ve çocukların güzel bir hedef uğruna gayret sarf edecekleri bir oyun geliştirme çabası olan bu çalışma, bu niyetle hazırlanmış olup ortaokul çocuklarının oynayabileceği eğitsel bir dijital oyunu kullanıma sunmuş ve öğrencilerden, geliştirilen uygulama hakkındaki görüşleri alınmıştır.

Bu çalışma ile din öğretimi alanında bulunan eğitsel dijital oyunlara yeni bir materyal örneği sunarak alana katkı sağlanması hedeflenmiştir. Yalnızca uygulamayı geliştirmek ortaya herhangi bir veri sunamayacağı için din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik öğrenci görüşleri araştırılmıştır. Bu sebeple “Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik öğrenci görüşleri nelerdir?” sorusu, bu çalışmanın temel problem cümlesini oluşturmaktadır.

Araştırmada temel problem çerçevesinde şu alt problemlere cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin, araştırma kapsamında geliştirilen eğitsel dijital oyuna yönelik görüşleri ne yöndedir?
2. Öğrencilerin uygulama deneyimini akranlarına önerme tercihleri ne yöndedir?
3. Öğrencilerin dini içerikli eğitsel bir dijital oyunu boş vakitlerinde kullanma tercihleri ne yöndedir?
4. Geliştirilen eğitsel oyunun, öğrencilerin deneyimlerine göre kendilerinde oluşturduğu etkiler ne yöndedir?

2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Telefonların ve bilgisayarların kullanım amaçlarına bakıldığında oyun oynamanın bu alanda büyük bir hacim kapladığı görülmektedir. Çocuklar ve gençler arasında oldukça yaygın olan dijital oyunlar, üzerinde harcanan zaman ve içerikleri açısından incelenmelidir. Ama asıl önemli olan, bu alanda faydalı içerikler geliştirebilmektir. Eğitsel dijital oyunlar, günümüz eğitim bilimlerinin öğretim safhasında kullandıkları yöntem ve tekniklerin bir parçası olmuştur. Öğretmenler öğrencilerinin öğrenme kapasitelerini arttırmak, kendileri

için en iyi öğrenme stilini uygulamak ve onlara daha iyi öğrenme ortamları sağlamak gayesi ile bilgisayar ve mobil oyunları sınıf ortamlarında kullanmaktadır (Doğusoy & İnal, 2006, s. 2). Din eğitimi alanında ise bu alanda henüz yeterli sayıda çalışma yapılmış değildir.

Çocukların dini eğitimlerinde dijital oyunların alternatif bir öğretim aracı olarak kullanılmasının öğrenme ve öğretme süreçlerine olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu sebeple söz konusu çalışma, 6. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanmaya uygun eğitsel bir dijital oyunu literatüre kazandırmayı hedeflemektedir.

3. Araştırmanın Sayıtları

1. Katılımcıların veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formuna verdikleri görüş ve düşünceler, gerçek, yansız ve samimi yanıtlardan oluşmaktadır.
2. Araştırmada tercih edilen yöntem araştırmanın amacına uygundur.
3. Araştırmada kullanılan tüm kaynaklar, sağlam bir bilimsel temele dayanan geçerli bilgi ve gerçeklere dayalıdır.

4. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu çalışma Hicret isimli eğitsel dijital oyuna yönelik öğrencilerin görüşlerini konu edinmiştir. Bu sebeple çalışmanın verileri yalnızca veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşmeden elde edilen öğrenci görüşleriyle sınırlıdır.
2. Bu çalışma Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulu'nda altıncı sınıfta öğrenim gören 15 öğrenciyle sınırlıdır.
3. Araştırma 2022-2023 öğretim yılı ile sınırlıdır.

5. İlgili Araştırmalar

Din eğitimi, toplumların dini ve kültürel değerlerini gelecek nesillere aktarmak, dinden ve toplumdan gelen ahlakî değerlere sahip çıkmak, inançları güçlendirmek ve öğrencilerin dini bilgi ve anlayışlarını geliştirmek gibi amaçlara sahiptir. Geleneksel olarak din eğitimi, çoğunlukla kitaplar, sınıf ortamı ve öğretmen-öğrenci etkileşimi üzerine odaklanmaktadır. Ancak, dijital teknolojilerin hızla gelişmesiyle birlikte, fen bilgisi, tarih, matematik ve yabancı dil eğitimlerinde olduğu gibi din öğretiminde de dijital oyunların kullanımı önemli bir araştırma ve uygulama alanı haline gelmiştir.

Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme (DOTÖ), öğrenme sürecinde dijital oyunların kullanıldığı bir öğretim yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, öğrencilere oyunlar aracılığıyla derslere eğlence faktörünü katarak kavramları, becerileri ve bilgiyi anlamalarını desteklemeyi hedeflemektedir (Yılmaz, 2022, s. 466).

Dijital oyunlar, özellikle genç nesiller arasında büyük popülerlik kazanmıştır. Bu oyunlar, interaktif özellikleri, görsel ve işitsel unsurlarıyla öğrencilerin ilgisini son derece üzerine çekmektedir. Dolayısıyla, din eğitimi sürecinde dijital oyunların kullanımı, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlama potansiyeline sahiptir.

Fen bilgisi, matematik, tarih ve İngilizce gibi derslerde kullanılması için geliştirilen eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin derse yönelik başarı, tutum, motivasyon ve problem çözme becerileri üzerindeki etkilerini inceleyen birçok çalışma bulunmaktadır. Ancak din kültürü ve ahlak bilgisi dersi için bu alanda henüz bir çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir.

Bu ilgili literatür, eğitim dünyasında dijital oyunların kullanımının fırsatlarını, dezavantajlarını ve öğrenciler üzerindeki etkilerini anlamak maksadıyla hazırlanmış ve alan taramasında kolaylık sağlaması amacıyla literatüre sunulmuştur.

Nuri Can Aksoy (2014), “Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi” isimli doktora tezinde, dijital oyun tabanlı öğrenme (DOTÖ) yönteminin öğrencilerin 6. sınıf matematik dersi akademik başarılarına ve matematik dersine yönelik duyuşsal özelliklerine etkisini ölçmek istemiştir. Çalışmasında iki gruplu ön test ve son test deneysel deseni kullanan araştırmacı, internet üzerinde hazır bulunan eğitsel dijital oyunları 14 hafta süre ile 40 öğrenci üzerinde uygulama yapmıştır. Araştırmada elde edilen son-test sonuçları, deney grubundaki öğrencilerin lehine anlamlı sonuçlar elde edildiğini göstermiştir. Ayrıca ölçeklerin tekrar uygulanması sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin matematiğe yönelik başarı güdüsü ve matematik dersine yönelik tutum puanları, kontrol grubunun puanlarıyla karşılaştırıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşmıştır. Son olarak öğrencilerle yapılan görüşmelere göre, eğitsel dijital oyunlarla yapılan sınıf içi matematik öğretimi uygulamalarının öğrenciler tarafından yararlı ve etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Murat Akbay (2015), “Kurmacılık Yaklaşımı İle Dijital Oyun Ortamında Tasarım Yapmanın, Lise Öğrencilerinin Geometri Başarı, Özyeterlilik ve Uzamsal Becerilerine

Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, çocuk ve gençler arasında popülerliğini devam ettiren Minecraft isimli oyunun, öğrencilerin geometri bilgisini, öz yeterliliğini, uzamsal beceriler gibi kazanımları olumlu etkileyebileceğini düşünmüştür. Çalışmasında iki gruplu ön test ve son test deneysel deseni kullanan araştırmacı, 91 kişilik deney grubu öğrencilerine 4 hafta boyunca ikişer saat olmak üzere Minecraft oyununu oynatmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin zihinsel döndürme becerilerindeki ön-son test fark puanlarına ilişkin olarak deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak uzamsal görselleştirme başarısı, üçgen başarısı ve özyeterlilik düzeyleri açısından deney grubu öğrencileri arasında ön-son testlerinde anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca deney grubu öğrencileri ve ders öğretmenleri ile yapılan mülakatlar sonrasında, Minecraft oyununun bazı derslerde kullanılabileceğini, ancak oyunun bağımlılık yapabilme potansiyeli olduğunu belirtmiştir.

Gülşah Uluay (2017), “Fen Öğretiminde Dijital Oyun Tasarımı Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına, Problem Çözme Becerilerine ve Motivasyonlarına Etkisi” isimli doktora tezinde, Microsoft tarafından üretilmiş KODU Game Lab programıyla geliştirilen dijital oyunların, ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin belirlenen fen dersi konularına ilişkin kazanımlarına ulaşma durumlarına, derse yönelik motivasyon ve problem çözme düzeylerine ilişkin etkilerini incelemiştir. Ayrıca öğretmen adaylarının ve 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımına ilişkin görüşlerini araştırmıştır. Çalışmasında nitel ve nicel metotları bir arada kullanan araştırmacı, deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere kıyasla “Maddenin Yapısı ve Özellikleri” ünitesinin kazanımlarına ulaşma durumlarının daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca DOTÖ temelli ders içeriğinin, deney grubundaki öğrencilerin fen dersine yönelik motivasyon düzeylerini artırdığını ancak öğrencilerin problem çözme becerilerine yönelik bir etkisinin olmadığını tespit etmiştir. Son olarak DOTÖ etkinliklerinden sonra öğrencilerin yazmış olduğu kompozisyonlardan, dijital oyun aktivitelerinin öğretim ortamlarında kullanımına ilişkin olumlu görüşler elde etmiştir. Öğrenciler bu aktivitelerin, akılda kalıcılığı sağladığını, eğlenerek öğrenmeyi mümkün kıldığını, ilgi çekici ve teşvik edici olduğunu dile getirmiştir.

Davut Alan (2017), “Dijital Oyun Tabanlı Yaklaşım İle Yazılım Geliştirme Öğretimi” isimli yüksek lisans çalışmasında yazılım geliştirme öğretimi için dijital oyun tabanlı bir yaklaşımın kullanıldığı eğitsel bir oyun tasarlamıştır. Araştırma kapsamında,

öğrencilerin yazılım geliştirme becerilerini geliştirebilmeleri için etkileşimli ve öğrenmeyi destekleyici bir oyun ortamı oluşturmuştur. Araştırmacı geliştirdiği oyunun öğrenciler üzerindeki etkinliğini test etmek istemiştir. 3D oyun motorunu kullanarak geliştirdiği oyunla, öğrencilerin derse olan ilgilerini, motivasyonlarını artırmayı hedeflemiştir. Yarı deneysel model kullanan araştırmacı, kontrol grubu öğrencilerine klasik ders anlatım tekniğini kullanırken, deney grubu öğrencilerine eğitsel bilgisayar oyununu uygulamıştır. Geliştirilen oyunun öğrenciler üzerinde olumlu etkileri gözlemlenmiş, öğrencilerin bilgisayar programlama dersine karşı tutumlarını olumlu yönde artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Öğrenciler, yazılım geliştirme süreçlerinde bu tür uygulama etkinliklerini kullanmanın kendileri için faydalı ve etkili olduğu yönünde ifadelerde bulunmuştur.

Emrah Doğan (2017), “Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunlarla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, Solomon Dört Gruplu Araştırma Modelini kullanarak 2 deney 2 kontrol grubu oluşturmuştur. Deprem konusu temel alınarak tasarlanan bilgisayar oyunu deney grubuna uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre deney ve kontrol gruplarının başarı puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğunu tespit etmiştir.

Anıl Erkan (2019), “İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, yarı deneysel desen kullanarak 18 öğrenci üzerinde eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemini uygulamıştır. Araştırma sonuçlarına göre eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin, deney grubundaki öğrencilerin başarı artışına neden olduğunu tespit etmiştir. Ancak aynı yöntemin, deney grubundaki öğrencilerin derse yönelik tutumlarında anlamlı bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Volkan Damlı (2019), “Deneyimsel Oyun Modeli Temel Alınarak Geliştirilen Dijital Oyunun Manyetizma Konusundaki Başarıya Etkisi” isimli doktora tezinde, öğrencilerin fen dersi manyetizma konusundaki başarılarını artıracak dijital bir oyun geliştirmeyi amaçlamıştır. Deneyimsel oyun modelini kullanarak geliştirdiği oyunun, öğrencilerin manyetizma konusundaki başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Serdar Erdem (2019), “Tarih Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılması: Civilization VI Örneği” isimli yüksek lisans tezinde, Civilization VI oyununun ve genel olarak tarih temalı dijital oyunların, bireylerin tarihsel düşünme becerileri kazanmasında etkili ve

destekleyici bir unsur olabileceğini göstermeye çalışmıştır. Araştırmacı, Civilization VI oyununun, katılımcıların tarihsel kavrama, kronoloji, tarihsel yorum ve analiz becerilerini belli düzeylerde anlamlı olarak etkilediğini tespit etmiştir. Çalışmanın son kısmında ise katılımcıların tarih derslerinde dijital oyunları kullanmaya yönelik olumlu tutumlarının olduğunu tespit etmiştir.

Gülperi Öztürk (2019), “Fen Metinleri Destekli Dijital Oyun İle Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Bilgisayar Kullanmaya Yönelik Tutumuna Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, 3. sınıf fen bilgisi dersindeki “Saf Madde ve Karışımlar” ünitesini dijital oyun ile öğretmenin, öğrencilerin akademik başarısına ve bilgisayar kullanmaya yönelik tutumlarına etkisini ölçmeyi hedeflemiştir. 64 öğrenci ile yaptığı çalışmada deneysel çalışma deseni kullanmıştır. Araştırma verilerine göre gruplar arasında akademik başarı açısından ön test ve son test karşılaştırmalarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ancak grupların kendi içinde yapılan akademik başarı ön test ve son test karşılaştırmalarında ise istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit etmiştir. Öğrencilerin bilgisayara yönelik tutumları incelendiğinde ise deney ve kontrol grupları arasında ön test ve son testlerde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın ortaya çıkmadığını tespit etmiştir.

Huriye Yavuzkan (2019), “Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, 5. sınıf “Ondalık Sayılar” ders konusunu eğitsel dijital oyunlar ile işlemenin, öğrencilerin matematik başarısına ve derse yönelik tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. 100 öğrenci ile yaptığı çalışmada deneysel çalışma deseni kullanmıştır. 6 hafta boyunca öğrenciler üzerinde yaptığı uygulama yöntemi, matematik ders başarısı açısından deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit etmiştir. Ancak derse yönelik tutum puanları açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farkın olmadığını ortaya koymuştur.

Hasan Yüksel (2019), “Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, Türkçe dersi için oluşturulmuş dijital oyunların akademik başarı ve derse yönelik motivasyonlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. 68 öğrenci ile yaptığı çalışmada deneysel çalışma deseni kullanmıştır. 6 haftalık çalışma süresi boyunca kontrol grubuna Türkçe dersi öğretimi için karma yöntem kullanılmıştır. Deney grubuna ise Türkçe dersi için özel olarak hazırlanmış eğitsel dijital oyunlarla desteklenen, oyun temelli öğrenme programı kullanılarak ders öğretimi

gerçekleştirilmiştir. Araştırma verilerine göre deney ve kontrol grubu son-test sonuçlarında deney grubu lehine istatistikî olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca araştırmacı, deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersine yönelik motivasyon ölçeği ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu bulgusuna da ulaşmıştır.

Berat Kaynar (2020), “Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı Tutum ve Kalıcılığa Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, Hayat Bilgisi dersinde dijital oyun tabanlı etkinliklerin, dersin başarı, tutum ve kalıcılığına yönelik etkilerini ölçmek istemiştir. Yarı deneysel modeli kullanan araştırmacının çalışmasına 47 öğrenci katılmıştır. Deney ve kontrol grupları arasında yapılan analizler sonucunda “akademik başarı testi”, “Hayat Bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği” ve öğrenilen konuların “kalıcılık” son test puanları arasında deney grupları lehine anlamlı bir farkın olduğunu tespit etmiştir.

Beyza Nur Kuşuçuran (2020), “Dijital Oyun Tabanlı İngilizce Sözcük Öğretimi Üzerine Deneysel Bir Çalışma” isimli yüksek lisans çalışmasında, dijital oyunların İngilizce sözcük öğretimine katkısının olup olmadığını tespit etmek istemiştir. Bunun için 31 yedinci sınıf öğrencisi ile deneysel desen kullanarak çalışmasını yürütmüştür. Kontrol grubu öğrencileri geleneksel yöntemlerle ders ünitesini öğrenirken, deney grubu ise dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemiyle ders işlemiştir. Araştırmacının elde ettiği veriye göre, İngilizce sözcük öğreniminde dijital oyunlarla öğrenim gören deney grubunun, kontrol grubuna nazaran daha başarılı olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Mahmut Ağırşöl (2020), “Fen Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısına, Bilgi Kalıcılığına ve Tutumuna Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, deneysel desen kullanarak 59 katılımcıdan çeşitli veriler elde etmiştir. 6. sınıf “Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı” ünitesini seçen araştırmacı, fen eğitiminde eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısına olumlu yönde etki ettiğini ve bilgi kalıcılığını artırdığını tespit etmiştir. Ancak dijital oyun uygulamalarının öğrencilerin tutumlarında herhangi bir etkisinin olmadığını gözlemlemiştir. Araştırmacının öğrencilerle yaptığı görüşmelere göre, eğitsel dijital oyunlarla yapılan sınıf içi fen öğretimi uygulamalarının, dersin eğlenceli işlenmesine, daha fazla bilgi edinilmesine, kalıcı öğrenmelere, derse yönelik ilginin artmasına ve ders başarısını artırmayı sağladığı yönünde olumlu görüşler elde etmiştir. Araştırmacının uygulama öğretmeniyle yaptığı görüşmeye

göre, ders esnasında eğitsel dijital oyunları kullanmanın öğrencilerin derse karşı daha güdülenmiş olduklarını, oyunların dersin sıkıcılığını kaldırdığını, öğrencilerin ilgisini çekip eğlendirdiğini ve kalıcı öğrenmeyi sağladığını ifade etmiştir.

Ahmet Sürek (2021), “Dijital Oyunların Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersine Katkısına Yönelik Öğrenci Görüşleri” isimli yüksek lisans tezinde, dijital oyunların görsel sanatlar dersine yönelik etkisini ölçmek istemiştir. Çalışmasında nicel veriler için anket, nitel veriler için odak grup görüşmesini kullanmıştır. Anket çalışmasını 102, odak grup görüşmesini 12 öğrenci ile gerçekleştirmiştir. Araştırmacı dijital oyunlarda bulunan karakterlerin, hikâyelerin ve mekânların, sanat çalışmalarında öğrencilerin birbirleriyle sosyalleşmelerinde etkin olduğunu, dijital oyunların tasarım ve uygulama odaklı bir öğrenme deneyimi sunabileceğini tespit etmiştir. Ayrıca dijital oyun teknolojisinin, görsel sanatlar eğitiminde öğrencilerin aktif bir rol üstlenmelerini sağlayarak, tasarlama sürecine katılımlarını ve yapılandırmalarını destekleyebileceğini ifade etmiştir. Bu şekilde, öğrencilerin görsel sanatlar alanında daha etkin bir şekilde öğrenme sağlayabileceği sonucuna ulaşmıştır.

Rabia Betül Köse (2021), “Harmanlanmış Öğrenme Yöntemiyle İşlenen Matematik Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanmanın Öğrenci Başarısına ve Motivasyonuna Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, eğitsel dijital oyunların 8. sınıf öğrencilerinin akademik başarı, motivasyon, derslerin kalıcılığına etkisini incelemeyi hedeflemiştir. Deneysel desen kullanan araştırmacının çalışmasına 48 sekizinci sınıf öğrencisi katılmıştır. Nicel verilerin haricinde nitel veriler elde etmek isteyen araştırmacı yapılandırılmış görüşme formu hazırlamıştır. Elde ettiği verilere göre matematik başarı testinde deney grubu öğrencilerinin puanlarının kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığını tespit etmiştir. Ayrıca motivasyon ölçeği puanları da deney grubu lehine anlamlı bir farklılık sunmuştur. Ancak dersin kalıcılık puanları açısından iki grup arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Yapılan görüşmelerde ise katılımcılar, matematik dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş harmanlanmış öğretim yöntemini kullanmanın dersi daha keyifli bir deneyim haline getirdiğini ve derste anlatılan konuları daha kolay öğrendiklerini ifade etmişlerdir.

Ali Yılmaz (2022), “5. Sınıf İngilizce Dersinde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, deneysel desen kullanarak uzaktan eğitim döneminde dijital oyunlaştırma uygulamaları ile İngilizce

öğretimini gerçekleştirmeyi amaçlamıştır. Deney ve kontrol grubunun 16’şar öğrenciden oluştuğu bu çalışmada araştırmacı, oyun etkinlikleri için “Kahoot, Wordart, Wordwall, Padlet ve Edpuzzle Canva” gibi eğitsel dijital oyun uygulamalarını tercih etmiştir. Uygulama, haftada 3 ders saati olacak şekilde 3 hafta boyunca devam etmiştir. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere uygulama öncesi başarı ve tutum ölçeği uygulanmıştır. Kontrol grubunda klasik yöntemle ders işlenirken deney grubunda oyunlaştırma etkinlikleri kullanılmıştır. Ön test ve son test sonuçları incelendiğinde akademik başarı açısından deney grubu lehine anlamlı bir farklılığı tespit etmiştir. Ancak, oyunlaştırma etkinliklerinin ve klasik öğretme metodunun öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılığa neden olmadığı gözlemlenmiştir.

Duygu Akkan (2022), “Eğitsel Dijital Oyun Destekli Fen Bilimleri Dersinin Öğrenci Başarı ve Motivasyonuna Etkisi: Elektriğin İletimi” isimli yüksek lisans tezinde, 3D oyun geliştirme motoruyla eğitsel bir dijital oyun tasarlayan araştırmacı, bu oyunun öğrencilerin fen bilgisi dersine yönelik başarı ve motivasyonlarına etkisini ölçmek istemiştir. 26 öğrencinin katılmış olduğu çalışmasında yarı deneysel desen kullanmıştır. 5 haftalık süreçte kontrol grubu ders kitabı üzerinden ders işlerken deney grubu ise araştırmacının geliştirmiş olduğu oyun üzerinden ders işlemiştir. Elde ettiği sonuçlara göre deney grubuna uygulanan eğitsel dijital oyun destekli fen öğretiminin, öğrencilerin başarısını artırmada etkili olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca, aynı yöntem öğrencilerin ders yönelik motivasyonunu da olumlu yönde etkilemiştir.

İsmail Demir (2022), “Eğitsel Dijital Oyunun Fen Bilimleri Dersinde Öğrenci Başarısına ve Motivasyona Etkisi: Saf Maddeler Örneği” isimli yüksek lisans tezinde, “Saf Maddeler” konusunu pekiştirmek için eğitsel bir dijital oyun geliştirmiş, geliştirdiği oyunun öğrenci başarısı ve motivasyonlarındaki değişimlerini incelemiştir. Ayrıca geliştirmiş olduğu eğitsel dijital oyuna yönelik öğrenci görüşlerini de incelemiştir. Araştırmasında deneysel desen kullanan araştırmacı, 7. sınıfta öğrenim gören 60 öğrenci ile çalışmasını gerçekleştirmiştir. Kontrol grubu öğrencilerine normal öğretim programı uygulanırken deney grubuna ise dijital oyun etkinlikleri uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, fen bilimleri dersinde akademik başarı ve motivasyon puanları açısından deney grubundaki öğrencilerin ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ancak deney ve kontrol grupları arasında yapılan testler değerlendirildiğinde anlamlı bir farklılığın olmadığı gözlemlenmiştir. Araştırmacının deney grubundaki

öğrencilerle yaptığı mülakatlarda, eğitsel dijital oyun ile derslerin eğlenceli geçtiği, fen bilimleri konuları için bu tarz oyunların daha fazla ve çeşitli olması gerektiği gibi olumlu düşünceler elde edilmiştir.

Duygu İlkay (2022), “Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının 6. Sınıf Öğrencilerinin Motivasyonlarına ve Akademik Başarılarına Etkisi” isimli yüksek lisans çalışması için “Dolaşım Sistemi” hakkında eğitici bir dijital oyun geliştirmiştir. Bu eğitsel dijital oyun ile 6. sınıf öğrencilerinin dolaşım sistemi konusundaki akademik başarı ve motivasyonlarına olan etkisini geleneksel yöntemlere karşı karşılaştırmayı hedeflemiştir. Araştırmasında karma deseni kullanan araştırmacı nicel veriler için deneysel desen, nitel veriler için ise durum çalışması kullanmıştır. Toplam 50 öğrencinin katıldığı araştırmadan elde edilen verilere göre, deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının, kontrol grubuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir yükseliş sağladığını tespit etmiştir. Ayrıca araştırmacı, deney grubundaki öğrencilerin fen öğrenmeye yönelik özyeterlik, fen öğrenme değeri, başarı amaçları, öğrenme ortamındaki özendiricilik puanları ve fen öğrenimine yönelik motivasyonları, kontrol grubuna kıyasla istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Deney grubundaki öğrencilerle yapılan görüşmelere göre geliştirilen eğitsel dijital oyun, öğrencilerin ders başarısını artırıcı, öğretici, konuyu öğrenmeye yardımcı, öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasını sağladığı yönünde olumlu dönüşler almıştır.

İsmail Alper Ayaz (2022), “Sanat Eğitiminin Dijital Oyunlar Aracılığıyla Verilmesine Yönelik Örnek Bir Mobil Oyun Tasarımı” isimli yüksek lisans tezinde, sanat eğitiminin mobil cihazlar aracılığıyla verilmesini değerlendirmiş ve çalışma kapsamında eğitici bir mobil oyun geliştirmiştir. Araştırmacı sanat eğitimi konu alan dijital oyun tabanlı materyallerin eksikliğinden bahsetmiş; bu eksikliği gidermek için bir tasarım örneği sunarak eğitimde kullanımına yönelik birtakım önerilerde bulunmuştur.

Ogün Kaya (2022), “5. Sınıflarda Biyoçeşitlilik Konusunun Öğretimine Dijital Oyunun ve Geleneksel Oyunun Etkisinin İncelenmesi” isimli yüksek lisans tezinde, geleneksel ve dijital oyunların, öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik tutumlarını ne ölçüde etkilediğini tespit etmek istemiştir. Araştırmacı çalışmasında yarı deneysel desen kullanmıştır. Çalışmanın örneklemini 11 geleneksel, 10 dijital oyun uygulanan toplam 21 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmadan elde edilen veriler, geleneksel eğitsel oyunların, dijital oyunlara göre öğrencilerin akademik başarılarını olumlu anlamda daha fazla etkilediğini

göstermiştir. Ancak, her iki uygulamanın da katılımcıların derse yönelik tutumlarında anlamlı bir etki oluşturmadığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerden elde edilen yazılı görüşme formlarına göre, her iki yöntem de olumlu görülmüş, eğlenceli kabul edilmiş, konular daha iyi öğrenilmiştir.

Asena Aktemur (2022), “Bağlam Temelli Öğrenme Stratejisi Çerçevesinde Dijital Oyunların Öğrenmeye Etkisi” isimli yüksek lisans çalışmasında, bağlam temelli öğrenme stratejisinin 6. sınıf sosyal bilgiler öğretimindeki etkisini incelemek istemiştir. Araştırmacı çalışmasında iç içe karma desen kullanmayı tercih etmiştir. Çalışmasında deneysel desen ile nicel veriler, yarı yapılandırılmış görüşme ile nitel veriler elde etmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 59 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sürecinde kontrol grubu geleneksel öğretim programına göre hareket etmiş, deney grubu ise ders konularını bağlam temelli öğrenme stratejisi çevresinde “Cities Skylines” isimli dijital oyun materyali ile işlemiştir. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarıları, girişimcilik, yenilikçilik ve araştırma becerileri, kontrol grubundaki öğrencilere kıyasla anlamlı bir şekilde farklılık göstermiştir. Aynı zamanda, öğrenciler hem bağlam temelli öğrenme stratejisi olarak kullanılan hem de ders materyali olarak kullanılan dijital oyun hakkında olumlu fikirlerde bulunmuşlardır.

Ayşe Nur Öztürk (2023), “Dijital Hikâyelerle Bütünleştirilmiş Dijital Oyunların Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Yüzdelere Konusundaki Akademik Başarıları ve Motivasyonları Üzerindeki Etkisi” isimli yüksek lisans tezinde, dört farklı kazanımı ölçmek için dört farklı oyun geliştirmiş ve araştırma verilerini elde etmek için tek gruplu ön test – son test zayıf deneysel desen kullanmıştır. Araştırmacının 17 beşinci sınıf öğrencisiyle yaptığı çalışma verilerine göre dijital hikâyelerle bütünleştirilmiş eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin “Yüzdelere” konusunu öğrenme noktasında olumlu yönde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca öğrencilerin bu tarz hikâyeleştirilmiş eğitsel dijital oyunlara devam etmeye ilgili ve istekli oldukları gözlemlenmiştir.

I. BÖLÜM

1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun

Oyun, tarih sahnesinde tüm toplumların farklı biçimlerde gerçekleştirdiği bir eğlence ve rahatlama aracı olmuştur. Yalnızca çocukların değil, genç ve yetişkinlerin de bu sosyokültürel etkinliklerde çokça zaman geçirdiği bilinmektedir. Özellikle hoş vakit geçirme, dinlenme, eğlenme ve birlikte zaman geçirme etkinliklerini içerisinde barındırdığı için yetişkinlerin de oyunlara ilgi duyduğu görülmektedir. Yaşanılan zor durumlardan, bireylerin maruz kaldığı ruhsal yorgunluktan, gün içerisinde karşılaşılan olumsuzluklar ve yorucu işlerden bir an olsun uzaklaşma imkânı sağlayan oyunlar, bazen ilgi bazen de ihtiyaç konumuna gelmektedir.

Oyunlar, çağın gereksinimlerine paralel olarak evrilip gelişen ve çeşitlenen bir yapıya sahiptir (Yeşilyurt, 2018, s. 1508). Başlangıçta av malzemeleri olarak kullanılan taş, kemik veya ağaç dalları gibi malzemeler, daha sonrasında ilk oyun araçları olarak kullanılmıştır (Kahya Canlı & Demirarslan, 2020, s. 60). Başlangıçta bu kadar ilkel olan oyun araçları, günümüzde teknolojinin etkisiyle birlikte yerini dijital cihazlara bırakmıştır.

1.2. Çocuğun Gelişiminde Oyun

İnsan, bulunduğu konum itibarı ile bir topluluk içerisinde yaşamaktadır. Bu sebeple etrafında bulunduğu insanlarla iletişim kurarak sosyalleşmesi gerekmektedir. Çocuklar için bunun en iyi yolu oyun ortamlarıdır. Oyun içerisinde çocuk, konuşur, tartışır, ağlar, arkadaş edinir, problem yaşar ve çeşitli çözümler üretir. Dolayısıyla oyunlar, çocuklar için en ideal sosyalleşme ortamlarıdır.

Çocuklar için oyun her şeydir. Sağlıklı toplumların oluşması için sağlıklı çocukların büyümesi ve gelişmesi gerekmektedir. Oyunlar, çocukların büyüme sürecindeki en büyük yardımcılardan biri olarak görülmektedir. Beslenme, sevgi, uyku ve bakım gibi temel ihtiyaçlar kadar çocukların sağlıklı büyüme ve gelişmeleri için oyunlar ve oyuncaklar son derece önemlidir (Saygılı, 2012, s. 157). Dolayısıyla oyunlar, çocukları eğlendirmeleri ve enerjilerini atmalarını sağlamasının yanında çeşitli yönlerden gelişimlerini tamamlayabilmesi için kritik öneme sahiptir.

Gelişim dönemlerine göre değişiklikler gösterse de oyun, çocuklar için vazgeçilmez bir gereksinim olarak kabul edilir (Zengin vd., 2018, s. 5). Fiziksel gelişimlerini tamamlayabilmesi için bir ihtiyaç konumunda olan oyun, çocuğun motor becerileri kazanması ve dayanıklılıklarını artırmaları için en verimli yöntemdir. Oyunlar, fiziksel aktiviteyi eğlenceli bir deneyim haline getirerek daha hareketli bir yaşam sürmeye yardımcı olmaktadır. Daha hareketli bir yaşamın sonucu olarak çocukların solunum, sindirim, dolaşım vb. sistemlerinin düzenli çalışması sağlanır ve sağlıklı bireylerin temeli atılır.

Çocuk oyun esnasında doktor, hemşire, hasta, itfaiyeci, polis, anne, baba gibi çeşitli rollere girer. Rol oyunlarında çocuk büründüğü rolün gereklerini öğrenerek bu doğrultuda toplumsal ilişkileri çözümler ve düzenler. Çocuk, oyunlar aracılığıyla anne-babasıyla, öğretmeniyle veya arkadaşlarıyla ilişkilerini geliştirir. Polisçilik, kamyonculuk, çiftçilik, pilotçuluk, doktorculuk gibi iş sahaları ile ilgili oyunlar, çocukların meslekleri tanımasını, yeteneklerini ve ilgilerini keşfetmesini, belli mesleklere hayallerinde yer vermesini sağlar (Göv, 2019, s. 27). Rol oyunları ile kendilerini başkalarının yerine koyar ve empati yapmayı öğrenirler. Hayata farklı açılardan bakar. Hoşgörü sahibi olur ve toplum içerisinde yaşamayı öğrenir.

Oyun ortamı çocuğun kendini ve çevresini disiplinli davranmaya yöneltir. Oyunlar doğası gereği kurallardan oluşmaktadır. Çocuklar ise oyunları kuralına göre oynamaya özen gösterirler. Çünkü kuralların olmadığı bir oyun eğlenceli olmaz. Bu sayede çocuklar kuralların toplum için bir gereklilik olduğunu daha iyi kavrayabilir. Ayrıca, oyun içerisinde kurala uymayan bir durum gerçekleştiğinde ilk burada hakkını arama davranışı gerçekleşir. Bu durum kendini savunma, itiraz etme, tartışma ve problem çözme gibi becerilerin gelişmesi için ilk ortamları oluşturmaktadır. Ayrıca asi olan çocuklar ise kurallara uymayı öğrenir. Başkalarına saygılı, dürüst olmayı ve işbirliği yapmayı öğrenerek sosyal ve ahlaki davranışlarını geliştirir (Aydın & Gürler, 2018, s. 155). Dolayısıyla çocukların oyunlarını ciddiye almak gerekmektedir. Çünkü çocuklar oynadıkları oyunlarla kendilerini büyük oyuna hazırlamaktadır (Yorulmaz, 2015b, s. 9).

Oyun içerisinde hedefler, birinci olmak veya kazanmaktır. Çocuklar oyunu kazanmak için çeşitli taktik ve stratejiler geliştirir, bütün benliğini ortaya koyar. Oyun içerisinde koşma, zıplama, yuvarlanma gibi fiziksel faaliyetlerin yanında düşünme, analiz yapma, karar verme, problem çözme gibi zihinsel faaliyetlerde bulunmaktadır. Zihinsel ve bedensel faaliyetlerin

aynı anda kullanılmasına imkân sağlayan oyunlar, çocukların fiziksel, duygusal, sosyal, bilişsel ve dil becerilerinin gelişmesinde etkili rol almaktadır (Aydın & Gürler, 2018, s. 154).

Eğitim bilimleri açısından da oyun oldukça önemlidir. Eğitsel hedeflere ulaşmak için oyunlardan yararlanılmaktadır. İstenilen bilgi, davranış ve beceriler oyun içinde kendiliğinden öğrenilebilir. Eğitim ortamlarına ilgi çekici unsurların dâhil edilmesiyle aktif katılım sağlanabilir. Çocuklar oyunlar ile sıkılmadan öğrenmeye devam edebilirler (Sevim, 2015, s. 6).

1.3. Kur'an-ı Kerim'de Oyun

Kur'an-ı Kerim'de "oyun" kavramı "lâ'b" kelimesiyle ifade edilmektedir. Bu kelime türetilmiş şekilleriyle Kur'an-ı Kerim'de 20 farklı ayette geçmektedir. Bu ayetlerde bazen isim bazen de fiil halinde bulunmaktadır.

Ayetlerin bazılarında "eğlence" anlamına gelen "lehv" kelimesiyle birlikte yer almaktadır. Oyun kelimesinin geçtiği ayetler incelendiğinde kelimenin menfi manalarda kullanıldığı görülmektedir. Bu ayetler, dünya hayatının gelip geçici zevkler ve hazlardan ibaret olduğunu, insan için önemli olanın ahiret hayatı olduğunu vurgular niteliktedir;

"Bu dünya hayatı bir eğlence ve oyundan ibarettir. Doğrusu ahiret hayatı ise, işte asıl hayat odur. Keşke bilselerdi."(Ankebut, 64) "Dünya hayatı ancak bir oyun ve bir eğlencedir. Elbette ki ahiret yurdu Allah'a karşı gelmekten sakınanlar için daha hayırlıdır."(En'am, 32)

Aşağıda verilen ayet grubunda ise "oyun" kavramı "dinlerini oyun ve eğlence edinen" kimseleri ihtar ve ikaz ederek müminlerin bu durumdan sakınmaları gerektiğini vurgular niteliktedir;

"Dünya hayatının aldattığı, dinlerini bir oyuncak ve eğlence edinen kimseleri bir tarafa bırak. Yaptıkları sebebiyle hiç kimsenin bir felaket yaşamaması için Kur'an ile nasihat et..." (En'am, 70) "Rablerinden kendilerine ne zaman yeni bir ihtar gelse, onlar bunu, hep alaya alarak, kalpleri oyuna, eğlenceye dalarak dinlemişlerdir." (Enbiya, 2)

"Oyun" kelimesinin geçtiği bir başka ayet grubu ise kâinatın sebepsiz ve manasız yaratılmadığını, hakikat ve hikmet çerçevesinde yaratıldığına dikkat çekmektedir;

“Biz yeri, göğü ve arasındakileri oyun olsun diye yaratmadık.” (Enbiya, 16), “Biz gökleri, yeri ve bunlar arasında bulunanları, oyun ve eğlence olsun diye yaratmadık. Bunları hakikat ve hikmet çerçevesinde yarattık, fakat çoğu bunu bilmez.” (Duhan, 38-39)

“Oyun” kelimesinin geçtiği bir diğer ayet grubu ise kâfirlere ve münafıklara hesap gününe kadar mühlet verilmesini konu almıştır; “Fakat kâfirler bir şüphe içinde oynayıp eğleniyorlar.” (Duhan, 9) “Sen onları bırak, uyarıldıkları günlerine kavuşuncaya kadar batıl inançlarına dalsınlar ve oynasınlar.” (Me’âric, 42)

Yalnızca Yusuf Suresi’nde çocukların oynadığı anlamında “oyun” kelimesi geçmektedir. Bilindiği üzere Hazreti Yusuf’un abileri onu kıskanmış ve onu öldürmek için hain bir plan kurmuşlardı. Hazreti Yakub’un yanına gelerek Hazreti Yusuf’u kıra götürmek için izin istemişlerdi. Kıssa, Kur’an-ı Kerim’de şu şekilde anlatılmaktadır:

Dediler ki: “Ey babamız! Niçin Yûsuf hakkında bize güvenmiyorsun? Oysa biz onun iyiliğini isteyen kimseleriz. Yarın onu bizimle beraber (kıra) gönder de bol bol yesin içsin, oynasın; onu mutlaka koruruz. Babaları, “Doğrusu onu götürmeniz beni endişelendiriyor; farkında olmadığınız bir sırada onu kurt yer diye korkuyorum” dedi. (Yusuf, 11-13)”

Hazreti Yakub’un oğulları babalarından izin isterken Yusuf (a.s)’ın henüz bir çocuk olduğunu ve oyuna ihtiyacının olduğunu dile getirerek izin istedikleri anlaşılmaktadır. Hazreti Yakub’un bu sebebi geçerli bulmasıyla birlikte çocuğun oyun ihtiyacını kabul ettiği anlaşılmaktadır. Lâkin izin verirken emniyet endişesini dile getirmiştir. Buradan, oyun oynanan çevrenin, oynanan oyunun ve araçların, çocukların güvenliğini düşünerek tasarlanması ve geliştirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmaktadır (Göv, 2019, s. 11).

Bahsi geçen ayetlerde çocukların oynadığı oyunlar noktasında herhangi bir kullanım olmadığını; bu ayetlerin akliselim insanlara yaratılış amacını unutmamayı ve sınırları aşmamayı öğütler nitelikte olduğu görülmektedir. Bu sebeple Kur’an-ı Kerim’de çocuk oyunları ile ilgili bir kısıtlayıcı veya yasaklayıcı bir ayetin olmadığı görülmektedir. Yusuf Suresi’nde geçen husus ise her türlü tehlikenin düşünülmesi ve uygun bir oyun ortamının olduğundan emin olunması gerektiğidir (Özen, 1999, s. 113).

1.4. Dijital Oyun

Literatürde bilgisayar oyunu, video oyunu, mobil oyun ve dijital oyun kavramları birbiri yerine kullanılabilir. Ancak bu kavramlar bazı noktalarda birbirinden ayrılmaktadır. İlk video oyunu 1958 yılında William Higinbotham tarafından geliştirilmiş

ve elektrik sinyallerini grafiksel olarak görüntülemek için kullanılan osiloskop isimli bir cihazda oynanmıştır. İlk bilgisayar oyunu ise 1962 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde Steve Russel ve arkadaşları tarafından geliştirilmiştir. Bilgisayar oyunları yalnızca bilgisayar ile oynanan oyunları içerirken video oyunları ise telefon, tablet, bilgisayar gibi herhangi bir ekrana sahip olan cihazlarla oynanan oyunların hepsini kapsamaktadır. Bu sebeple video oyunları terimi bilgisayar oyunları teriminden daha kapsamlıdır. (Sığırcı, 2022).

Dijital oyunlar ise kişisel bilgisayarlarda (PC), oyun konsollarında, tablet ve akıllı telefonlarda oynanan bütün oyunları kapsamaktadır (Sağlam & Topsümer, 2019, s. 486). Bu bağlamda, video oyunları ve dijital oyunlar terimlerinin aynı anlama geldiği ve aynı kapsamı sağladığı anlaşılmaktadır.

Dijital oyunlar, kendisine duyulan büyük ilgi sayesinde zamanla gelişerek günümüzde çok sayıda ve farklı türde oyun oynama platformlarına dönüşmüşlerdir. Günümüzde dijital oyunlar konsol oyunları, masaüstü oyunları, çevrimiçi oyunlar ve mobil oyunlar olmak üzere dört sınıfa ayrılmaktadırlar. Telefon ve tablet gibi taşınabilir teknolojik cihazların kullanımının artması dijital oyun dünyasında yeni mobil oyun sektörünün doğmasına neden olmuştur. Mobil oyunlar, bilgisayar ve konsol oyunlarının daha küçük, basit ve taşınabilir cihazlarda oynanabilir olan versiyonlarıdır. Hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oynanabilir çeşitleri bulunmaktadır (Yasacı & Mustafaoğlu, 2022, s. 217).

Oyunlar günümüzde, büyük insan kalabalıklarına hitap edebilen, aynı anda binlerce insanın ortak bir amaç için sanal dünyalarda bir araya gelebildiği birer ortam haline gelmiştir. Kullanıcı sayısının artmasıyla birlikte bu oyunlar spor, tarih, strateji, savaş, macera ve rol yapma gibi birçok oyun türünü ortaya çıkarmıştır. Geniş bir kitleye ulaşan bu oyunlar sıklıkla bireyin gelişimini olumsuz etkileyen yönleriyle gündeme gelmektedir. Örneğin, dijital oyunlar, yapısal özellikler nedeniyle yalnızca tek bir deneyimle doyum sağlamazlar. Oyuncu, oyuna her girdiğinde tekrar aynı hazzı ve doyumunu yaşayabilir. Oyuncu aynı hazzı almak veya daha fazlasını arayışından dolayı dijital oyunları sürekli oynama isteği duyabilmektedir. Birey, girdiği atmosferin etkisiyle sorumluluklarını unutabilir veya sağlığını ihmal edebilir. Dikkatsiz ve aşırı kullanım çocuk ve gençlerde bağımlılığın önünü açabilmektedir. Bağımlılık yavaş gerçekleşebileceği gibi son derece hızlı şekilde de kendini gösterebilmektedir. İlk defa dijital oyun oynayan bir çocuk bile oyunu bırakması söylendiğinde agresif ve ısrarcı bir tepki verebilmektedir. Bu nedenle çocukların dijital

oyunlarla tanışması, tanıştıktan sonra oynama süresi ve içerikleri ebeveyn kontrolü altında olmalıdır. Bu durum kontrol altında olmadığında birçok çocuk ve genç dijital oyun bağımlılığına sürüklenebilmektedir.

Dijital oyun bağımlıları arasında çocuklar ve yetişkinler olduğu gibi genç yaştaki üniversite öğrencileri de bulunmaktadır. Son zamanlarda yapılan çalışmalara göre üniversite öğrencilerinin %7,9'u dijital oyun bağımlısı olarak tespit edilmiştir (B. Aktaş & Bostancı Daştan, 2022, s. 135). Bazı çalışmalarda ise bağımlılık oranı %21'e ulaşırken bağımlı olma riskine sahip gençlerin oranı ise %32'yi göstermektedir. İnternet bağımlılığı incelediğinde ise üniversite öğrencilerinin %23,2'si bağımlı, %28,4'ü ise bağımlılık riski taşımaktadır (Ş. Balcı & Gülnar, 2009, s. 22). Konuyu ortaokul öğrencileri eksininde incelediğimizde ise ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ortalamasının riskli grupta yer aldığı tespit edilmiştir (Güvendi vd., 2019, s. 1200).

Ülkemizdeki çocuk ve genç nüfusun çoğunluğu oluşturduğu düşünüldüğünde, bağımlılar ve bağımlılık riski taşıyan kişilerin sayısı ciddi rakamları ifade etmektedir. Bağımlılık riski taşıyan bireylerin patolojik olarak oyun ve internet bağımlısı seviyesine ulaşmamaları için kayda değer hizmetler sunulmalı, gençlerin ilgisini çekebilecek ve boş zamanlarını değerlendirmelerini sağlayacak teknolojik içerikler oluşturulmalıdır.

Okul öncesi çağdan ileri yetişkinlik çağına kadar her kesime hitap edip kullanıcı bulan bu oyunlar konusunda eğitim bilimciler, bilişimciler, mühendisler, ekonomistler, analistler, psikologlar, sosyologlar, sağlıkçılar ve birçok farklı disipline mensup araştırmacılar çalışmalarını yürütmektedir (Can & Türkmen, 2017, s. 400). Birçok disiplin tarafından mercek altına alınan bu alanın din eğitimi ve ilahiyat disiplini için bir araştırma alanı olarak algılanması gerekmektedir.

Oyunlar, hem harcanan zaman bakımından hem de sahip olduğu kitle bakımından din eğitimi biliminin ilgi alanına girmektedir. Aynı zamanda gençlerin ve çocukların hayatlarında önemli bir yere sahip olan bu oyunları anlamak onlara ulaşmak açısından son derece önemlidir (Yorulmaz, 2016, s. 228).

Başlangıçta sadece eğlence ve boş zaman öldürme etkinliklerinin bulunduğu dijital oyunlar, daha sonrasında çeşitli bilişsel becerilerin kazanılmasına katkı sağlayacağı düşünülmeye başlanmıştır. Günümüzde bu amaçla geliştirilen materyallere eğitsel dijital oyunlar ismi verilmektedir.

1.5. Eğitsel Dijital Oyunlar

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, eğitim alanında da pek çok yenilikçi yaklaşım ve araç ortaya çıkmıştır. Bu yeniliklerden biri de eğitsel dijital oyunlardır. Eğitsel dijital oyunlar, öğrenme amaçları doğrultusunda bilişsel ve duyuşsal gelişime odaklanan, bireysel veya grup oyunlarının, teknolojik araçlar kullanılarak gerçekleştirildiği bir yaklaşım olarak ifade edilebilir. Eğitsel dijital oyunların çoğu, zaman sınırlamaları veya akranlarla rekabet gerekliliği nedeniyle oynayanı zihinsel faaliyetlere teşvik etmektedir. Bu nedenle, bu tür oyunlar öğrenenlerin bilişsel gelişimine olumlu katkılarda bulunma potansiyeline sahiptir (Aksoy, 2014, s. 4).

Çalışmanın konusunu oluşturan eğitsel dijital oyunlar, günümüz eğitim bilimlerinin öğretim safhasında kullandıkları yöntem ve tekniklerin bir parçası olmuştur. Öğretmenler, öğrencilerinin öğrenme kapasitelerini arttırmak, kendileri için en iyi öğrenme stilini uygulamak ve onlara daha iyi öğrenme ortamları sağlamak gayesi ile dijital oyunları sınıf ortamlarında kullanmaktadır (Doğusoy & İnal, 2006, s. 2).

Z kuşağı olarak bilinen 2000 sonrası doğanları, sadece doğum yılı üzerinden tanımlamak yerine, bu neslin özellikleri ile tanımlamak daha doğru bir yaklaşımı yansıtacaktır. Bu gruptaki bireylerin en belirgin özelliği, teknolojiyle iç içe bir yaşam sürmeleridir. İnternet, bilgisayarlar ve özellikle cep telefonları bu neslin temel yaşam araçları arasında yer alır (Savaş vd., 2021, s. 126). Bu nedenle, bu neslin ihtiyaçlarına en uygun ders materyalleri arasında eğitsel dijital oyunlar yer almaktadır. Bu eğitsel oyunların etkili bir şekilde hazırlanması ve sunulması için hedeflenen ders kazanımlarına uygun olup olmadığı ve hedeflenen yaş grubuna uygunluğu titizlikle gözden geçirilmelidir.

Eğitsel dijital oyunlar, teknolojik araçlar kullanılarak oluşturulan bilişsel, sosyal, davranışsal ve duygusal yönleri içeren eğitsel hedeflere yönelik hazırlanabilir (Çetin, 2013, s. 2). Bu oyunlar bilişsel, duygusal, sosyal ve davranışsal boyutlarda öğrenmeyi teşvik ederken öğrenenlerin ilgi düzeylerini artırarak öğrenmeyi daha etkili ve keyifli hale getirmeyi hedeflemektedir. Hitap ettiği yaş gurubuna göre görsel ve işitsel unsurlarla zenginleştirilen oyunlar, öğrencilerin dikkatini çekebilir. Ayrıca, öğrencilerin hatalarını fark etme ve eksikliklerini giderme noktasında yapıcı bir rol üstlenebilir.

Günümüzde özellikle dijital platformlarda sunulan eğitsel içeriklerin çeşitlenmesi eğitim materyallerine erişim imkânını artırmaktadır. Bu durum öğrencilerin öğrenmeye dair

daha fazla kaynağa ulaşabilmesini mümkün kılarken aynı zamanda öğrenme sürecini zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde gerçekleştirme olanağı sağlamaktadır. Ayrıca öğrencilerin kavraması güç ve karmaşık konular, dijital oyunlar aracılığıyla basitleştirilerek açıklanabilmektedir. Bu durum, öğrenme sürecinde zorluklar yaratan unsurları ortadan kaldırarak öğretim faaliyetlerinin etkin bir biçimde gerçekleştirilmesine imkân tanımaktadır (Ayaz, 2022, s. 64). Özellikle zor olan ders konularının kolaylaştırılmasını, sosyal becerilerin geliştirilmesini, soyut kavramların somutlaştırılmasını, öğretim ve öğrenim sürecinde zamandan tasarruf etmeyi sağlaması gibi özellikler dijital oyunların eğitimde öğrenme aracı olarak kullanılma sebepleri arasındadır (Çetin, 2013, s. 4).

Eğitsel dijital oyunların kullanım alanları gün geçtikçe genişlemektedir. Bir tarafta okul öncesi öğrenciler renkleri, şekilleri ve hayvanları öğrenirken diğer tarafta ise askeri personeller eğitsel oyunlar kullanarak tank ve savaş uçağı gibi araçları kullanabilmek için savaş eğitimi almaktadır.

Öğrenme hedefleri doğrultusunda özelleştirilebilir ve farklı konularda kullanılabilir olması açısından dijital oyunlar dikkat çekmektedir. Öğrencilere matematik, dil, sosyal ve doğa bilimleri gibi dersleri öğretirken aynı zamanda problem çözme, eleştirel düşünme, işbirliği yapma gibi becerilerin gelişimine de katkı sağlayabilirler

Eğitsel dijital oyunların, sıradanlaşmış sunuş tekniklerine nazaran eğitim-öğretim sürecinde çeşitlilik sağlayarak öğrencilerin derse ilgilerini çekmede avantajlı bir yönü bulunmaktadır. Yazılı, görsel ve işitsel öğeleri içinde barındıran bu oyunlar, öğrencilerin öğretim sürecine daha etkin katılmasına imkân sağlamaktadır. Yapılan araştırmalar öğrenme sürecinde aktif bir şekilde katılan duyu organı sayısının, öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırdığını ortaya koymaktadır (Lalley & Miller, 2007, s. 67). Bu durum göz önüne alındığında birçok duyuyu uyaran eğitsel dijital oyunların öğrenme sürecine olumlu yönde katkısı olacağı düşünülmelidir.

Öğrenme işleminin yalnızca dinleyerek ya da okuyarak verimli sonuç alınamayacağı ortadadır. İşitmek, görmek, dokunmak, düşünmek ve konuşmak gibi birçok fiilin aynı anda yapılmasına imkân veren eğitsel oyunlar, ders içerisinde hareketlilik sağlayarak dersin monotonluğunu kırmayı sağlar. İster din öğretiminde olsun ister başka bir derste olsun öğretim sürecinde sözel ağırlıklı olarak işlenen dersler bir süreden sonra öğrencilerin odağının kaybolmasıyla sonuçlanacaktır.

Sonuç olarak, eğitsel dijital oyunlar modern eğitim yaklaşımlarının bir parçası olarak öne çıkmaktadır. Teknolojinin getirdiği imkânlarla öğrenmeyi daha etkili ve eğlenceli hale getirmeyi amaçlayan bu oyunlar, öğrencilerin bilişsel ve duygusal gelişimine katkı sağlayarak onları geleceğe daha iyi hazırlar. Ancak bu oyunların tasarımında hitap ettiği öğrenci grubunun gelişim özellikleri, ders kazanımları, öğrenme hedefleri, derse uygunluğu ve kolay ulaşılabilirliği gibi unsurlara dikkat edilerek hazırlanması gerekmektedir.

1.6. Din Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyunlar

2000'li yılların başından bu yana eğitim amaçları için dijital oyunların pozitif potansiyelini keşfetme ve değerlendirme konusu akademik literatürde yoğun bir şekilde tartışılmaktadır (Aygül & Gürbüz, 2021, s. 53). Ancak oyunların eğitim ortamında kullanılması için yapılan çalışmaların geç dönemlere kaldığı görülmektedir. Semavi dinlerin oyun ve eğlenceye olan temkinli/mesafeli yaklaşımlarının bu alanda yapılacak çalışmaların önünde uzun yıllar boyunca bir engel oluşturduğu düşünülebilir. Ancak, akademisyenlerin oyunlar üzerinde çalışmalarına engel olan tek neden dini yaklaşımlar olarak açıklanmamaktadır (Yorulmaz, 2015a, s. 370). Bu noktada Grieve ve Campbell (2014), içerisinde zengin imkânlar barındırmasına rağmen dijital oyunların eğitsel ortamlarda kullanmak için görmezden gelinmesini dört sebeple açıklamaktadır (Grieve & Campbell, 2014, s. 54).

Bu noktada ilk iki sebep, teknolojinin seküler olduğu düşünülmesi ve sanal oyun dünyalarının gerçek dışı olarak kabul edilmesi olarak gösterilmiştir. Bazı araştırmacılara (Dawkins, 2006) göre toplumlar giderek sekülerleşmektedir ve teknolojinin yükselişi dinin çöküşünü beraberinde getirmektedir. Ancak yıllardır görülmektedir ki internet siteleri, televizyon kanalları, gazete, dergi ve radyo yayınlarıyla teknoloji yıllardır dine hizmet etmektedir. Bu kanallarda dini içeriklerini yayınlayan birçok dini kuruluş bulunmaktadır. Bu noktada aslında teknolojinin dine hizmet ettiği açıkça görülmektedir. Ayrıca dinlerin statik değil dinamik bir yapıya sahip olduğu bilinmektedir. Bu sebeple dinler de sosyal dünyadaki değişmelere bağlı olarak sürekli değişmekte, dönüşmekte, uyum sağlamakta ve gelişmektedir (Aygül & Gürbüz, 2021, s. 53). Din temalı eğitsel dijital oyunlarda bu değişimin son ürünlerinden biri olarak ele alınmaktadır. Bu sebeple eğitsel dijital oyunların din öğretiminde aktif olarak kullanılması son dönemlerde giderek yaygınlık kazanmaktadır.

Din öğretiminde dijital oyunlardan yararlanmamanın üçüncü sebebi olarak dijital oyunlar yapay ve değersiz ifade biçimleri olarak görülmüş ve araştırmaya değer olarak görülmemiştir. Ancak 21. yüzyılda dijital oyunların öğrenme etkinliklerinde kullanılabileceği fark edilmiştir. Eğitim ve oyun teknolojileri alanında öne çıkan Gee (Gee, 2003), dijital oyunların öğrenme süreçlerini destekleyebileceğini, bilgiyi daha etkili bir şekilde öğretebileceğini, çocukların strateji geliştirme ve problem çözme gibi yeteneklerini geliştirmeye yardımcı olabileceğini savunmaktadır. “Net nesil” olarak tanımladığı yeni nesil öğrencilerin, gelenekselden farklı olarak teknoloji odaklı öğrenme deneyimlerine ihtiyaç duyduğunu belirtmiştir. Bu sebeple serious games (ciddi oyunlar) ve dijital eğitsel oyunların (DEG - digital educational games) öğrenme ve öğretme süreçlerine entegre edilmesini savunmaktadır. Bu tür etkinliklerin öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici bir deneyim haline getirerek öğrencilerin derse daha fazla katılım sağlayacağını düşünmektedir. Özellikle dijital oyunların öğrenme süreçlerinde olumlu etkilerini ortaya koyan çalışmaların çoğalmasıyla birlikte öğretim sürecini yöneten ve kılavuzlayan öğretmenlerin bu materyalleri din öğretiminde de kullanım tercihleri artacaktır.

Dördüncü sebep olarak oyunların uzunca bir süre yalnızca çocukların “eğlencesi” olarak görülmüş ve önem verilmemiştir. Ancak hoş vakit geçirme, dinlenme, eğlenme ve birlikte zaman geçirme etkinliklerini içerisinde barındırdığı için genç ve yetişkinlerin de oyunlara ilgi duyduğu görülmektedir. Araştırmacılar bu oyunların 21. yüzyıl becerilerini kazandırma ve eğitsel hedeflere ulaşmada kolaylık sağlayacağını savunmaktadır (Annetta, 2009, s. 231). Prensky (Prensky, 2001), dijital yerliler ve dijital göçmenler terimlerini kullanarak teknoloji kullanımında nesiller arası farkları tanımlamıştır. Dijital çağda doğup büyüyen bireyler için “dijital yerli”, bu teknolojileri daha sonra hayatlarına adapte edenler için ise “dijital göçmen” tanımını yapmaktadır. Prensky'ye göre, dijital yerliler teknolojiye daha doğal bir yakınlık hissederek ve sıklıkla bilgiyi öğrenme ve işleme konusunda dijital göçmenlerden farklı bir yol izlerler. Ona göre bu bireyler, etkileşimli, çoklu ortam ve teknoloji odaklı öğrenme deneyimlerini tercih ederler. Bu sebeple eğitsel amaçlar doğrultusunda dijital oyunların kullanılmasını savunmaktadır. Oyunların öğrencileri olumlu yönde etkileyebileceğini, motive edebileceğini ve etkileşimli öğrenmeyi kolaylaştırabileceğini inanmaktadır. Ayrıca education ve entertainment kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşturulan “edutainment” (eğitlence) terimini eğitim ve eğlenceyi dijital oyunlar aracılığıyla birleştirmek için kullanmıştır. Prensky, dijital yerlilerin daha kısa dikkat sürelerine sahip olduğunu belirterek eğitimcilerin öğretim yöntemlerini daha etkileşimli ve

ilgi çekici hale getirmeleri gerektiğini belirtmiştir. Bu sebeple dijital oyunların ve sanal ortamların öğretme süreçlerinde aktif olarak kullanılması gerektiğini savunmuştur.

Ülkemizde din eğitimi/öğretimi alanında eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılmış olan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Din öğretimi alanında eğitsel dijital oyunların olumlu potansiyelini ortaya koyacak yeni çalışmalar ilgili alan yazındaki çalışmaların zenginleşmesine olanak sağlayacaktır. Din eğitimi alanında yapılan çalışmalar günümüzde çocuk ve gençlik kültürünün önemli bir parçası olan dijital oyunlardaki dini metin, sembol ve figürleri incelemeyi, İslâm dininin ve Müslüman kimliğinin temsilini ve bu oyunlar içindeki islamofobik unsurların tespitini konu almaktadır. Bu alanda gerçekleştirilen bazı çalışmalar ise dijital oyun etkinliklerinin eğitsel faaliyetlerde kullanılmasını ele almıştır.

Bu noktada “Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi” isimli Mert’in (2015) yüksek lisans çalışması bulunmaktadır. Mert, din öğretiminde dini içerikli bilgisayar oyunları kullanmanın, çocuklarda daha hızlı ve kalıcı öğrenme fırsatları sunabileceğini savunmaktadır. Ayrıca çocuklar için din eğitimi daha eğlenceli bir şekilde sunabilmenin dijital oyunları bir öğretim aracı olarak kullanmak olduğunu düşünmektedir. Bu sebeple çalışmasında okul öncesi çocukların kullanabilmesi için geliştirdiği eğitsel bilgisayar oyunlarını tanıtmaktadır. Bu dönemdeki çocukların ilgisini çekeceğini ve bilişsel becerileri daha etkili öğretebileceğini belirterek bilgisayarda oynanabilen “hafıza kartları” ve “yapboz” oyunlarını geliştirmiştir. Ayrıca çalışmasında dini semboller ve içerikler barındıran bilgisayar oyunlarını ve internet ortamında bulunan okul öncesi dönem çocuklarına yönelik dini bilgisayar oyunu örneklerini sunmaktadır.

Yorulmaz’ın (2015) “Dijital Oyunlardaki Dini Temalar ve Dijital Oyunların Din Eğitiminde Kullanılma Potansiyeli” başlıklı kitap bölümü bu alandaki diğer çalışmalardan biridir. Çalışmasında üç temel bölüm oluşturan yazar, birinci bölümde dijital oyunlar hakkında genel bilgiler sunmaktadır. “Dijital Oyunlar ve Din” isimli ikinci bölümde dini oyunları, oyunlardaki dini ve din olarak oyun oynama tecrübesini ele almaktadır. Son olarak üçüncü bölümde ise dijital oyunların din eğitimi açısından avantaj ve dezavantajlarını ele almakta ve bir imkân olarak eğitsel dijital oyunları değerlendirmektedir.

Eğitsel dijital oyunların farklı eğitim alanlarında kullanıldığını vurgulayan yazar, din eğitimi alanında da eğitsel dijital oyunların öğrencilerin konuları zevkle öğrenmelerine ve motivasyonlarını artırmalarını sağlayacağını düşünmektedir. Dijital yerli olarak bahsedilen

yeni nesil öğrencilerin farklı özelliklerinin olduğunu, onların sevdiği ve alışkın olduğu yöntemleri kullanmanın öğrenmelerine yardımcı olacağını belirtmektedir. Dijital oyunların çocuklar ve gençlerin dünya görüşü ve dini algılarını şekillendirmede etkisinin olduğunu söyleyen Yorulmaz, din eğitimcileri, eğitim bilimciler ve oyun üreticilerinin ortak çabasıyla geliştirilecek eğitsel dijital oyunların, din öğretiminde etkili ve kalıcı öğrenmelere imkân sağlayacağını düşünmektedir. Ayrıca dijital oyunların yalnızca zararlarına odaklanmamayı, eğitsel faaliyetlerde kullanmak amacıyla çeşitli çalışmalar yapılması gerektiğini savunmaktadır.

Yorulmaz'ın (2016) "Dijital Oyunlar, Din Eğitimi Açısından Bir Tehdit Mi Bir İmkân Mı?" isimli bir tebliğ çalışması da bulunmaktadır. Yazar bu çalışmasında da eğitsel dijital oyunların din eğitimi açısından birçok imkânı barındırdığını ifade etmiştir. Çocuk ve gençlerin öğrenme stillerine uygun olmasını işaret ederek din öğretiminde dijital oyunlardan istifade edilebileceğini vurgulamıştır.

Yakın tarihli olarak Aygöl ve Gürbüz'ün (2021) "Çocuklara Yönelik Din Temalı Dijital Eğitsel Oyunların Göstergebilimsel Çözümlemesi" isimli çalışması bulunmaktadır. Çalışma kapsamında dijital platformlarda bulunan dört farklı dini içerikli dijital oyunu Rolan Barthes'in gösterge bilimsel analiz yöntemiyle incelemişlerdir. Çalışmanın "Dijital Din ve Dijital Sosyalizasyon" bölümünde internet ve yeni medyanın gelişmesiyle birlikte dini bilgi, pratik ve toplulukların çevrimiçi bir dini ortam oluşturduğundan bahsedilmiştir. "Dijital Ebeveynlik ve Çocukluk" başlığında ebeveynlerin dijital ortama çabuk adapte olduğunu, eğitici ve öğretici rollerini dijital dünyaya bıraktıklarını, ebeveynler tarafından verilmesi gereken temel din ve değerlerin medya tarafından karşılanmaya başlandığı vurgulanmıştır. Ayrıca araştırma problemi olarak din temalı eğitsel dijital oyunların içerikleri, özellikleri ve çocukların dini sosyalleşme sürecine etkilerini ele almışlardır.

Dijital oyunlar aracılığıyla dini bilgi ve uygulamaların eğlence ve yarışma biçiminde sunulmasını "dijitalleşen dinin" yeni bir yansıması olarak gören araştırmacılar, din motifli oyunların çocukların dine dair zihinsel imgeler geliştirmesine imkân vereceğini düşünmektedir. Araştırmacılar dini içerikli eğitsel dijital oyunların dini sosyalizasyonunu destekleyebileceğini ancak üretilen içeriklerin ve göstergelerin pedagojik olarak denetlenmesi ve desteklenmesi gerektiği sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca oyun içeriklerinin ebeveynler tarafından denetlenmesinin önemli olduğunu vurgulamışlardır.

Bu alanda gerçekleştirilen yeni bir çalışma ise dijital oyun bağımlılığı ile ergenlerin dindarlık seviyelerini ele almaktadır. Özçelik'in (2022) "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gaziantep Örneği" isimli çalışmasında ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim gören ergenlerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri ile dindarlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Ayrıca yazar, ergenlerin yaş, cinsiyet, okul türü ve aile geliri gibi çeşitli demografik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve dini tutumları arasındaki ilişkiyi de ele almaktadır. Araştırmacı, dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve dini tutum seviyesi arasında istatistiksel açıdan negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptamıştır. Ayrıca dini tutum ölçeğinin alt boyutları (duygu, ilişki, davranış...) ve bağımlılık ölçeğinin alt boyutları (odaklanma ve çatışma, tolerans gelişimi ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluk vd.) arasında da negatif yönlü anlamlı ilişkileri ortaya koymuştur. Dolayısıyla ergenler düzeyinde dindarlık düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılık seviyesinin azaldığını tespit etmiştir (Özçelik, 2022, s. 71).

Eğitsel dijital oyunların din öğretiminde yardımcı bir materyal olarak kullanılması için birçok sebep vardır. Soyut kavramların öğretiminde kullanılması, hacc gibi zor konuların basitleştirilerek anlatımında kullanılması, birçok duyuya hitap edecek şekilde hazırlanabilir olması, zaman kazandırması, renkli ve hareketli içerikleri sayesinde dikkat çekici olması, dersin içeriğine ilgi uyandırması, farklı sınıf seviyelerine entegre edilebilir olması, bir kere hazırlandıktan sonra uzun süre kullanılabilir olması, sınıf dışında da kullanıma uygun olması, ilginç ve merak uyandırıcı olması, farklı içeriğiyle öğrencileri derse karşı güdülemek için uygun olması ve sınıf ortamında rekabet oluşturmaları gibi sebepler, eğitsel dijital oyunların din öğretiminde kullanılması için avantajlı yönler olarak gösterilebilir.

Ayrıca eğitsel dijital oyunlar, eğitici içerikleriyle bireyin sahip olduğu dini bilgi seviyesini yükseltme potansiyeline sahiptir. Bu tür içerikler öğrenilen bilgiyi pekiştirme gücünün yanında yeni bilgilerin öğrenilmesini de sağlamaktadır. Namaz, oruç, zekât ve hac gibi ibadetlerin dışında Hz. Peygamber ve sahabe hayatları, İslam tarihi, dersin konusuna yönelik ayet ve hadis gibi birçok içeriğin öğretiminde kullanılması için içerikler hazırlanabilir.

Oyunun içeriği, dersin içeriğine uygun hazırlandığı takdirde yukarıda bahsedilen tüm içeriklerin öğretilmesi mümkün olup öğrencinin dini bilgi seviyesi artırılabilir.

Din öğretiminde kullanılacak eğitsel dijital oyunlar, zekât, kurban, sadaka gibi ibadetlerin toplumsal değerlerini öğrenciye aktarmada kolaylık sağlayabilir. Örneğin oyun içinde zekât ibadetini deneyimleyerek bu ibadetin bireysel ve toplumsal bir gereklilik olduğunu idrak edebilir. Bu durum bu ibadetler noktasında anlamlı öğrenmelerin oluşması imkânını barındırmaktadır.

Eğitsel dijital oyunlar istenilen her durum ve zamanda kullanılabilme özelliğine sahip olduğu için informal eğitim için bir çeşitliliştir. İnformal eğitim, bireyin içinde bulunduğu doğal ortam içinde kendi kendine gerçekleşen kültürlenme olayı olarak tanımlanmaktadır (İnandı, 2011, 2020; Aktaran Doğan, s. 2). Özellikle olumlu yönde gelişmeler sunması, kapalı bir mekâna gereksinim duymaması, öğretim faaliyeti için bir kılavuza ihtiyaç duymaması gibi özellikler, din öğretiminde bu tür informal eğitsel faaliyetlerin kullanılması için faydalı sebepleri oluşturmaktadır. Ayrıca bu tür oyunlar planlı, kasıtlı ve amaçlı bir geliştirme sürecinin ürünü olduğu için okul dışında kılavuzsuz bir durumda kullanıldığında yarı formal bir eğitim faaliyeti olarak kabul edilebilir olmalıdır.

Eğitsel bir oyunda geçirilen süre ve yaşanan deneyimler derse yönelik bir pekiştirme işlevi görebilir. Bu oyunlar, dersin konularına uygun olarak tasarlandığı için öğrencilere içerikle ilgili bilgilerin hatırlanmasını kolaylaştırabilir. Ayrıca oyunlar, doğru adımların başarıyla sonuçlandığı bir zafer hissi yarattığı için öğrencileri istenilen davranışları sergileyerek oyunu kazanmaya teşvik eder. Bu, öğrencilerin istenilen davranışları sergiledikten sonra elde ettikleri başarı ve memnuniyetin, gelecekteki istenilen davranışları gerçekleştirme konusundaki motivasyonlarını artırabileceği anlamına gelir. Bu durum daha sonraki olumlu davranışlar için güdülenme ihtimalini de barındırmaktadır. Özellikle din kültürü ve ahlak bilgisi dersi içinde bulunan ahlak ve değerleri içeren konu ve ünitelerinin öğretiminde kullanılması için faydalı olacağı düşünülmektedir.

Eğitsel dijital oyunlar, içeriğinde bulunan sorular, bulmacalar ve testler ile oynayan kişinin konuyu ne kadar öğrendiğini değerlendirebilir. Bu oyunlar, oyunculara konuya ne kadar hakim oldukları konusunda anlık geribildirim sağlarlar. Bu geribildirim, öğrencinin hangi konulara yönelik çalışması gerektiğini, hangi konularda yeterliliğe sahip olduğunu anlaması açısından büyük faydalar sağlayabilir. Öğrenmenin başarılı olarak gerçekleşmesi için öğrencinin kendi durumunu ve gelişme seviyesini bilmesi büyük öneme sahiptir (Aydın, 2020, s. 9). Bu nedenle öğrencilerin dersten önce ve dersten sonra kullanması eksikliklerini görebilmesi açısından önemlidir.

Eğitsel dijital oyunların hazırlanmasının güç olması, maliyetli olması, oyun geliştirilirken çok zamana ihtiyaç duyulması, sınıf içerisinde uygulanması için öğretmende gerekli bilgi ve deneyimin bulunması, sınıf yönetimini zorlaştırması, oyunun dersin konusuna ve kazanımlarına göre hazırlanmasının güç olması, tüm öğrencilerde telefon veya tablet gibi cihazların bulunmaması gibi etmenler, eğitsel dijital oyunların din öğretiminde kullanılması için dezavantajlı yönleri oluşturmaktadır.

1.7. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme

Eğitsel hedeflere ulaşmayı amaçlayan ve öğrenme süreçlerini desteklemek üzere tasarlanmış oyunlar, eğitsel oyunlar olarak adlandırılır. Eğitsel oyunların hâkim olduğu öğrenme ortamları, oyun tabanlı öğrenme ortamları olarak isimlendirilmektedir (Toraman vd., 2018, s. 1805). Dijital oyun tabanlı öğrenme ise teknolojik araçlardan yararlanarak oluşturulan ortamlar içinde bilgisayarlar, telefonlar ve akıllı tahtalar gibi cihazlar kullanılarak eğitsel oyunların öğretim sürecinde destekleyici materyal olarak kullanılmasını temel alan bir öğrenme yaklaşımıdır.

Oyun tabanlı öğrenmenin avantajlı yönleri şunlardır: (Palancı, 2023)

- Eğitim materyallerinin oyun formatında sunulması, öğrencilerin ilgisini çeker ve öğrenme deneyimini daha çekici hale getirebilir. Bu da öğrencilerin daha uzun süre dikkatlerini odaklayabilmelerini sağlar.
- Oyun tabanlı öğrenme yaklaşımında öğrenciler sürekli olarak aktif rol alırlar. Bu yaklaşım, öğrencilerin deneyimlerin içinde yer almasını sağlayarak öğrenmenin etkisini artırır.
- Oyun tabanlı öğrenme sürecinde geri bildirimler normalden daha hızlıdır. Geri bildirimler sayesinde öğrenciler hatalarından dolayı zaman kaybetmezler ve yanlışlarını hemen düzeltmek için harekete geçerler. Ayrıca oyunlar, hatalardan deneme-yanılma yoluyla öğrenme fırsatları sunmaktadır.
- Oyun tabanlı öğrenme yöntemi, öğrencinin motivasyonunu artırma, ilgi uyandırma ve eğlenceli bir deneyim sunma yoluyla öğrencilerin öğrenmeye daha uzun süre odaklanmasını sağlar.
- Oyun tabanlı öğrenme; öğrencilere karmaşık konuları ve kavramları daha kolay hatırlama ve anlama fırsatı sunar, bu da öğrenme sürecini kolaylaştırıcı bir etki yaratır.

Sonuç olarak dijital oyun tabanlı öğrenme; geleneksel öğrenme yöntemlerine alternatif olarak öğrencilere etkili, etkileşimli ve eğlenceli bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Doğru tasarlandığında bu yöntem, öğrencilerin motivasyonunu ve ders başarılarını artırabilir. Böylelikle öğrenme sürecini daha etkili hale getirebilir.

1.8. Din Öğretimi Teknolojisi

Din öğretimi teknolojisi, formal din eğitimi faaliyetleri olan örgün ve yaygın din eğitimi alanlarında ihtiyaç duyulan öğretim araç ve materyallerin tasarlanması, geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesiyle ilgilenmektedir. Bu sebeple din eğitimi/öğretimi sürecinde yararlanılabilecek bilgisayar destekli öğretim materyallerinin, programlarının, yazılımlarının, internet sitelerinin ve her türlü teknolojik araç-gerecin geliştirilmesini yapmakla görevlidir. Tüm bu sürecin öğretmen, öğrenci, mekân ve zaman gibi değişkenler arasındaki ilişkileri inceleyerek, açıklayarak ve değerlendirerek daha nitelikli bir din öğretimi hizmetinin geliştirilmesi ve sunulmasına katkıda bulunmakla görevli disiplindir (Korkmaz, 2018, s. 24).

Bilindiği üzere İslam dini inanç, ibadet ve ahlak olmak üzere üç temel ayak üzerine inşa edilmiştir. Örgün ve yaygın din eğitiminde bu üç kavram çeşitli yönleriyle ele alınarak öğrencilere aktarılmaktadır. Öğretim programına dâhil olan konular somut unsurlardan oluşabileceği gibi inanç ve ahlak konuları gibi soyut unsurlar da barındırmaktadır. İlkokul, ortaokul, lise ve hatta 4-6 yaş grubu Kur'an kurslarında dahi soyut kavramların öğretilmesi gerekliliği doğabilmektedir. Soyut konuların öğretilmesi konusunda avantajlı yönleri olan eğitsel dijital oyunlar, öğretim sürecinde hem öğretmene hem de öğrenciye kolaylık sağlayacaktır.

Din öğretimi teknolojisi alanında yeni kullanılmaya başlanan eğitsel dijital oyunlar öğrencilere çok yönlü öğrenme imkânını içinde barındırmaktadır. Bilişsel ve duyuşsal eğitim alanlarını içinde barındıran eğitsel oyunlar; dersin hedef, ünite ve konu başlıklarına uygun bir şekilde geliştirildiğinde tüm bu alanlarda istenilen yönde gelişmelere olanak sağlayacaktır (Aksoy, 2014, s. 4).

Teknoloji, ilahî mesajı insanlara ulaştırabilmek için en kolay ve ekonomik yöntemleri sunmaktadır. Günümüzde ulaşılan iletişim teknolojisi seviyesi, dinî buyrukları aktarmak için birçok iletişim kaynağını sunmaktadır. İnternet üzerinden Kur'an-ı Kerim öğretim hizmeti, hafızlık eğitimi, Arapça, fıkıh ve hadis gibi derslerin eğitimlerinin

gerçekleştirildiği bilinmektedir. Eğitim alanının yeni tanıştığı dijital oyun tabanlı öğretim yönteminin ders materyali olan dijital oyunlar, bu ilahi tebliğleri çocukların dilinden anlatmak için en güncel ve en keyifli yolu sunmaktadır.

Dini temsil eden bütün kurumlar, dinî bilgiyi aktarmak için tebliğ yollarını artırmalı, profesyonel bir hizmet sağlamalıdır. Kolay ulaşılabilir, ücretsiz ve her yaşa uygun eğitsel oyunların geliştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Geliştirilecek oyunların öğrencilerin ilgisini çekeceğinden ve kalıcı öğrenmelerine gerçekten fayda sağlayacağından emin olunmalıdır. Çünkü çeşitli dijital platformlarda din öğretimi amacıyla geliştirilen oyunların çoğunluğu oyun ve eğlence deneyimi sunamayacak kadar basit ve yetersizdir. Bu oyunlar incelendiğinde mantık olarak çok basit, tekdüze, sıkıcı ve unutulmaya müsait içerikleri bulunmaktadır. Genellikle bilgi yarışması, bulmaca, bilmece ve hafıza oyunlarından oluşan bu içerikler eğitsel hedeflere ulaşmak için oldukça yetersizdir. Bu sebeple, okul içi ve dışında kullanılmaya uygun, istendik davranışların kazanılmasına yardımcı olan, ders içeriğine paralel, derse yönelik ilgi ve motivasyon artırıcı, sürdürülebilir, profesyonel olarak hazırlanmış, planlı, programlı ve kontrollü olarak geliştirilmiş oyunlara ihtiyaç duyulmaktadır.

II. BÖLÜM

2. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde çalışmanın yöntemine, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına, verilerin analizine, çalışmanın geçerlik ve güvenilirliğine, tasarlanan oyunun genel tanımına, içeriğine ve tasarım sürecine ait bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Araştırma Yöntemi

Bilimsel bir araştırmada, kullanılan yöntem ve teknikler hedefe ulaşmanın anahtarı kabul edilir. Bilimsel çalışmalar temel aldıkları felsefeye, bakış açısına göre nicel, nitel ve karma araştırmalar olmak üzere üçe ayrılır (Büyüköztürk vd., 2019, s. 12). Bilimsel çalışmalarda kullanılan bu yöntemler, araştırmacıların verileri toplama, analiz etme ve yorumlama şekillerine göre tercih edilmektedir. Nitel araştırmalar en basit anlamda nitel verilen toplanmasını ve analizini gerektiren çalışmalardır. Bu tür çalışmalar, olaylar ve durumlar arasındaki ilişkiye dair hipotez ve kuram oluşturmak amacıyla kullanılabilir (Büyüköztürk vd., 2019, s. 13).

Yaptığımız bu çalışma, nitel desende planlanmıştır. Nitel araştırmalardan durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Durum çalışması; tek bir durum ya da olayın derinlemesine incelendiği, verilerin sistematik bir şekilde toplandığı ve gerçek ortamda neler olduğuna bakılan bir yöntemdir (Subaşı & Okumuş, 2017, s. 420). Durum çalışmaları olay ve durumları belirli sınırlar içerisinde derinlemesine incelemeye ve bütüncül olarak analiz etmeye imkân tanımaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 73). Çalışma kapsamında din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanılması amacıyla *Hicret* isimli eğitsel bir dijital oyun geliştirilmiştir. Bu çalışma, din eğitiminde dijital oyunların kullanılmasına yönelik öğrenci bakış açısını ortaya koymayı amaçlayan bir durum çalışmasıdır. Elde edilen verilerden bütüncül bir bakış açısı ortaya konmaya çalışılmıştır.

2.1.1. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulu'nda altıncı sınıf şubelerinde öğrenim gören 15 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örneklem tercih edilmiştir. Bu örneklemin seçilmesinde dijital oyunların çocuklar arasında popüler olması etkili olmuştur. Ayrıca 6. sınıf ders müfredatının oyunlaştırmaya daha elverişli olduğu düşünülmüştür. Bu sebeple 6. sınıf

öğrencileriyle çalışma yapmanın daha verimli sonuçlar vereceği düşünülmüştür. Ayrıca dört haftalık uygulama süreci daha üst sınıf öğrencilerinin LGS hazırlanma programlarını etkileyebileceği için 6. sınıf öğrencileri tercih edilmiştir.

Öğrenciler kodlanırken her öğrenciye görüşme sırasında bulunduğu konuma göre bir numara verilip sıra numarasının önüne “Ö” ifadesi eklenmiştir. Örneğin görüşme sırası 5 olan öğrenci için “Ö5” şeklinde kodlama gerçekleştirilmiştir.

2.1.2. Veri Toplama Aracı

Araştırma verilerini toplamak için görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme, araştırmanın muhatabı olan bireylerin belli bir konuda duygu ve düşüncelerini anlatma etkinliği olarak tanımlanmaktadır (Karataş, 2015, s. 71). Veri toplama esnasında daha fazla bilgi edinebilmek ve derinlemesine veriler elde edebilmek için yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır (Türnüklü, 2000, s. 547). Bu sayede önceden hazırlanan sorulara ek olarak görüşmenin gidişatına göre farklı sorular sormaya imkân tanınmış ve çalışmanın derinliği ve etkililiği artırılmaya çalışılmıştır.

Araştırma verilerini toplamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunun ilk birkaç sorusu demografik verileri içermektedir. Bu veriler çalışmanın bulgular bölümünde sunulmuştur. Demografik soruların ardından öğrencilerin Hicret isimli dijital oyuna ve derslerde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik görüş ve düşüncelerine yer verilmiştir.

Geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu 16 sorudan oluşmaktadır. Bu formun oluşturulmasında din eğitimi alanında uzman (Amasya Üniversitesi ve Fırat Üniversitesi) akademisyenlerden görüş ve öneriler alınmıştır. Uzmanların önerilerine göre form üzerinde gerekli düzenlemeler ve iyileştirmeler yapılmıştır.

Çalışmanın güvenilirliğini sağlamak amacıyla öğrencilerle görüşmelere geçmeden önce bir pilot görüşme gerçekleştirilmiştir. Buradan alınan sonuçlara göre görüşme formundaki sorulara son şekli verilmiştir.

2.1.3. Veri Toplama Süreci

Araştırma verilerini toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturularak öğrencilerle bire bir görüşmeler yapılmıştır.

Veri toplama işlemlerine geçmeden önce uzmanların teyit ettiği ve son şeklini alan görüşme formlarının onayı ve diğer aşamalar için Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Etik Kurulundan ve uygulamanın yapılacağı kurum olan Amasya Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır.

Araştırmaya katılacak tüm öğrencilerin velilerinden “Veli Onam Formu” alınmış ve araştırmaya gönüllülük esası ile dâhil edilmişlerdir. Okul müdüründen görüşmelerin gerçekleştirilmesi için boş bir sınıf rica edilip tahsis edilmiştir. Katılımcılarla görüşmelere geçmeden önce fikirlerinin ve bilgilerinin gizliliği hakkında bilgiler verilmiş, görüşmenin ses kaydına alınacağı ve daha sonra doküman haline getirileceğinin bilgisi verilmiştir. Aynı şekilde görüşmeye geçmeden önce araştırma hakkında katılımcılar bilgilendirilmiştir.

Uygulama 2021-2022 öğretim yılı içerisinde 26 Nisan – 24 Mayıs tarihleri arasında 4 hafta süreyle gerçekleştirilmiştir. Dört haftalık bu süreçte din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin ilk 20 dakikası dersin sunumu şeklinde gerçekleştirilmiş, son 20 dakikası ise eğitsel dijital oyun etkinlikleri uygulanmıştır. Dört haftalık uygulama sürecinden sonra öğrencilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Görüşmeler esnasında anlaşılmayan ya da farklı anlamaya müsait olan sorular tüm öğrencilere aynı ifadelerle açıklanmıştır. Katılımcılardan doğru veriler alınabilmesi için rahat bir görüşme ortamı sağlanmış, sade ve yansız bir iletişim dili kullanılmıştır. Görüşmeler esnasında katılımcıların fikirlerini yönlendirecek açıklamalardan kaçınılmıştır. Birebir olarak yapılan görüşmeler yaklaşık ± 30 dakika sürmüştür.

Görüşmeler sonrasında elde edilen ses kayıtları önce yazılı doküman haline getirilmiş, daha sonra bilgisayarda dosyalanmış ve araştırmacı tarafından arşivlenmiştir.

2.1.4. Verilerin Analizi

Nitel araştırma yöntemleri içerisinde bulunan görüşme tekniği, doğası gereği sözel veriler elde etmemizi sağlar. Elde edilen sözel veriler sosyal bilimlerin doğasına daha uygun olan yeni kavram ve yaklaşımlar üretebilmemize imkân sağlamaktadır (A. Balcı, 2016, s. 35). Bu araştırmanın verileri sözel ifadelerden oluştuğu için verilerin analizinde betimsel analiz tercih edilmiştir. Betimsel analizde amaç, görüşme ve gözlem sonucu elde edilen sözel verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuyla buluşturulmasıdır (Baltacı, 2019, s. 379).

Verilerin analizi yapılırken görüşme formu bütüncül olarak ele alınmıştır. Görüşmeler esnasında alınan ses kayıtları sonrasında çözümlenerek veriler analiz edilmiştir. Öğrenci cevaplarından çeşitli kodlar oluşturulmuştur. Kodlar oluşturulurken katılımcıların vermiş olduğu cevaplardan aynı ve benzer düşünceler aynı kod altında belirtilmiştir. Farklı kodlar ise farklı kategoriler altında belirtilmiştir. Oluşturulan kod ve kategoriler çeşitli temalar oluşturularak tablolar halinde sunulmuştur.

Elde edilen kodlardan frekanslar oluşturulmuştur. Frekans, bir kavram veya düşüncenin kaç katılımcı tarafından desteklendiğini ifade eden kavramdır. Araştırma sorularına göre hazırlanan tablolarda kod, kategori, tema ve frekans değerleri sunulmuştur. Ayrıca kodların daha iyi anlaşılması için oluşturulan her kodun yanında bir örnek cevaba yer verilmiştir.

2.1.5. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmaların bilimsel niteliği, araştırmanın güvenilir ve geçerli olmasıyla doğrudan ilişkilidir (Tutar, 2022, s. 117). Geçerlik, nitel araştırmalarda elde edilen verilerin doğru ve güvenilir bir şekilde yorumlanmasını sağlamak için önemli bir kavramdır. Geçerlik, araştırmacının araştırma sorularına veya çalışmanın amacına uygun bir şekilde verileri toplamasını ve analiz etmesini ifade etmektedir. Araştırmada geçerliliği sağlamak amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu uzman görüşlerinden yararlanılarak geliştirilmiştir. Çeşitli değişimler ve iyileştirmeler yapıldıktan sonra forma son şekli verilmiştir.

Güvenilirlik, bir ölçümün hatalardan arınması olarak tanımlanmaktadır. Güvenirlik, geçerlik için önkoşul niteliğindedir (A. Balcı, 2016, s. 113). Çalışmada güvenirliliği sağlamak amacıyla görüşmelere geçmeden pilot görüşme düzenlenmiş, yarı yapılandırılmış form üzerinde çeşitli iyileştirmelere gidilmiştir.

Her öğrenciyle birebir ve yüz yüze yapılan görüşmeler çalışmanın geçerliliğine katkı sağlamıştır. Katılımcılarla görüşme sona erdikten sonra katılımcının vermiş olduğu cevaplar kendisine tekrar okunarak teyit edilmiştir. Bu sayede yanlış anlamaların önüne geçilmiş ve görüşme yoluyla elde edilen verilerin doğruluğu ve geçerliği artırılmaya çalışılmıştır (Türnüklü, 2000, s. 553).

Araştırma verilerinin iyi düzenlenmesi, nitel araştırmaların geçerlik ve güvenirliliğinin artmasına katkı sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 255). Bu sebeple araştırma verilerinin tertibi ve arşivlenmesine özen gösterilmiştir. Görüşmeler sonrasında elde edilen

ses kayıtları önce yazılı doküman haline getirilmiş, daha sonra bilgisayarda dosyalanmış ve araştırmacı tarafından arşivlenmiştir.

2.2. Tasarlanan Oyunun Genel Tanımı

Bu bölümde uygulama projesi kapsamında geliştirilen oyunun genel tanımı; içeriği, karakter hikayeleri, geliştirilme amaçları ve oyunun tasarım sürecinden bahsedilmektedir.

“Hicret”, din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanılmak üzere özel olarak tasarlanmış eğitsel bir dijital oyundur. Telefonlarda kullanılabilir olduğu için eğitsel bir mobil uygulama olduğu da söylenebilir. Oyun, 6. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin “Namaz”, “Zararlı Alışkanlıklar” ve “Peygamberimizin Hayatı” ünitelerini kapsamaktadır.

Görsel 1. “Hicret”: Uygulama Logosu



2.2.1. Oyun İçeriği

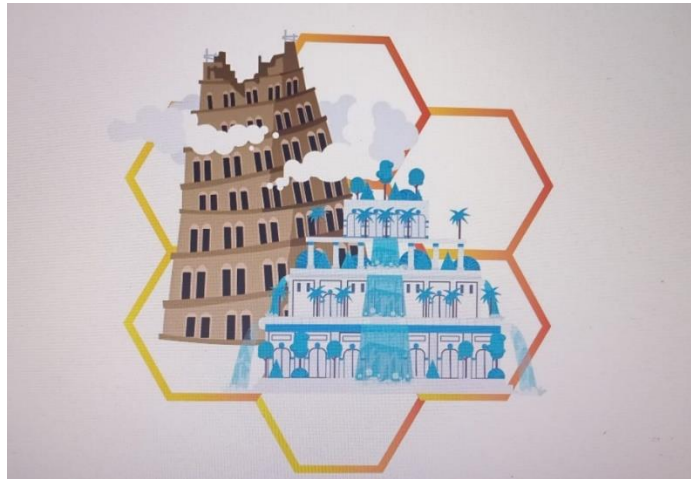
Oyun, ilginç hikâyeleri olan 4 karakterin dünya üzerinde farklı amaçlarla seyahat etmesini konu almaktadır. Her oyuncu bu karakterlerden birini yöneterek oyun haritasında yolculuk etmektedir. Karakterlerin seyahat edebilmesi için bir oyun haritası hazırlanmıştır. Oyun haritasında 6 şehir bulunmaktadır. Bu şehirler İstanbul, Kahire, Mekke, Bağdat, Semerkant ve İslamâbad’dır. Oyuncular, harita üzerindeki birbirine bağlı bloklara tıklayarak hareket etmektedir. Böylece istediği konum ve şehre gidebilmektedir.

Görsel 2. Oyun Haritası



İslam tarihinde önemli izler bırakan bu şehirler kasıtlı olarak tercih edilmiştir. Şehirler tasarlanırken her şehre ait tarihi binalara yer verilmiştir. Bunları saymak gerekirse İstanbul’da Sultan Ahmet Camii ve Galata Kulesi’ne, Mısır’da Tolunoğlu Ahmet ve Mehmet Ali Paşa Camileri’ne, Semerkant’ta Registan Meydanı ve yanındaki medreselere, Bağdat’ta Samarra Camii ve Babil’in Asma Bahçeleri’ne, Mekke’de Kâbe-i Muazzama’ya ve son olarak İslamabad’da Lahor Kalesi olmak üzere en önemli tarihi mekânlara yer verilmiştir. Oyuncu bu şehirlerden birinde rastgele oyuna başlayarak yolculuğuna devam etmelidir.

Görsel 3. Tasarım Sürecinde “Bağdat” Şehri (Samarra Cami ve Babil’in Asma Bahçeleri)



Görsel 4. Oyun Haritasındaki “Kahire” Şehri (Mehmet Ali Paşa Cami, Tolunoğlu Ahmet Cami ve Piramitler



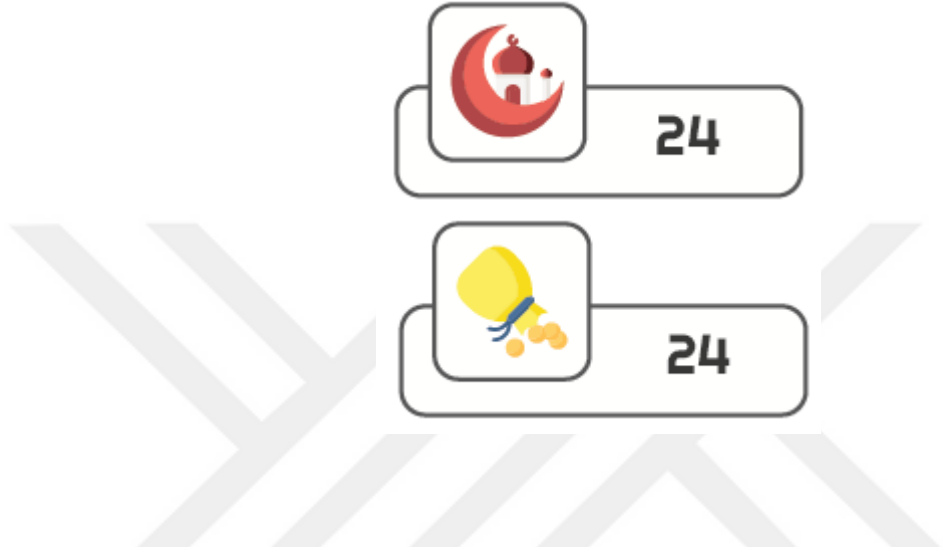
Oyun ilk açıldığında kullanıcıyı 4 farklı buton karşılamaktadır. Bunlar oyunun nasıl oynanacağını gösteren “Nasıl Oynanır” butonu, dersin içeriğine ait bilgilerin yer aldığı “Konu Öğren” butonu, oyun içindeki karakterlere ait “Karakter Hikâyeleri” butonu ve oyuna başlamak için “Oyuna Başla” butonudur. Oyun 2, 3 ve 4 kişi ile oynanabilir. Oyuna başlarken kaç kişi ile oynanacağı karar verilmelidir. Hamlelerini yapan oyuncu “Turu Tamamla” butonuna basarak sıranın diğer oyuncuya geçmesini sağlamalıdır.

Görsel 5. Oyunun Giriş Menüsü



Oyunculardan birinin kazanması için 100 altın ve 100 puan biriktirmiş olması gerekmektedir. İkisinden biri eksik olursa oyunu bitiremez. Haritanın sol üstünde oyuncunun altın ve puan durumu gösterilmektedir.

Görsel 6. Puan ve Altın Simgesi



Hikâyeler, tarih sahnesinde çok uzun zamandır eğitsel amaçlarla kullanılmaktadır. Okuyucunun ve dinleyicinin merakını uyandıran, hayal dünyasını zenginleştiren ve içerisinde bulundurduğu nasihatlerle dinleyenleri eğiten bir yönü bulunmaktadır. Bu sebeple geliştirilen oyunda karakterler ve bunlara dair hikâyeler oluşturmanın öğrencilerin materyale yönelik ilgilerini artırabileceği düşünülmüştür.

Oyunda 4 karakter bulunmaktadır. Bu karakterler farklı şehirlerde doğup büyüdüktan sonra farklı amaçlar uğruna dünyayı gezmektedir. Oyunun ismini ve içeriğini daha iyi anlayabilmek için karakterlerin hikâyelerini sunmak faydalı olacaktır.

2.2.2. Karakter Hikâyeleri

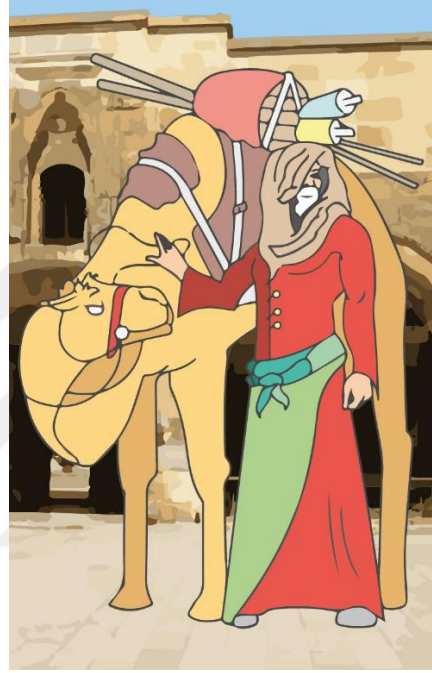
Görsel 7. Bab'ül İlm



Bab'ül İlm, Mekke'de zengin ve soylu bir ailenin en zeki çocuğudur. Babası onun erken yaşta zekâsını kullanarak ticarete atılmasını ister. Bu sebeple onu eğitmesi için bir hocanın yanına öğrenci olarak verir. Hesap-kitap öğrendikten sonra babası onun işe başlamasını istiyordu. Ancak Bab'ül İlm hocasının yanında her gün yeni şeyler öğrenmekteydi. Yeni bir bilgi öğrendiğinde bunu başkasına aktarmak için heyecanlanıyordu. Ancak onun içindeki öğrenme aşkı sönmek bilmiyor ve giderek artıyordu. Bab'ül İlm ticaret yapmak istemiyor, daha fazla öğrenebilmek için şehir şehir dünyayı gezmek istiyordu. Babasına bu isteğini söylediğinde babası ilk başta biraz üzülse de oğlu için sevinmişti. Çünkü oğlu bilgili bir insan olup insanlara yardım etmek isteyen azimli bir insandı. Bab'ül İlm Peygamberimizin “İlim Çin’de de olsa alınız” sözünü kendine bir görev edinerek tüm dünyayı gezmek, ilimleri öğrenmek ve başkalarına aktarmak istiyordu. Bab'ül İlm bu isteğini yerine getirmiş ve çok bilgili bir insan olmuştu. Onun ilmi bilgisi birçok şehirde duyulmuş ve insanların kendisine hayran kalmasına sebep olmuştu. Çeşitli kentlerden birçok insan onun ilmi bilgisinden yararlanmak için o nereye giderse yanında gidiyorlardı. İnsanlar

ilim ve hikmeti bir eve benzetmiş, o eve girmek isteyenlerin önce “ilim kapısı” anlamına gelen “Bab’ül İlm” den geçmeleri gerektiğini söylemişlerdir. *Bab’ül İlm*, ilim öğrenmek için gezen, gezerken de öğrendiği tüm bilgileri insanlara aktarmaya çalışan, cahillikle mücadele eden üstün ahlaklı bir bilgin.

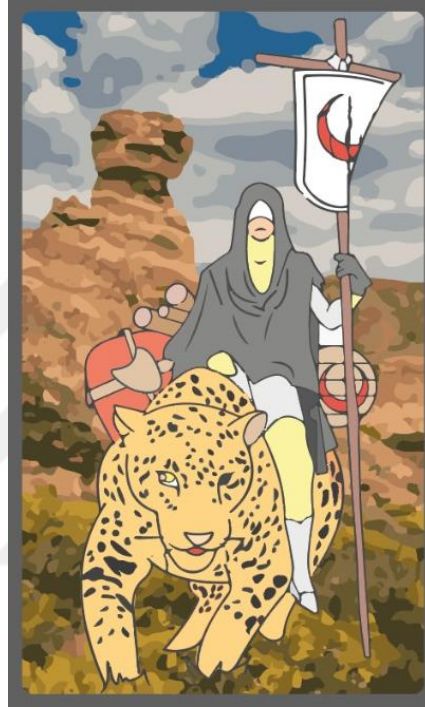
Görsel 8. Ebû'l Fülûs



Ebû'l Fülûs, Bağdat'ta yaşayan 5 çocuklu bir ailenin en küçük çocuğuydu. Çocukluğunda Bağdat'ta çok büyük bir kıtlık olmuştu. İnsanlar yiyecek hiçbir şey bulamıyorlardı. Ebû'l Fülûs'un annesi ve babası çocuklarını doyurabilmek için tüm gün çalışıyorlardı. Kıtlığın en şiddetli olduğu zaman Ebû'l Fülûs ve kardeşleri günlerce yiyecek bir şey bulamadılar. Büyük kardeşleri onun daha küçük olduğunu söyleyerek ellerinde ne varsa Ebû'l Fülûs'a vererek az da olsa karnını doyurmaya çalışıyorlardı. Bu kıtlıkta Ebû'l Fülûs kardeşlerinden birini ve mahallelerinden bir arkadaşını kıtlıktan dolayı kaybetmenin acısını yaşadı. Bu olaya çok üzülen Ebû'l Fülûs, kıtlıktan sonra eline ne geçerse diğer insanlarla paylaşmak için kendine söz verdi. Yetişkin olduktan sonra ailesinin ona verdiği 1 inek, 3 koyun ve 4 tavuk ile başlayan sermayesi helal ticaret yaparak giderek artırdı ve sayısı yüzlerce olan hayvan sürülerine sahip oldu. Şu anda Bağdat'ın ve çevre şehirlerin en zengin insanı durumda. İnsanlar ona “para babası” anlamına gelen Ebû'l Fülûs diye sesleniyor.

Kendisine vermiş olduđu sözü tutarak tüm dünyada tek bir aç insan kalmayana kadar elinden geleni yapacak. Bunu yaparak Allah’ın zenginliğine daha fazla bereket katacağının farkında. *Ebû'l Fülûs*, tüm dünyayı dolaşarak fakir insanlara yardımcı olmaya çalışan mütevazı bir tüccar.

Görsel 9. Arsen



Arsen, İslâmabad’ın geniş bozkırlarında yaşayan göçebe bir ailenin en cesur çocuğuydu. Babası ona “korkusuz” anlamına gelen Arsen adını vermişti. Arsen bir gün hayvanlarını otlatırken ailesinin evine dağ haydutları gelmiş ve onun küçük kardeşini kaçırmıştı. Arsen aylar süren aramasının ardından küçük kardeşini buldu ve eve getirdi. Bir daha bu durumu kimsenin yaşamaması için kötü insanlarla mücadele etmeye karar verdi. Bineğini ve kılıcını alan Arsen tüm dünyayı gezerek zulme uğrayan tüm insanlara yardım etmeye çalışıyor. *Arsen*, tüm dünyada gezerek kötülüklerle mücadele eden korkusuz bir savaşçı.

Görsel 10. Tabibe



Tabibe, İstanbul’da yaşayan iki güzel çocuğun annesiydi. Ancak bir gün çocukları hastalandı. Onların iyileşmesi için ne gerekiyorsa yaptı. Ancak çocuklarını iyileştiremedi. Tabibe, çocuklarını kaybettikten sonra başka çocukların ve insanların hastalığına şifa olabilmek için doktor olmaya karar verdi. Uzun süren eğitimlerinden sonra çok iyi bir doktor oldu. Şu anda ise tüm dünyada tek bir hasta kalmayana dek herkesi tedavi etmek istiyor. *Tabibe*, tüm dünyayı dolaşarak insanları ücretsiz tedavi etmeye çalışan azimli bir doktor.

Karakterlerin dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için çıktıkları bu yolculuğa “Hicret” ismi tercih edilmiştir.

Oyunu kazanmak için 100 altına ve 100 puana ihtiyaç duyulduğundan yukarıda bahsedilmişti. Oyuncu bu altınları kazanmak için şehirlere gidip ticaret yapmalıdır. 24 altınla rastgele bir şehirde başlayan oyuncu, bulunduğu şehirde ilk önce bir soruyla karşılaşmaktadır. Eğer soruya doğru yanıt verirse öğrenci 2 puan kazanır. Eğer yanlış yanıt verirse puan kazanamaz. Öğrenci soruyu cevapladıktan sonra şehir pazarı ekranı açılır. Bu ekranda oyuncu, sahip olduğu 24 altınla dilediği ürünleri alır. Harita üzerindeki şehirlerde her ürünün fiyatı birbirinden farklılık göstermektedir. Bu sebeple oyuncu en mantıklı ürünü tercih etmelidir. Örneğin oyuncu İstanbul’da başladıysa deve gibi pahalı bir ürünü tercih

etmeyip İstanbul’da 2 altına satılan kitapları tercih etmelidir. Bu sayede Semerkant gibi uzak bir kente gidip ucuza almış olduğu kitapları yüksek bir ücretten satabilmelidir.

Oyuncular altın kazanmak için ticaret yapmalı, oyunu kazanmak için ise puan kazanmalıdır. Oyunda puan kazanmak için 6 farklı yöntem bulunmaktadır.

- Oyunda puan kazanmanın ilk yöntemi sadaka-i cariyeye yapmaktır. Oyuncu harita üzerinde bulunduğu konuma “okul”, “hastane”, “cami” ve “kervansaray” inşa etme yeteneğine sahiptir. Oyuncuların, insanlara hizmet eden bu binaları inşa edebilmeleri için önce sahip oldukları altın bakiyesini artırmaları gerekmektedir. Yeterli miktarda altını olan oyuncu harita üzerinde bulunduğu konuma bu yapıları inşa edebilmektedir. Yapılan binalar oyuncuya her tur “puan” kazandırmaktadır. Bunlar, hikâye karakterlerinin hedeflerine ulaşabilmesi için inşa etmek istediği binalardır. Örneğin tüm hastaları tedavi etmek isteyen “Tabibe”, her yere hastane inşa etmek istemektedir. İlim öğrenmek ve öğretmek için seyahat eden “Bab’ül İlm”, her yere okul inşa etmek istemektedir. Tüm dünyayı daha güvenli bir yer haline getirmeyi isteyen “Arsen”, her yere karakol görevini üstlenen kervansaraylar inşa etmek istemektedir. Geçim sıkıntısı çeken herkese yardımcı olmayı isteyen “Ebûl Fulüs”, fakirleri doyurma ve ilim öğrenme gibi birçok işlevi olan camileri inşa etmek istemektedir.

Görsel 11. Sadaka-i Cariye Binaları



Oyuncular oynadığı karaktere bağımlı olmadan istediği binayı inşa etme hakkına sahiptir. Ayrıca oyuncunun yaptığı bir binayı başka bir oyuncu ziyaret ederse ekstra puan kazanmaktadır.

- Oyunda puan kazanmanın ikinci yöntemi ise kurban kesmektir. Oyunda her oyuncu, kendi hamlesini bitirdikten sonra “Turu Tamamla” butonuna tıklayarak sıranın diğer oyuncuya geçmesini sağlamalıdır. Tüm oyuncuların hamlesini yapması bir turun gerçekleşmesi anlamına gelmektedir. Oyunda 10. tura gelindiğinde kurban mevsimine ulaşılmış olur ve oyuncular şu bildirimle karşılaşır;

“Kurban mevsimine ulaştınız. Eğer kurban kesmek istiyorsanız 10 altın karşılığında 10 puan kazanın.” Oyuncu kazandığı altınlarla kurban keserek oyunu kazanmaya biraz daha yaklaşabilir.

Görsel 12. Kurban İbadeti Simgesi



- Oyunda puan kazanmanın üçüncü yöntemi ise zekât vermektir. Oyuncu sahip olduğu altınlarla zekât vererek puan kazanabilir. Oyuncu 80 altına ulaştığında şu bildirim alır. “Seksen altına ulaştınız. Kırkta bir oranında zekât vermek ister misiniz? (Seksen altının zekatı iki altındır. İki altın vererek zekât ibadetini gerçekleştir ve bunun karşılığında iki puan kazan.)”

Görsel 13. Zekât İbadeti Simgesi



- Oyunda puan kazanmanın dördüncü yöntemi ise amel-i salih işlemektir. Harita üzerinde “Kayıp Bölgeler” bulunmaktadır. Oyuncu bu bölgelerden geçerken farklı olaylarla karşılaşabilir. Oyuncular karşılaştığı olaylara verdiği tepkiler ile puan kazanabilmektedir. Örneğin;

“Yolculuğun esnasında yolunu kaybetmiş parasız bir yabancıyla karşılaştın. Beş altın karşılığında onun evine ulaşmasını sağlayarak iki puan kazan.”

Görsel 14. Amel-i Salih Örneği

Yolculuğun esnasında yolunu kaybetmiş parasız bir yabancıyla karşılaştın. 5 altın karşılığında onun evine ulaşmasını sağlayarak 2 puan kazan.



Oyuncu bu durumla karşılaştığında eğer 5 altın verirse puan hanesine 2 puan kazandırır. Eğer olumsuz cevap verirse hiç puan kazanamaz. Başka bir örnek vermek gerekirse; “Yol kenarında oyun oynayan iki çocuk gördün. Dört altın vererek onların mutlu olmasını sağla ve iki puan kazan.” Buna benzer çeşitli olaylar bulunmaktadır. Oyuncu bu olaylara yaklaşımı sonucunda kazanmaya biraz daha yaklaşabilmektedir.

- Oyunda puan kazanmanın beşinci yöntemi ise hacca gitmektir. Hacc için yeterli altına sahip olan oyuncu bu ibadetini gerçekleştirebilir. Bunun için oyun haritasında Mekke’ye gitmelidir. Hacc ibadetini gerçekleştiren bir oyuncu yüksek bir puan kazanarak oyunu kazanmaya biraz daha fazla yaklaşabilir.

Görsel 15. Mekke (Hacc İbadeti Simgesi)



- Oyunda puan kazanmanın farklı bir yöntemi daha bulunmaktadır. Oyuncu bir şehre giriş yaparken 3 soruyla karşılaşır. Doğru yanıt verdiği her bir soru için puan kazanmaktadır. Toplamda 80 adet olan bu sorular dersin konu ve müfredatına yönelik hazırlanmıştır. Öğrencinin bu sorulara vermiş olduğu cevaplar, dersin içeriğini ne ölçüde öğrenip öğrenmediğini ortaya koymayı amaçlamıştır.

Görsel 16. Soru Örneği

"Tekbir ile başlayıp, selam ve dua ile sona eren, Peygamberimizin öğrettiği belirli davranış, söz ve dualarla yerine getirilen ibadettir."

Yukarıdaki cümlede tanımı verilen ibadet aşağıdakilerden hangisidir?

A) Namaz

D) Kurban

B) Hac

C) Zekat

Kazandığı altınları stratejik harcayan ve dersin konusunu en iyi kavrayan oyuncu, vereceği doğru cevaplar sayesinde oyunda da birinci olmayı hak edecektir. Sorulara doğru yanıt vererek oyunu kazanan oyuncu, "Tebrikler Oyunu Birinci Olarak Tamamladınız" yazısıyla karşılaşarak oyunu tamamlamış olacaktır.

2.2.3. Oyunun Geliştirilme Amaç ve Hedefleri

Geliştirilen oyun, dersin içeriğine ve kazanımlarına paralel bir şekilde hazırlandığı için dersin kazanımlarının elde edilmesinde kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Oyun, din öğretimi teknolojisi ve materyal geliştirme aşamalarına uygun bir şekilde hazırlanmıştır (Korkmaz, 2018, s. 25).. Oyunun hitap ettiği 6. sınıf öğrenci grubunun gelişim dönemi özellikleri dikkate alınarak planlama ve tasarlama sürecine geçilmiştir.

Geliştirilen materyalin hem ders içinde hem de okul dışında kullanılması amaçlanmıştır. Akıllı telefon ve tabletlerin hepsinde kullanılabilir olması hedeflenmiştir. Oyun APK (Android Package Kit) formatında olduğu için kolayca erişilebilirlik özelliğine sahiptir. Bu sayede mobil cihazı olan her öğrenciye yükleme imkânı sunarak tüm bireylerin erişimine açık bir eğitim materyali olma niteliğine sahiptir.

Marka ve modeli fark etmeksizin tüm Android cihazlarda sorunsuzca çalışmıştır. Ancak denemeler esnasında bazı Apple marka cihazlarda açılmama sorunuyla karşılaşmıştır. Oyun internet ihtiyacı duymamaktadır. Okul dışında arkadaşlarla birlikte oynama imkânı sunarak, ders çalışma etkinliklerine sosyal bir boyut katmak istenmiştir

Oyun, dersin kazanımlarını başarılı bir şekilde aktarmayı ve öğretmeyi hedeflemektedir. Ayrıca Hicret, eğlenceli bir deneyim sunarak din öğrenimini daha keyifli hale getirmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin, oyun aracılığıyla din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin konularını eğlenceli bir şekilde öğrenebilmelerini, keşfedebilmelerini, öğrenme sürecini daha keyifli bir şekilde deneyimleyebilmelerini hedeflemiştir.

Geliştirilen oyun, çocukların öğrenme sürecine eğlenceyi entegre ederek din kültürü ve ahlak bilgisi dersine olan ilgilerini artırmayı hedeflemektedir. Oyun içindeki karakter hikâyeleri, görsel tasarımlar, müzik, şehirler ve oyun mekanizması özellikle bu yaş grubu öğrencilerin ilgisini çekmeye yöneliktir. Geliştirilen oyun ile öğrenciler üzerinde oluşturma hedeflenen ilginin, oyun üzerinden derse kanalizasyonu hedeflenmiştir.

Oyun içinde dersin konu ve kavramlarına yönelik hazırlanmış 80 adet soru bulunmaktadır. Öğrencilerin oyunu kazanabilmeleri için bu sorulara doğru yanıt vermeleri gerekmektedir. Oyunda bu sorularla karşılaşan öğrencinin kendini test edebilmesi, eksiklerini görebilmesi ve hatalarını fark edip doğrusunu öğrenebilmesi hedeflenmiştir. Bu durum öğrenciye ders başarısı hakkında geri bildirim verme hedefiyle hazırlanmıştır.

Oyun, Efendimizin buyruğu olan “Hayırda yarışın!” emrini gerçekleştirmek için çocuklara fırsat tanımaktadır. Çocukların sahip olmadığı maddi ibadetleri gerçekleştirme imkânı sunmaktadır. Gerçek hayatta, özellikle zekât, hac, kurban gibi ibadetleri gerçekleştirmek için belli bir ekonomik güce ve yaşa ulaşmak gerekmektedir. Birey, zekât verecek güce ulaşmadan önce zekât verecek bilince ulaşmalıdır. Hacca gidecek ekonomik güce ulaşmadan önce hacca gidecek iradeye sahip olmalıdır. Bir çocuğun bu ibadetleri oyun içerisinde gerçekleştirmesi, aşinalık kazandırmasının yanı sıra ibadetlerin vereceği huzur ve mutluluğu deneyimlemesine imkân tanımaktadır. Bu şekilde ibadetlerin nasıl eda edileceğini öğretmek ve sanal da olsa deneyimletmek oyunun diğer amaçlarından biri olmuştur.

Oyun, İslam tarihinde kültürel zenginliğe sahip olan tarihi kentleri sunarak İslam medeniyeti hakkında yeni öğrenmeleri teşvik etmeye çalışır.

Oyun, geleneksel ders materyallerine yenilikçi bir alternatif sunarak öğrencilerin boş vakitlerini daha verimli bir şekilde değerlendirmelerini, ders konularını tekrar etmelerini ve anlamadıkları konularda öğrenmelerine yardımcı olmayı hedeflemiştir.

Son olarak eğitsel oyun, sosyal platformlarda bulunan oyunlara faydalı bir alternatif olmayı hedeflemiştir.

2.2.4. Oyunun Tasarım Süreci

Dijital oyun tasarlama sürecine başlanmadan önce çeşitli faktörler göz önünde bulundurulmalıdır. Başlangıçta oyunun hangi amaçla ve hangi yaş grubuna yönelik olacağına karar verilmelidir. Oyunun hitap ettiği yaş grubunun gelişim dönemi özellikleri dikkate alınarak planlama, tasarlama ve geliştirme sürecine geçilmelidir. Çalışma kapsamında geliştirilen oyun, tasarım ve geliştirme araştırmalarında sıkça kullanılan ADDIE modeline göre geliştirilmiştir.

Tasarım ve geliştirme araştırmalarının bilimsel araştırmalarda kullanılmasında sistem mühendisliğinden eğitim bilimlerine yansıyan ürün ve süreç geliştirme modelleri olarak tanımlayabileceğimiz “öğretim tasarımı modellerinin” aşamaları kullanılmaktadır. Bu kapsamda temel öğretim tasarımı aşamaları olan “analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme” aşamaları bulunmaktadır. Bu aşamalar yaygın olarak kullanılan, orijinal İngilizce adı ADDIE olan modelin aşamalarıdır (Büyüköztürk vd., 2019, s. 236).

Eğitsel oyun, bu modelin aşamaları göz önünde bulundurularak geliştirilmiştir. Analiz aşamasında durumla ilgili veri kaynaklarından bilgiler toplanarak en uygun oyun geliştirme platformu ve programlama aracı tercih edilmeye çalışılmıştır. Geliştirilecek oyun mobil bir uygulama olacağı için Unity platformu ile uygulamayı geliştirmenin daha kolay ve işlevsel olacağı düşünülmüştür. Ayrıca uygulama üzerinde değişiklik yapıldığında kolayca çıktısını alıp canlı ortama aktarma imkânı sunduğu için C# yazılım dili tercih edilmiştir.

Tasarım aşamasında geliştirilecek uygulamanın görünümü, yapısı ve çeşitli özellikleri belirlenerek kavramsal temeller oluşturulmuştur. Oyunun içeriği bu aşamada kararlaştırılmıştır. Oyundaki ticaret gibi bazı mekanikler yazılımsal olarak uygulamaya aktarılmıştır. Süreç boyunca oyun, bir dizi değişiklik ve iyileştirmelerle defalarca revize edilmiştir. Dersin kazanım ve hedeflerine uygun olması için din eğitimi alanında uzman görüşünden faydalanılarak tasarimsal haline son şekli verilmiştir.

Geliştirme aşamasına geçildiğinde; tasarım aşamasındaki fikirler tekrar gözden geçirilmiş, ardından tasarım hazırlanmış, istenilen ve amaçlanan ürün ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Ortaya çıkan ürünün analiz ve tasarım aşamalarındaki hayal edilen ürün ile paralelliği test edilmiştir. Hedeflenen oyun geliştirilirken öğrencilere kullanım kolaylığı sunması için basit temalar oluşturulmuştur. Geliştirme esnasında sabit değişkenlerden kaçılarak çeşitli parametrelere göre kurgulanmıştır.

Uygulama aşamasına geçilmeden önce oyun birçok test ve deneme aşamalarından geçmiştir. Oyun ancak son ve hazır hale ulaştıktan sonra uygulama aşamasına geçilmiştir. Gerekli izinler alındıktan sonra uygulama, 4 hafta boyunca Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulu'nda öğrenim gören bir 6. sınıf şubesinde, din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde uygulanmıştır. Dört haftalık uygulamanın ardından öğrencilerin geliştirilen oyuna yönelik fikirlerini öğrenmek için görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerin oyun/uygulama hakkındaki değerlendirmeleri ise bu çalışmanın üçüncü bölümü olan bulgular kısmında sunulmuştur.

III. BÖLÜM

3. 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN GELİŞTİRİLEN EĞİTİCİ MOBİL OYUNA YÖNELİK GÖRÜŞLERİYLE İLGİLİ ARAŞTIRMA BULGULARI

3.1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Kişisel Bilgiler

Bu bölümde 6. sınıf öğrencilerinin araştırma kapsamında geliştirilen eğitsel dijital oyuna yönelik görüşlerine yer verilmiştir. Öncesinde Tablo 1’de öğrencilerle ilgili çeşitli bilgilere ait veriler sunulmuştur. Bu tabloda; çalışmaya katılan öğrencilerin yaşı, ilk telefona-tablete sahip olma yaşı, gün içerisinde bu cihazları kullanma süresi, bu cihazları en çok kullanma amacı ve bu cihazlarda en çok kullandığı uygulamalara yönelik bilgiler sunulmuştur. Bu bilgiler yarı yapılandırılmış görüşmeler esnasında ilk 5 soruyu oluşturmuş ve bizzat öğrencinin kendisinden edinilmiş bilgilerdir.

Aşağıdaki tablo, 6. sınıf öğrencilerinin telefon ve tablet kullanımı ile ilgili verileri içermektedir. Tabloya göre, öğrencilerin çoğu henüz bir cihaza sahip değildir. Ancak sahip olan öğrencilerin, günde ortalama 1 ile 7 saat arasında bu cihazları kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerin bu cihazları en çok sosyal medya, eğitim, eğlence, müzik ve oyun amaçlarıyla kullandıkları tespit edilmiştir. En çok kullanılan uygulamalar arasında Youtube ve Instagram yer almaktadır.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerle İlgili Kişisel Bilgiler

Öğrenci	Yaş	İlk Telefona Sahip Olma Yaşı	Günde Ortalama Telefon Kullanma Süresi	Bu Cihazları En Çok Kullanma Amacı	Üzerinde En Çok Vakit Harcadığı Uygulama
Ö1	12	Henüz yok	2 saat	Müzik	Youtube, Spotify
Ö2	12	10	7 saat	Sosyal medya, oyun	Zepeto, Youtube
Ö3	12	11	1 saat	Müzik	Youtube
Ö4	12	Henüz yok	Yarım saat	Eğlence	Youtube
Ö5	12	Henüz yok	1 saat	Eğitim, eğlence	Youtube
Ö6	12	Henüz yok	1 saat	Film izleme ve eğlence	Youtube

Ö7	12	Henüz yok	1.5 saat	Sosyal medya	Youtube- Instagram
Ö8	12	10	2 saat	Eğitim ve müzik	Youtube
Ö9	12	Henüz yok	Yarım saat	Eğitim ve müzik	e-Devlet, Instagram
Ö10	12	Henüz yok	2 saat	Eğitim, oyun, sosyal medya	Tiktok, Instagram
Ö11	12	Henüz yok	1.5 saat	Oyun ve müzik	Subway Surfers
Ö12	12	11	2 saat	Oyun ve müzik	Youtube
Ö13	12	Henüz yok	1 saat	Eğitim, eğlence	Youtube
Ö14	12	10	2 saat	Eğitim, eğlence, oyun	Youtube
Ö15	12	11	1.5 saat	Oyun ve müzik	PES 2022

Araştırmanın yapıldığı Amasya Hattat Hamdullah İmam Hatip Ortaokulu'nda kız ve erkek öğrenciler ayrı sınıflarda eğitim görmektedir. Araştırmanın çalışma grubunu yalnızca bir sınıf şubesi oluşturduğu için çalışmaya katılan 15 öğrencinin tamamını kız öğrenciler oluşturmaktadır.

Çalışmaya katılan 15 öğrencinin 9'u henüz telefon veya tablet sahibi değildir. Ancak oluşturulan tabloda telefon veya tablete sahip olmayan öğrencilerin bile günlük yarım saat ile 2 saat arasında bu cihazları kullandığı görülmektedir. Yapılan görüşmelerde bu öğrencilerin tamamı ebeveynleri, büyük kardeşleri veya arkadaşları aracılığıyla telefon veya tablet kullandığı öğrenilmiştir. Bu durum, hiçbir cihaza sahip olmayan çocukların bile bu cihazlara erişiminin mümkün olduğunu göstermektedir.

Tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin günlük yarım saat ile 7 saat arasında bu cihazları kullanma süreleri olduğu görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğu bu cihazları gün içerisinde 1 veya 2 saat arasında kullanmaktadır. Ancak Ö2 kod numaralı öğrenci günde ortalama 7 saat telefonla vakit geçirdiğini belirtmiştir. Tüm öğrencilerden elde edilen verilerin ortalaması alındığında, telefonu olmayan öğrencilerin bile günlük ortalama 104 dakika bu cihazlar ile vakit geçirdiği tespit edilmiştir. Ö2 numaralı öğrencinin verileri dışarıda tutulduğunda ise bir öğrenci ortalama 84 dakika bu cihazlar ile vakit geçirmektedir.

Tablo incelendiğinde öğrencilerin bu cihazları en çok hangi amaçla kullandığına dair veriler görülmektedir. Bu veriler incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö7, Ö11, Ö12 ve Ö15) telefon veya tabletlerini genellikle eğlence, müzik, sosyal medya ve oyun gibi aktiviteler için kullandıkları görülmektedir. Bu durum, öğrencilerin dijital cihazlarla etkileşimlerinin büyük ölçüde eğlence amaçlı olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, bazı öğrenciler ise (Ö5, Ö8, Ö9, Ö10, Ö13 ve Ö14) dijital cihazları ders çalışmak gibi eğitim amaçlı kullanmaktadır.

Öğrencilerin bu cihazlarda en çok vakit geçirdiği uygulamalar incelendiğinde ise Youtube ve Instagram en başta gelmektedir. Öğrencilerin en fazla Youtube ve Instagram gibi sosyal medya platformlarını kullanmaları, sosyal medyanın gençler üzerindeki etkisinin önemli bir göstergesi olabilir.

Günlük ortalama 7 saat oyun oynamakla vakit geçiren Ö2 numaralı öğrenci vaktinin çoğunluğunu *Zepeto* isimli oyunda geçirdiğini belirtmiştir. Zepeto, bir sanal karakter oluşturma ve diğer kullanıcılarla etkileşim kurma uygulamasıdır. Kullanıcılar, kendilerini dijital bir karaktere dönüştürmek için bir selfie çekerler ve sonra bu karakteri çeşitli kıyafetler, aksesuarlar ve saç stilleriyle özelleştirebilirler. Ö2 gibi Ö15, Ö14, Ö12, Ö11 ve Ö10 da oyun oynamak amacıyla teknolojik cihazları kullandığını söylemiştir.

Oyunlar hem harcanan zaman bakımından hem de kullanıcısı olan kitle bakımından din eğitimi biliminin ilgi alanına girmektedir. Aynı zamanda gençlerin ve çocukların hayatlarında önemli bir yere sahip olan bu oyunları anlamak onlara ulaşmak açısından son derece önemlidir (Yorulmaz, 2016, s. 228). Yukarıda verilen bilgilerden sonra araştırma bünyesinde geliştirilen dijital oyuna yönelik öğrencilerin görüşlerine yer verilecektir.

3.2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Geliştirilen Eğitsel Dijital Oyuna Yönelik Görüşleri

Bu bölümde 6. sınıf öğrencilerinin araştırma kapsamında geliştirilen eğitsel dijital oyuna yönelik görüşlerine yer verilmiştir. Öğrencilerin eğitsel dijital oyuna yönelik düşünceleri çeşitli temalar altında toplanarak tablolaştırılmış ve yorumlanmıştır.

3.2.1. Öğrencilerin Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkındaki Genel Görüşleri

Tablo 2. Öğrencilerin Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkındaki Genel Görüşleri

Tema	Kod	f	Örnek Cümle
Öğrencilerin Hicret isimli oyun /uygulama hakkında genel görüşleri	Faydalı/ öğretici	10	“Güzel bir oyun. Eğitici. ...bilgilendirici bir oyun.” (Ö9)
	Eğlenceli	6	“Güzel bir uygulama. Çünkü hani böyle vaktim eğlenceli geçiyor...” (Ö1)
	Vakit değerlendirici	4	“...Boş vakitte kullanacağım bir oyun diyebilirim.” (Ö8)
	Akılda kalıcı	3	“...Daha çok akılda kalıyor bu oyunu oynayınca.” (Ö6)
	Ders başarısını artırıcı	2	“...derslerden daha iyi sonuçlar almamı sağlıyor.” (Ö11)
	Hızlı öğretici	1	“Daha çok ve çabuk öğrenmenizi sağlar.” (Ö12)
	Açıklayıcı	1	“...Ben anlamadığım konuları falan o oyunu oynayınca daha iyi anladım.” (Ö4)
	Ders tekrarı sağlayıcı	1	“Hocam uygulama benim için din kültürü dersi için tekrar amaçlı. Kitaptan tekrar etmek yerine bu uygulamadan tekrar etmek bizim daha çok ilgimizi çekiyor.” (Ö14)
	Verimli bir alternatif	1	“...Mesela elimize telefon aldığımızda elimize öbür uygulamalar değil de bunun gibi uygulamalar oynasak bence daha verimli olur.” (Ö13)

Tablo 2’deki veriler incelendiğinde öğrencilerin Hicret isimli oyun/uygulama hakkında genel görüşlerinin 9 kod oluşturduğu görülmektedir. Kodlar faydalı/öğretici (f:10), eğlenceli (f:6), vakit değerlendirici (f:4), akılda kalıcı (f:3) ders başarısını artırıcı (f:2) hızlı öğretici (f:1) ders tekrarı sağlayıcı (f:1), verimli bir alternatif (f:1) ve açıklayıcı (f:2)

şeklindedir. Bu kodlar öğrencilerin “Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkında Genel Görüşler” temasını oluşturmuştur.

Çalışmaya katılan öğrencilere “geliştirilen oyun/uygulama hakkında genel görüşleriniz nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Sorulan soruya 10 öğrenci (**Ö3, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13 Ö15**), Hicret oyununa “faydalı/öğretici” olduğu yönünde görüş bildirmiştir. Bu yönde düşünen öğrencilerden bazılarının cevapları şu şekildedir:

“Güzel oyun. Derslerimize çalışmamız için üretilmiş bir oyun. Güzel, tavsiye ederim” (**Ö10**)

“Güzel bir oyun. Eğitici. İnsanın oyunu oynadığı zaman aklında hep bilgiler kalıyor. Yani bilgilendirici bir oyun.” (**Ö9**)

“Bence uygulama güzel. Eğitici bir uygulama. Bence başka dersler de eklenebilir.”(**Ö3**)

Ö3, uygulamayı eğitici bulmasının yanında, başka dersler için de eğitici mobil uygulamaları kullanmanın faydalı olabileceğini düşünmektedir.

Eğitim programları zihinsel ve sosyal becerileri geliştirmeye yönelik hazırlanmaktadır. Eğitsel dijital oyunlar eğitsel içerikleriyle öğrencinin öğrenmesi gereken içeriklerde bilgi ve beceri düzeylerini artırmaya hizmet etmektedir. Öğrencilerin verdiği geri bildirimler, *Hicret* isimli eğitsel dijital oyunun genel olarak eğitici, öğretici, faydalı ve verimli olduğunu göstermektedir. Bunun yanı sıra oyunun kaliteli ve tavsiye edilebilir olduğunu belirtmişlerdir. Ö6 ve Ö9 kod numaralı öğrenciler, Hicret oyununu oynadığında aklında bilgiler kaldığını, öğrenilenlerin kalıcılığına katkı sağladığını vurgulamışlardır.

Çalışmaya katılan altı öğrenci (**Ö1, Ö4, Ö5, Ö11, Ö12, Ö15**) oyunun “eğlenceli” olduğunu vurgulamıştır. Bu yönde düşünen öğrencilerden birinin cevabı şu şekildedir:

“Güzel bir uygulama. Çünkü hani böyle vaktim eğlenceli geçiyor...” (**Ö1**)

Öğrencinin bu yorumunda, oyunun kendisine keyif verdiği ve vakit geçirmek için kullanabileceği bir uygulama olduğunu düşündüğü anlaşılmaktadır. Bu yorumdan eğitsel oyunların eğlenceli vakit geçirmek için bir alternatif oluşturabileceği anlaşılmaktadır.

Bir diğ er öğrenc i ise “Hem eğlenerek hem de öğrenerek öğrendim.” (Ö15) cevabını vermiştir. Öğrenc i bu yorumuyla, dijital oyunlar ile öğrenme sürecini keyifle geçirdiğini belirtmiş, eğlenerek öğrendiğini ifade etmeye çalışmıştır.

Kişilerin ilgi alanları öğrenme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır (Aydın, 2020, s. 7). Eğitsel dijital oyunlar, eğlenceli ve oyunsal içeriğiyle çocukların ve oyun oynayan öğrencilerin ilgisini çekmekte oldukça başarılı olmaktadır (Yorulmaz, 2016, s. 235). Ayrıca oyunlar, oyuncuların kendi kararlarını vererek kendi hikâyelerini oluşturabilmelerine olanak tanıdığı için daha eğlenceli ve özgür bir atmosfer sunmaktadır. Bu durum oyun içinde geçen zamanın normalden daha eğlenceli geçmesine neden olarak keyifli bir öğrenme deneyimi yaşatmaktadır.

Çalışmaya katılan öğrencilerden dördü (Ö1, Ö8, Ö12, Ö13) uygulamanın “vakit değerlendirmek için uygun” bir oyun olduğunu dile getirmiştir:

“Vaktim boşa harcanmıyor...” (Ö1)

“...boş zamanlarınızda kendinizi eğitebilirsiniz. Derslerinizi iyileştirebilirsiniz.”(Ö12)

Ö8 kod numaralı öğrenc i: “Genel görüşüm güzel bir oyun. Eğitici bir oyun. Boş vaktimde kullanacağım bir oyun diyebilirim.” cevabını vermiştir.

Eğitim atmosferi (bireysel, grupla öğrenme vs.) öğrenme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır (Aydın, 2020, s. 9). Eğitsel dijital oyunlar bireysel, iş birlikli ve grupla birlikte öğrenme imkânını barındırmaktadır. Amaca göre hazırlanan bu tür oyunlar 2-3-4 kişilik gruplar halinde oynanabildiği gibi tek kişinin kullanmasına da uygun hazırlanabilmektedir. Boş vakitlerini daha faydalı geçirmek isteyen öğrenciler için farklı bir öğrenme atmosferi oluşturan bu tür oyunlar, bireysel öğrenmeler için yeni bir çeşitlilik sunmaktadır. Öğrenci yorumları, diğ er uygulamalara göre eğitsel dijital oyunların vakit değerlendirmek için faydalı bir alternatif olarak algılanmaktadır.

Yapılan görüşmelerde üç öğrenc i (Ö4, Ö6, Ö9), ders içeriğinin uygulama sayesinde “akılda kalıcı” olduğunu ifade etmiştir. Bu yönde düşünen bazı öğrencilerin düşünceleri şu şekildedir:

“Güzel bir oyun. Eğitici. Daha çok akılda kalıyor bu oyunu oynayınca.” (Ö6)

“...İnsanın oyunu oynadığı zaman aklında hep bilgiler kalıyor. Yani bilgilendirici bir oyun.” (Ö9)

Eğitsel oyunların öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine, istenilen yönde bilgi, davranış ve beceri kazanmalarına ve kalıcı öğrenme gerçekleştirmelerine fırsat verdiği bilinmektedir (Zengin vd., 2018, s. 5). Benzer olarak eğitsel dijital oyunlar ise zengin eğlenceli içeriğiyle başlı başına bir dikkat çekme aracıdır. Bu tür oyunlar hikâyesel yönüyle, sahip olduğu ilgi çekici içeriğiyle, oyun mekanikleri ve farklı konuları ele almasıyla dikkatleri üzerine çekmektedir. Tüm bu dikkat çekici unsurlar öğrencileri eğitsel oyunun içine dâhil ederek derse daha aktif bir katılımı sağlamaya yardımcı olmaktadır. Ders aktif katılım ise daha kalıcı öğrenmelere neden olduğu bilinmektedir. Öğrenci ifadeleri eğitsel oyunun bu amaca hizmet ettiğini gösterir niteliktedir.

Görüşmeye katılan iki öğrenci (Ö11 ve Ö12), uygulamanın eğlenceli bir uygulama olmasının yanı sıra “ders başarısını artırıcı” bir özelliğinin olduğunu dile getirmiştir. Bu noktada öğrencilerden biri: “Hocam eğlenceli bir uygulama. Güzel yani derslerden daha iyi sonuçlar almamı sağlıyor.” (Ö11) demiştir.

Öğrenci, eğitsel dijital oyununun ders başarısına olumlu bir etki sağladığını ifade etmektedir. Bu, oyunun öğrenme süreçlerine ve öğrencilerin akademik başarısına pozitif bir ivme kazandırma potansiyeline sahip olduğunu gösterir niteliktedir.

Bir öğrenci (Ö12) oyunun, normalden “daha hızlı öğrenmeyi” mümkün kıldığını dile getirmiştir:

“...Daha çok ve çabuk öğrenmenizi sağlar.” (Ö12)

Öğrencinin bu ifadesi, Hicret’in öğrenme süreçlerini hızlandırıcı bir etki sağladığına dair bir düşünceyi yansıtmaktadır. Beyin temelli öğrenmenin temel esaslarından olan oyun, ilgi çekici içerikleriyle beyindeki dopamin derecesini artırması sonucu öğrenme aktiviteleri gerçekleştirilirken odaklanma ve dikkatin artmasına sebep olmaktadır (H. Aktaş, 2020, s. 45). Bu durum normalden daha hızlı ve etkili öğrenmelere fırsat sunabilir. Eğitimde kullanılan bu tür oyunların, öğrencilere daha fazla içerik öğrenme fırsatı sunarak öğrenme sürecinin yoğunlaştırılmasına yardımcı olabileceği düşünülebilir. Oyunun interaktif ve ilgi çekici yapısı, öğrencilerin konuları daha çabuk öğrenmelerine olanak sağlayabilir.

Çalışmaya katılan bir öğrenci (Ö4) uygulamanın “açıklayıcı” bir yönünün olduğunu belirtmiştir. Yapılan görüşmede:

“Eğlenceli bir oyun. ...Ben anlamadığım konuları falan o oyunu oynayınca daha iyi anladım.” (Ö4) ifadesinde bulunmuştur.

Çoklu zekâ kuramına göre her insanın kendine özgü bir zekâ profili bulunmaktadır. İnsanların sahip olduğu zekâ profilleri hafıza, dikkat, algı ve problem çözme açısından farklı bir sisteme sahiptir (H. Aktaş, 2020, ss. 46-47). Dijital oyunlar, içinde bulunan sözel, görsel, işitsel ve müziksel içerikler aracılığıyla birçok zekâ profiline aynı anda hitap ederek eğitim içeriklerinin daha kolay öğrenilmesine imkân sağlayabilir.

Yukarıdaki ifadeye göre Hicret, öğrencinin anlamadığı veya anlamakta zorluk çektiği konuları daha iyi anlamasına yardımcı olduğu anlaşılmaktadır. Oyunun kendine has yapısı, öğrencilere ders konularını farklı bir açıdan ele alma fırsatı sunabilir. Bu durum, öğrencilerin konuları daha derinlemesine anlamalarına ve zorlandıkları kısımları daha kolay kavramalarına yardımcı olabilir.

Oyunun sunduğu katkılardan bir diğeri, öğrencilerin ders tekrarı yapmasına imkân sağlamasıdır. Bu konuda Ö14 şunları söylemiştir:

“Hocam uygulama benim açımdan din kültürü dersi için tekrar amaçlı. Kitaptan tekrar etmek yerine bu uygulamadan tekrar etmek daha çok ilgimizi çekiyor.” (Ö14)

Belirli aralıklarla yapılan tekrarlar kalıcı öğrenmenin kurallarından biridir (Doğan, 2020, s. 8). Okul dışında kullanmaya uygun olan eğitsel dijital oyunlar işlenen dersin konusunu tekrarlamayı ve alıştırma yapma imkânını barındırmaktadır. Bu sayede öğrenci yanında ders kitabı dahi bulunmadığında öğrenmeye devam edebilir.

Yukarıdaki ifadeye göre eğitsel oyun, öğrencinin din kültürü dersindeki tekrar ihtiyacını karşılamada alternatif bir yöntem sunmaktadır. Öğrenci, oyunun kitaptan yapılan tekrarlar yerine daha ilgi çekici bir tekrar yöntemi sunduğunu ifade etmiştir. Bu tür bir ders tekrarı deneyimi, öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkili hale getirmeyi başarabilir.

Geliştirilen oyunu dijital mağazalarda bulunan oyunlar ile karşılaştırdığında “verimli bir alternatif” olduğunu düşünen bir öğrenci (Ö13) oyun için şu yorumda bulunmuştur:

“Bence iyi bir oyun yani eğitim açısından. Öbür oyunlarla karşılaştırdığımda benim için en güzel oyun bu. Çünkü öbür oyunların konuları daha gereksiz. Bence bu hem

eğitim açısından hem de eğlence açısından çok iyi. Mesela elimize telefon aldığımızda elimize öbür uygulamalar değil de bunun gibi uygulamalar oynasak bence daha verimli olur.” (Ö13)

Eğitim programlarının genel olarak zihinsel becerileri geliştirme, olumlu davranışlar oluşturma, yararlı ve sorumlu yurttaş yetiştirme olmak üzere 3 amaca yönelik hazırlandığı bilinmektedir (Aydın, 2020, s. 7). Eğitim programlarında kullanımı giderek artan eğitsel oyunlar, öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif rol olmasını ve öğrenilenlerin kalıcı olmasında etkili olmaktadır (Sevim, 2015, s. 6). Eğitsel dijital oyunlar ise eğitsel içerikleriyle öğrencinin öğrenmesi gereken içeriklerde bilgi ve beceri düzeylerini artırmaya hizmet etmesi için tasarlanabilir. Ayrıca eğitsel dijital oyunlar, öğrenciye görelilik, amaca dönüklük, aktiflik ve güncellik gibi öğretim ilkelerinin etkili olarak kullanılabileceği uygun bir atmosfer oluşturabilir.

Öğrencinin ifadesine göre, geliştirilen eğitsel dijital oyununun eğitim açısından olumlu bir deneyim sunduğu ve öğrencinin gözünde diğer oyunlara göre ayrıcalıklı bir yere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Eğitsel dijital oyunlar, geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla daha etkileşimli ve motivasyonu yüksek bir öğrenme ortamı oluşturabilir. Öğrenci, bu tür eğitsel oyunların diğer oyunlara göre daha değerli bir zaman harcama yöntemi olduğuna inanmaktadır.

3.2.2. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri

Tablo 3. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri

Tema	Kod	f	Örnek Cümle
Uygulamanın öğrenciler üzerindeki etkisi	Sürekli karıştırdığım ders konularındaki karmaşıklığı giderdi	4	“...Mesela namaz konusunda bazı şeyleri ben karıştırıyordum. Mesela teravih sünnet mi vacip mi falan diye. Onları şu an karıştırmıyorum.” (Ö4)
	Ders başarıyı artırdı	3	“Derslerimde daha başarılı olmamı sağladı. Dinden birinci dönem düşükkken ikinci dönem daha fazla aldım.” (Ö10)

Bilmediklerimi öğretti	3	“...Mesela sorularda çıkan konularda bilmediğim şeyler varsa uygulamadan öğrendim.” (Ö11)
Eksikliklerimi gösterdi	3	“...bir konuda eksiğim olduğu zaman karşıma çıkan sorudan eksiğimi görüyorum. Yanlışsa yanlışımı orada görebiliyorum.” (Ö2)
Derslerimin verimli geçmesini sağladı	1	“...Konuları daha iyi anladım. Derslerimin verimli geçmesini sağladı.” (Ö12)
Test çözme isteğimi artırdı	1	“...test çözme isteğimi artırıyor. Mesela evde din kültürü testi çözmek bana sıkıcı geliyordu. Ama bu oyunu oynarken hem eğleniyorum hem de öğreniyorum.” (Ö13)

Yapılan görüşmelerde öğrencilere “oyunu oynamanın sende nasıl bir etkisi oldu/nasıl bir etki oluşturdu?” sorusu yöneltilmiştir.

Tablo 3’deki veriler incelendiğinde uygulamayı kullanan öğrencilerin, uygulamanın kendilerinde oluşturduğu etkilere yönelik düşüncelerinin 6 kod oluşturduğu görülmektedir. Kodlar; ders konularındaki karmaşıklığı giderdi (f:4), ders başarıımı artırdı (f:3), bilmediklerimi öğretti (f:3), eksikliklerimi gösterdi (f:3), derslerimin verimli geçmesini sağladı (f:1), test çözme isteğimi artırdı (f:1) şeklindedir. Bu kodlar “Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri” temasını oluşturmuştur.

Oyunu oynamanın bazı öğrencilerde “karıştırılan ders konularındaki karmaşıklığı giderdiği” (Ö4) ve ders konularını “daha güçlü bir bilgi tabanına yerleştirdiği” (Ö5) yönünde yorumlar elde edilmiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin (Ö4, Ö5, Ö7, Ö8) cevapları şu şekildedir:

“Mesela namaz konusunda bazı şeyleri ben karıştırıyordum. Mesela teravîh sünnet mi vacip mi falan diye. Onları daha çok öğrenmemi sağladı. Onları şu an karıştırmıyorum.”(Ö4)

“Hocam mesela konuyu daha iyi anlamamı sağladı. Hocam nafile namazlar ve vacip namazları daha iyi anladım.” (Ö5)

Öğrencilerin geribildirimlerine dayanarak Hicret isimli oyunun özellikle namaz konusunun kavranmasında olumlu bir etkisin olduğunu söylemek mümkündür. Öğrenciler oyunun, namazla ilgili kafa karışıklığı yaşanan konuları çözüme ulaştırdığını, oyunun oynanmasıyla birlikte dersi daha iyi bir kavradıklarını ifade etmişlerdir.

Bazı öğrenciler (Ö1, Ö10, Ö15) oyunun “ders başarısını artırdığı” yönünde ifadelerde bulunmuştur:

“Din kültüründe iyi değildim. Şimdi daha iyiyim.” (Ö1)

“Derslerimde daha başarılı olmamı sağladı. Dinden birinci dönem düşükken ikinci dönem daha fazla aldım.” (Ö10)

“...namaz konusunda kendimi daha iyi geliştirdim. Dediğim gibi denemeye hazırlanırken falan konularım şu an daha iyi hocam.” (Ö15)

Öğrencilerin ifadesine göre, geliştirilen oyunun, din kültürü ders konularında kendisine yardımcı olduğu ve bilgi düzeyini artırdığı anlaşılmaktadır. Öğrenciler, oyun sayesinde din kültürü dersinde eskisinden daha iyi bir konumda olduğunu belirtmiştir. Ö15 kod numaralı öğrenci ise eğitsel oyun sayesinde namaz konusundaki bilgisini geliştirdiğini ve deneme sınavlarında bunun olumlu etkilerini görebildiğini ifade etmiştir. Bu durum, dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarını artırdığını ortaya koyan araştırmalarla benzerlik göstermektedir. Bu noktada din öğretiminde eğitsel dijital oyunlardan yararlanmanın olumlu etkilerini görmenin mümkün olabileceği sonucuna ulaşılmaktadır.

Bazı öğrenciler, oyunu oynayarak “bilmedikleri konuları öğrenme fırsatı” bulduklarını ifade etmişlerdir. Bu şekilde düşünen öğrencilerden (Ö3, Ö7, Ö11) birinin cevabı şu şekildedir:

“Ben sözlük bakımından çok sevdim hocam. Bilmediğim kelimeler oluyor onları araştırmak hoşuma gidiyor. Mesela şehirler oluyor onları geziyoruz. Bilmediğimiz sorular oluyor onların doğrularını öğreniyoruz.” (Ö3)

Eğitsel oyunlar öğrencileri düşünme, karar verme, tartışma ve problem çözme gibi zihinsel faaliyetlere dâhil edip dili etkili kullanmaya itmektedir (Sevim, 2015, s. 6). Bir çocuğun sahip olduğu kelime haznesi, öğrenmeyi etkileyen önemli faktörlerden biridir (Ergin, 2020, s. 135). Öğrencinin farklı uygulamalar sayesinde yeni kelimeler öğrenmesi veya bunun için araştırma yapması hem konuşma hem de yazma yeteneğinin gelişmesini olumlu anlamda etkileyebilir. Ö3 kod numaralı öğrencinin ifadesine göre eğitsel dijital oyun, sözlük bilgisi ve genel kültürün geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Öğrenci, oyunda yer alan kelimelerin dikkatini çektiğini ve onları araştırmaya teşvik ettiğini belirtmektedir. Öğrenci, bilmediği kelimeleri araştırmayı sevdiğini ve bu sayede sözlük bilgisini geliştirdiğini ifade etmiştir. Buna ek olarak oyunda yer alan şehirlerin gezilmesi, öğrenci tarafından beğenilmiş, oyundaki sorular sayesinde doğru bilgilere ulaşmış olduğunu ifade etmiştir.

Bazı öğrenciler oyunun, “eksik olduğu konuları belirleme” noktasında olumlu bir etkisinin olduğunu dile getirmiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerden (Ö2, Ö6, Ö11) birinin cevabı şu şekildedir:

“Mesela bir konuda eksikim olduğu zaman karşıma çıkan sorudan eksikimi görüyorum. Yanlıssa yanlışı orada görebiliyorum.” (Ö2)

Din öğretiminde araç gereç ve materyal kullanmak öğrenilen bilgileri tamamlar, pekiştirir ve eksiklikleri giderebilir (R. Demir, 2020, s. 213). Öğrencinin verdiği cevaba göre, eğitsel oyun, öğrencilerin eksik olduğu konuları belirlemesine ve hatalarını fark etmesine yardımcı olmaktadır. Oyun içerisinde karşılaştığı sorular sayesinde, öğrenci eksikliklerini gözlemleyebilmekte ve hatalarını tespit edebilmektedir. Bu durum eğitsel oyunların eğitim atmosferinde değerlendirme ve geri bildirim gibi vazifeleri üstlenebileceğini göstermektedir.

Oyun sayesinde konuları daha iyi anlama fırsatı bulan bir öğrenci (Ö12), kendisiyle yapılan görüşmelerde oyun yardımıyla “derslerinin daha verimli bir şekilde ilerlediğini” belirtmiştir:

“...konuları daha iyi anladım. Derslerimin verimli geçmesini sağladı.” (Ö12)

Başka bir öğrenci ise (Ö13), eğitsel dijital oyunun “test çözme isteğini artırdığını” ifade etmiştir:

“... (Oyun) test çözme isteğini artırıyor. Mesela evde din kültürü testi çözmek bana sıkıcı geliyordu. Ama bu oyunu oynarken hem eğleniyorum hem de öğreniyorum.”

Güdüleme kavramı, istenilen bir davranışın gerçekleşmesi için öğrenciyi istekli hale getirme anlamına gelmektedir. Sınıf etkinliklerine katılma, verilecek ödevleri yapma ve başarılı olma yolunda çaba sarf etme gibi hedefler için öğrencinin yeteri kadar güdülenmiş olması gerekmektedir (Atik, 2020, s. 192). Ö13 kod numaralı öğrenci, evde din kültürü testi çözmeyi sıkıcı bulduğunu ancak bu oyunu oynarken hem eğlendiğini hem de öğrendiğini belirtmektedir. Oyunun interaktif ve eğlenceli yapısının öğrencinin test çözme sürecini daha keyifli hale getirdiği ve test çözmeye yönelik motive ettiği çıkarımı yapılabilir.

3.2.3. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Akranlarına Önerme Tercihleri ve Nedenleri

Tablo 4. Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Akranlarına Önerme Tercihleri ve Nedenleri

Tema	Kategoriler	Kod	f	Örnek Cümle
Uygulamayı kullanan öğrencilerin akranlarına önerme tercihleri ve nedenleri	Önerme	Uygulamadan faydalanmalarını istediğim için öneririm	9	“...Onların da bilgi sahibi olmalarını isterim.” (Ö7)
		Zamanı daha etkin kullanmalarına destek olmak için öneririm	3	“...zamanlarını boşa harcamasınlar.” (Ö1)
		Okuldaki eğitimi tamamlamak/desteklemek için öneririm	1	“...eksikleri olabilir bu konuda yardım alması gerekebilir. Yardım alacak kimseyi bulamazsa ben bu uygulamayı öneririm...” (Ö3)
		Ders çalışmayı sevdirebilmek için öneririm	1	“...sınıftaki bazı arkadaşlarımız ders çalışmayı sevmiyor olabilir. Ama bu uygulama sayesinde test çözmeyi veya ders çalışmayı sevebilirler.” (Ö13)

Öğrendiklerinin kalıcılığını artırabilmesi için öneririm	1	“Evet öneririm çünkü konuların daha çok akılda kalmasını sağlıyor. Böylece çözdüğümüz testlerde yanlışlarımızın azalmasına sebep oluyor.” (Ö4)
--	---	--

Tablo 4’deki veriler incelendiğinde uygulamayı kullanan öğrencilerin akranlarına önerme tercihleri ve nedenlerine yönelik düşüncelerinin 1 tema ve 5 kod oluşturduğu görülmektedir. Öğrencilere “Bu uygulamayı diğer şube arkadaşlarına önerir misin? Eğer öneriyorsan, bunun sebebi/sebepleri nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Yapılan görüşmelerde bütün öğrenciler, deneyimledikleri oyunu “diğer sınıf arkadaşlarıma öneririm” yanıtını vermiştir. Bu durum uygulamayı kullanan öğrencilerin akranlarına “önerme” temasını oluşturmuştur. Elde edilen cevaplardan 5 farklı kod oluşturulmuştur.

Kodlar, uygulamadan faydalanmalarını istediğim için öneririm (f:9), zamanı daha etkin kullanmalarına destek olmak için öneririm (f:3), okuldaki eğitimi tamamlamak/desteklemek için öneririm (f:1), ders çalışmayı sevdirebilmek için öneririm (f:1), öğrendiklerinin kalıcılığını artabilmesi için öneririm (f:1) şeklindedir. Bu kodlar “Uygulamayı Kullanan Öğrencilerin Akranlarına Önerme Tercihleri ve Nedenleri” temasını oluşturmuştur.

Yapılan görüşmelerde bütün öğrenciler, deneyimledikleri oyunu “diğer sınıf arkadaşlarıma öneririm” yanıtını vermiştir. Ancak öğrencilerin önerme sebepleri farklılık göstermiştir.

Görüşmelerde bazı öğrenciler, diğer şubelerde bulunan sınıf arkadaşlarının da “uygulamadan faydalanmalarını istediği” için uygulamayı önermeyi tercih ettiğini belirtmiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin (Ö2, Ö4, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö15) görüşleri şu şekildedir:

“Öneririm. Böyle ilgi çekici zaten. Hem ders çalışıp hem de oyun oynayabilirler.”(Ö2)

“...Onların da bilgi sahibi olmalarını isterim.” (Ö7)

“Evet hocam. Hatta kuzenime önerdim geçen. O da 6’ya gidiyor. O da katkısını görmüş.” (Ö15)

“Evet öneririm. Onların da daha çalışkan olmasını daha çok pratik yapmasını isterim.” (Ö6)

“Evet öneririm. Çünkü onlar da bu bilgilerden biraz daha sahip olsunlar diye. Mesela dinde biraz geri kaldırlarsa onlar da çalışabilirler.” (Ö9)

“Öneririm çünkü düşük dersleri varsa onların çalışmalarını sağlayabilir.” (Ö10)

Öğrencilerden bir kısmı uygulamanın ilgi çekici özelliğine vurgu yapmış, daha sonra oyun formatında sunulan eğitsel içeriğin, hem öğrenme hem de eğlenme imkânını birlikte sunacağını ifade ederek uygulamayı diğer şubedeki arkadaşlarına önermeyi tercih etmiştir.

Bazı öğrenciler ise oyunun ders çalışma alışkanlığı ve ders başarısını olumlu anlamda etkileyeceğini düşünerek arkadaşlarına önermeyi tercih etmiştir. İçlerinden bir kısmı ise derslerde geri kalan arkadaşlarının uygulama yardımıyla bilgilerini artırmalarını ve geri kalmışlıklarını giderebileceğini vurgulamıştır. Öğrenciler, uygulamanın kendi öğrenme sürecini olumlu yönde etkilediğini belirtmiş ve uygulamanın arkadaşlarına da fayda sağlayabileceğini düşünerek onları kullanmaya teşvik etmektedir.

Öğrencilerden bir kısmı (Ö1, Ö8, Ö12), arkadaşlarının “zamanı daha etkin kullanmalarına destek olmak” için oyunu tavsiye ettiğini belirtmiştir. Bu şekilde düşünen Ö1 kod numaralı öğrencinin görüşü şu şekildedir:

“Öneririm. Çünkü onlar da zamanlarını boşa harcamasınlar. Mesela Instagram, Youtube, Facebook gibi uygulamalarla uğraşmasınlar bence.” (Ö1)

Ö1 ‘in verdiği cevap, uygulamayı diğer şube arkadaşlarına önermek için önemli bir perspektifi yansıtmaktadır. Bu, öğrencilerin daha kaliteli zaman geçirebilmeleri için farklı alternatiflere ihtiyaç duyulduğunu, bu tür eğitsel uygulamaların çeşitlenmesi gerektiği yönünde bir gereksinim olduğunu göstermektedir.

Çalışmaya katılan bir öğrenci (Ö3), “okuldaki eğitimi tamamlamak/desteklemek için öneririm” cevabını vermiştir. Öğrencinin yanıtı şu şekildedir:

“Ben öneririm arkadaşlarıma hocam. Öneririm çünkü bilmediği, eksikleri olabilir, bir konuda yardım alması gerekebilir. Yardım alacak kimseyi bulamazsa ben bu uygulamayı öneririm. O da o konuda eksikliğini kapatabilir.” (Ö3)

Eğitsel dijital oyunlar kendisinden faydalanmak için kapalı bir mekâna gereksinim duymaması ve kılavuzsuz öğrenmelere imkân sağlaması açısından okul dışındaki eğitsel faaliyetler için yeni bir öğrenme aracı olma potansiyelini barındırmaktadır. Ö3 kod numaralı öğrenci, uygulamanın bilgi eksiklerini giderme ve öğrencilere destek olma potansiyeline dikkat çekmiş ve uygulamanın yardımcı bir öğretim materyali olarak kullanılabileceğini ifade etmiştir. Özellikle dersle ilgili konularda eksikleri olan arkadaşlarının, yardım alacak veya danışacak bir kimseyi bulamadıklarında uygulama desteğiyle eksikliklerini giderebileceğini düşünerek uygulamayı önermektedir.

Çalışmaya katılan öğrencilerden biri (Ö13), geliştirilen uygulama ile “arkadaşlarının ders çalışmayı sevebileceğini” düşünerek uygulamayı önermeyi tercih etmiştir. Öğrencinin yanıtı şu şekildedir:

“Evet öneririm. Çünkü mesela sınıftaki bazı arkadaşlarımız ders çalışmayı sevmiyor olabilir. Ama bu uygulama sayesinde test çözmeyi veya ders çalışmayı sevebilirler.”

Öğrenci; sınıftaki bazı arkadaşlarının ders çalışmayı sevmiyor olabileceğinden hareketle, uygulamanın eğlenceli yapısı sayesinde onların ders çalışma alışkanlıklarını olumlu yönde etkileyeceğini düşünmektedir.

Bir diğer öğrenci (Ö4) ise, geliştirilen uygulamanın, “öğrendiklerinin kalıcılığını artırabileceğini” düşündüğü için arkadaşlarına önerdiğini ifade etmiştir. Öğrencinin yanıtı şu şekildedir:

“Evet öneririm çünkü konuların daha çok akılda kalmasını sağlıyor. Böylece çözdüğümüz testlerde yanlışlarımızın azalmasına sebep oluyor. Böylece daha başarılı oluyoruz.”

Öğrenci, uygulamanın konuları daha iyi anlamada ve daha akılda kalmasını sağlamada etkili olduğunu belirtmiş, bu durumun öğrencilerin testlerde daha az hata yapmalarına ve başarılarının artmasına katkıda bulunacağını dile getirerek uygulamayı önermiştir.

3.2.4. Uygulamanın Okul Dışında Kullanılma Tercihleri ve Nedenleri

Tablo 5. Uygulamanın Okul Dışında Kullanılma Tercihleri ve Nedenleri

Tema	Kategori	Kod	f	Örnek Cümle
Uygulamanın okul dışında kullanılma durumu	Kullanmak	Boş vakitlerimi değerlendirmek için kullanırım	7	“...boş zamanlarımda yapacak bir şey bulamıyorum... Ben de bu uygulamayı oynarım.” (Ö3)
		Canım sıkıldığında kullanırım	5	“Evet, kullanıyorum canım sıkıldıkça. Hem ders çalışmış oluyorum hem de eğlenmiş oluyorum.” (Ö4)
		Sınava/derse çalışacağım zaman kullanırım	4	“Mesela sınava çalışacağım zaman ya da canım sıkıldığı zaman oynarım.” (Ö2)

Tablo 5’deki veriler incelendiğinde öğrencilerin uygulamayı okul dışında kullanma tercihleri ve nedenlerine yönelik düşüncelerinin 1 tema ve 4 kod oluşturduğu görülmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilere “Uygulamayı okul dışında kullanır mısın? Neden?” sorusu yöneltilmiştir. Bütün öğrenciler, deneyimledikleri oyun için “Evet, kullanırım” yanıtını vermiştir. Bu durum, öğrencilerin okul dışında uygulamayı “kullanma” temasını oluşturmaktadır. Ancak öğrencilerin uygulamayı okul dışında kullanma tercihleri farklılık göstermektedir. Elde edilen cevaplardan 3 farklı kod oluşturulmuştur.

Kodlar, boş vakitlerimi değerlendirmek için kullanırım (f:7), canım sıkıldığında kullanırım (f:5), sınava/derse çalışacağım zaman kullanırım (f:4) şeklindedir. Bu kodlar “Uygulamanın Okul Dışında Kullanılma Tercihleri ve Nedenleri” temasını oluşturmuştur.

Görüşmelerde 7 öğrenci, “boş vakitlerimi değerlendirmek için kullanırım” yanıtını vermiştir. Bu şekilde düşünen bazı öğrencilerin (Ö3, Ö7, Ö8, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14) yorumları şu şekildedir:

“Hocam kullanırım. Çünkü otobüste bir yere giderken sıkılıyorsun. Hem de boş vakit geçirmemiş oluyorsun.” (Ö11)

“Kullanırım. Vakitlerim boşa gitmez. Orada boş boş duracağıma eğitici bir uygulamayla kendimi geliştiririm. Otobüste kullanırım evde kullanırım yürüyüşte de kullanırım. Yani her yerde kullanırız.” (Ö12)

Öğrenciler, eğitsel dijital oyunun boş vakitlerini değerlendirmek için uygun bir seçenek olduğunu düşündüğü için okul dışında kullanacaklarını belirtmiştir. Özellikle otobüs yolculukları gibi zamanlarda, öğrenciler sıkılmakta ve bu zamanı verimli bir şekilde kullanmak istemektedir. Oyunun taşınabilir ve erişilebilir olma özelliğine de dikkat çeken öğrenciler; otobüs yolculuğu gibi boş zamanlarda oyunu kolayca açarak derslerle ilgili bilgi ve becerilerini geliştirebileceklerini, öğrenme fırsatları yakalayabileceklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin diledikleri zaman ve mekânda oyunu açıp kullanabilme özgürlüğü, eğitsel açıdan bir miktar öğrenme sürecini esnek ve kişiselleştirilmiş kılmaktadır.

Görüşmelerde 5 öğrenci (Ö1, Ö2, Ö4, Ö9, Ö11), oyunu “canım sıkıldığında oynarım” yanıtını vermiştir. Bu şekilde düşünen bazı öğrencilerin yorumları şu şekildedir:

“Oynarım. Çünkü arada bir canım sıkılıyor. Ne oynayacağımı bilmiyorum. Bu oyunu oynayabilirim.” (Ö1)

“Hocam kullanırım. Çünkü ben boş vakitlerimde genellikle kitap okumaya çalışıyorum ama kitap ta bir süre sonra gözlerimi acıtıyor ve yoruyor. Hani boş zamanlarımda yapacak bir şey bulamıyorum. Sıkılıyorum evde. Dışarı çıkmak istiyorum genellikle. Çıkıyorum ama benden küçük yaş grupları oluyor. O yüzden oynayacak kimseyi bulamayınca eve gidiyorum. Ben de bu uygulamayı oynarım.” (Ö3)

“Evet kullanırım. Bazen canım çok sıkılıyor. Mesela bazen misafirlğe gittiğimiz zaman yaşlılar falan orada kullanabilirim.” (Ö9)

Öğretenin bilinçli, öğrenenin ise bilinçsiz ve bir amacı olmaksızın gerçekleşen öğrenmelere “yakalanmış öğrenme” denmektedir (Aydın, 2020, s. 11). Film izlemek için televizyonu açan bir kişinin rastgele bir haberle karşılaşması ve yeni bir şey öğrenmesi yakalanmış öğrenmeye bir örnektir. Yalnızca eğlenmek veya can sıkıntısını gidermek için oyun oynamak isteyen bir çocuğun eğitsel dijital oyunlar sayesinde yeni şeyler öğrenmesi yakalanmış öğrenmeye fırsat tanıyabilir. Bu tür dijital oyunlar öğrenme sürecini okul dışına taşıyarak öğrenmenin kesintisiz devam etmesini sağlayabilir. Öğrenci yorumlarına göre eğitsel oyunun öğrencilerin can sıkıntısını giderme imkânı sunduğu ve farklı sosyal ortamlarda da kullanılabilceği anlaşılmaktadır. Örneğin Ö3 kod numaralı öğrenci boş vakitlerinde kitap okumakla vakit geçirmeye çalışsa da göz yorgunluğu ve sıkılma gibi

faktörlerle karşılaştığını ifade etmektedir. Aynı zamanda dışarı çıkmak istediğini ancak yaşça daha küçük gruplarla karşılaştığından dolayı uygun bir arkadaş ve etkinlik bulamadığını belirtmiştir. Öğrenci uygulamanın, “arkadaş” gibi eğlenceli bir alternatif olacağını düşünerek okul dışında kullanabileceğini ifade etmiştir.

Çalışmaya katılan 4 öğrenci (Ö2, Ö10, Ö14, Ö15), “sınava/derse çalışacağım zaman oynarım” yanıtını vermiştir. Bu şekilde düşünen bazı öğrencilerin yorumları şu şekildedir:

“Kullanırım. Mesela sınava çalışacağım zaman...” (Ö2)

“Kullanırım. Çünkü hani boş kaldığım zamanlar çalışırım. Mesela yanımda kitap olmayabilir. Telefondan açıp çalışabilirim.” (Ö10)

“Hocam kullanırım. ...konu tekrarı yapmak isteyince açıp oynarım hocam.” (Ö14)

Düzenli aralıklarla yapılan tekrarlar öğrenmenin kaliteli olmasına neden olmaktadır. Ayrıca yapılan tekrarlar öğrenilen bilgi, beceri ve davranışların unutulmasını önleyerek kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlamaktadır (Aydın, 2020, s. 29). Öğrenciler konu tekrarı yapmaya imkân sağladığı için uygulamayı sınav öncesinde kullanabileceğini söylemiştir. Bazı öğrenciler ise geliştirilmiş olan oyunu her an kullanabileceği bir öğrenme kaynağı olarak algılamış, kitap gibi geleneksel materyallere alternatif olarak görmüştür. Uygulamanın taşınabilir özelliğini vurgulayan Ö10 kod numaralı öğrenci, kendisine ders çalışmak için pratiklik sağlayacağını düşünerek okul dışında kullanabileceğini belirtmiştir.

3.2.5. Öğrencilerin DKAB Dersinde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri

Tablo 6. Öğrencilerin DKAB Dersinde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri

Tema	Kategoriler	Kod	f	Örnek Cümle
Öğrencilerin DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemelerine	İstemek	Dersler daha çekici ve eğlenceli olur	7	“Evet isterim. Çünkü dersi daha eğlenceli ve çekici hale getirebilirler.” (Ö12)
		Dersi daha iyi öğrenmemi sağlar	2	“...dersi daha iyi anlamamıza yardımcı olur.” (Ö13)

yönelik görüşleri	Ders başarıımı artırır	2	“...din kültürüne çalışırken ben bu uygulamayı kullanıp daha iyi yere geldim. Dinden en son 5 yanlışım vardı şimdi 2 yanlışım çıktı.” (Ö15)
	Dersler daha akılda kalıcı olur	1	“Daha akılda kalır. Oyun daha eğlenceli kılıyor her şeyi” (Ö6)
	Sorumlulukları mızı kolaylaştırır	1	“...çünkü defter kalemle yazmak insanın elini yoruyor, eli acıyor. Ama tableten işlediği zaman ses kaydı alabilir.” (Ö2)
	Derse katılımımı artırır	1	“İsterim hocam çünkü o tür materyaller bizim ilgimizi çekiyor. Bu da derse katılımımızı artırıyor.” (Ö14)
İstememek	Ders disiplinini bozar	1	“Ya hani çok istemem. Çünkü akıllı tahta yeterli oluyor. Telefon ve bilgisayar olmasını istemem. Ders anlatılırken gizlice telefonla oynanabilir”

Tablo 6'daki veriler incelendiğinde öğrencilerin DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemelerine yönelik görüşleri 2 tema ve 7 kod oluşturduğu görülmektedir. Öğrencilere “DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister misin? Neden?” soruları yöneltilmiştir. 14 öğrenci (Ö1, Ö2, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15) “evet isterim” cevabını verirken 1 öğrenci (Ö3) “hayır istemem” şeklinde cevap vermiştir. Bu durum, öğrencilerin DKAB dersinde eğitsel oyunların kullanımını “istemek” ve “istememek” şeklinde 2 temanın oluşmasına sebep olmuştur. Öğrencilerin DKAB dersinde eğitsel oyunların kullanılmasını isteme nedenleri farklılık göstermektedir. Elde edilen cevaplardan 6 farklı kod oluşturulmuştur.

“İstemek” temasının kodları, dersler daha çekici ve eğlenceli olur (f:7), dersi daha iyi öğrenmemi sağlar (f:2), ders başarıımı artırır (f:2), dersler daha akılda kalıcı olur (f:1), sorumlulukları kolaylaştırır (f:1) ve derse katılımımı artırır (f:1) şeklindedir.

“İstememek” temasının kodu ise “ders disiplinini bozar” (f:1) şeklindedir.

DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak isteyen 7 öğrenci “derslerin daha çekici ve eğlenceli olacağını” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen bazı öğrencilerin (Ö1, Ö4, Ö5, Ö7, Ö10, Ö11, Ö12) yorumları şu şekildedir:

“(Eğitsel oyunlar)...dersi daha eğlenceli ve çekici hale getirebilirler.” (Ö12)

“...ders daha çekici olur. Ders eğlenceli geçer.” (Ö1)

Din öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler arasında takrir (anlatma) yöntemi en yaygın kullanılan yöntemlerinden birisidir. Bu yöntem öğrencilerin pasif bir dinleyici konumunda olduğu, öğretimin tek taraflı ve sözlü aktarım esasına dayandığı bir yöntemdir (Cebeci, 2015, s. 62). Her ne kadar bu yöntemle bilgilerin kısa yoldan aktarılması mümkün olsa da, sürekli olarak derslerin bu şekilde işlenmesi öğrencilerin belli bir süreden sonra sıkılmalarına ve ilgilerinin kaybolmasına sebep olabilmektedir (Üzümcü, 2020, s. 25). Derste zaman zaman sıkıldığını belirten öğrenciler eğitsel dijital oyunların dersi daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek öğrenme sürecine olumlu bir etkisinin olabileceğini düşünmektedir. Bu nedenle öğretmenlerin dersleri daha interaktif hale getirmek için eğitsel dijital oyunları kullanmaları, öğrencilerin ilgisini çekebilir ve öğrenmeyi daha keyifli hale getirebilir.

Çalışmaya katılan iki öğrenci (Ö9, Ö13) eğitsel dijital oyunların, “dersi daha iyi anlama”, öğrenme ve odaklanmayı sağladığını düşünmektedir. Ö13 kod numaralı öğrenci bu durumu şu ifadelerle açıklamıştır:

“Çünkü hani böyle dersi daha iyi anlamamıza yardımcı olur. Odaklanmamızı sağlar ve ilgimizi çeker.” (Ö13)

“...hacc konusunda biraz geriydim ben pek fazla aklımda tutamıyordum. Oyunu oynayınca daha çok aklımda kaldı.” (Ö9)

Öğrenci merkezli yaklaşımların yoğunlaştığı eğitim dünyasında eğitsel oyunların kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Konuya ilahiyat disiplini açısından bakıldığında din, ahlak ve değerler öğretiminde de eğitsel oyunların kullanımının arttığı gözlemlenmektedir. Bu durumun etkili olmasında bu tür oyunların öğrencileri pasif-dinleyici konumdan aktif katılımcı konuma getirmesi olarak gösterilmektedir (Zengin vd., 2018, s. 5). Öğrencilerin aktif bir katılımcı olduğu oyun etkinlikleri daha etkili öğrenmelere imkân tanıyabilir (Yorulmaz, 2015b, s. 22). Ayrıca bu tür eğitsel oyunlar zorlu ders içeriklerinin daha kolay

aktarılmasına yardımcı olabilir. Bu noktada öğrenciler geliştirilen eğitsel dijital oyunun dersi daha anlaşılır hale getirebileceğine, derslere daha fazla odaklanmalarına ve derse yönelik ilgilerini yoğunlaştırmaya yardımcı olabileceğini düşünmektedir.

Bazı öğrenciler (**Ö8, Ö15**) ders esnasında eğitsel dijital oyunlar kullanmanın “ders başarısını artırdığını” düşünmektedir:

“Hocam kullanılmasını isterim. ...din kültürüne çalışırken ben bu uygulamayı kullanıp daha iyi yere geldim. Dinden en son 5 yanlışım vardı şimdi 2 yanlışım çıktı. Oynadıktan sonra daha iyi yerlere geldim.” (**Ö15**)

Din öğretimi sürecinde uygulanmakta olan araç-gereç, materyal, yöntem ve tekniklerin başarıya ulaşip ulaşmadığını, gerçekleştirilen eğitim faaliyetlerinin etkili olup olmadığını anlayabilmek için ölçme değerlendirme işlemlerine ihtiyaç duyulmaktadır (Korkmaz, 2018, s. 51). Deneysel desende yapılan benzer araştırmalar eğitsel dijital oyunların akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur (Doğan 2017, Erkan 2019, Damalı 2019). Öğrenci yanıtlarından din öğretiminde eğitsel dijital oyunları kullanmanın akademik başarıyı olumlu yönde etkileyebileceği sonucu çıkarılabilir. Bu durumun bilimsel bir veri olabilmesi için deneysel çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak öğrencilerin uygulamayı kullanarak başarılarını arttırdıklarını belirtmeleri, eğitsel dijital oyunun din öğretimi sürecinde olumlu bir etkisinin olabileceğine işaret etmektedir.

Bir öğrenci (**Ö6**), derslerde eğitsel dijital oyun kullanılmasının, “dersin daha akılda kalıcı olmasını” sağladığını düşünmektedir. Öğrencinin yorumu şu şekildedir:

“Daha akılda kalır. Oyun daha eğlenceli kılıyor her şeyi”

Teknolojik imkânlardan faydalanarak gerçekleştirilen öğretim süreci, geleneksel öğretim yöntemlerine göre daha etkileşimli bir ortam sağlar ve multimedya imkânlarının kullanılmasıyla birlikte daha çok duyu organını öğrenme sürecine dâhil etmektedir. Bu durum daha kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesine sebep olmaktadır. Ayrıca çarpıcı ve özenle tasarlanmış öğretim materyalleri kolayca kodlamayı, akılda tutuculuğu ve hatırlanmayı kolaylaştırmaktadır (Kalelioğlu, 2013, s. 9). Eğitsel dijital oyunlar öğrenme sürecini keyifli hale getirdiği için öğrencilerin daha fazla derse yönelmesine ve aktif katılım sağlamasına yardımcı olmaktadır. Öğrenci eğlenceli öğrenme materyallerinin kullanılması ile öğrenmenin daha akılda kalıcı olabileceğini düşünmektedir.

Çalışmaya katılan bir öğrenci (Ö2) eğitsel dijital oyunların “sorumluluklarını yerine getirmeye yardımcı” olabileceğini ifade etmiştir. Öğrencinin görüşü şu şekildedir:

“Mesela defter kalemle yazmak insanın elini yoruyor, eli acıyor. Ama tabletten işlediği zaman ses kaydı alabilir. Tablet bazen kendi yazıyor.” (Ö2) cevabını vermiştir.

Din öğretiminde teknolojiden yararlanılması, öğretme-öğrenme etkinliklerine esneklik, hareketlilik ve çeşitlilik getirmektedir (Korkmaz, 2018, s. 87). Teknolojik cihazlar, öğrencilere not alma veya (grafik-tablo-şekil) çizme işlemlerini daha rahat hale getirerek yorucu fiziksel aktiviteleri önleyebilirler. Dijital araçlar tarafından sunulan bazı özellikler, öğrencilerin daha etkili bir şekilde not almalarına yardımcı olabilir. Öğrenci, teknoloji kullanımının geleneksel araçların yerine geçebileceği veya onları tamamlayabileceği fikrini ortaya koymaktadır. Ancak bu kullanımın dezavantajları da olabilir. Öğrencileri tembelliğe, ellerini kullanma becerilerinin azalmasına ve teknik arızalara bağlı olarak ders notlarına ulaşamama durumunun ortaya çıkmasına sebep olabilir.

Bir öğrenci (Ö14) derste eğitsel dijital oyun kullanımının “derse katılımlarını artırabileceği” yönünde düşüncesini belirtmiştir:

“İsterim hocam çünkü o tür materyaller (eğitsel oyunlar) bizim ilgimizi çekiyor. Bu da derse katılımımızı artırıyor.”

Öğrencilerin derslerde aktif bir şekilde yer alması ve ilgilerinin devamlı kılınması öğrenme sürecinin başarısı açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle öğretmenlerin eğitsel dijital oyunlar gibi farklı materyaller kullanarak dersleri daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirmesi, öğrencilerin katılımını artırabilir ve öğrenme deneyimlerini geliştirebilir.

Yalnızca bir öğrenci (Ö3) ders esnasında eğitsel dijital oyunların kullanılmasını istememektedir. Kendisine sorulan soruya:

“Ya hani çok istemem. Çünkü akıllı tahta yeterli oluyor. Telefon ve bilgisayar olmasını istemem. Ders anlatılırken gizlice telefonla oynanabilir.” (Ö3) cevabını vermiştir.

Ders esnasında eğitsel oyunları kullanmak çoğunlukla öğrenci ilgisini çekse de sınıfı idare etmenin zor olduğu durumlarda sınıf disiplini bozulabilir (Yorulmaz, 2015b, s. 22). Bu durum kalabalık sınıflarda ise normalden daha zor olabilmektedir (Sevim, 2015, s. 7). Ders içinde oyun atmosferinin oluşturduğu karmaşıklık bazı öğrencilerin ders harici işlerle uğraşmasına neden olabilir. Ö3, derste eğitsel dijital oyunların öğrenciler tarafından yanlış

zaman ve zeminde kullanılması sonucu derse olan dikkati dağıtabileceğini, akıllı tahta gibi daha sınırlı bir teknolojik materyalin derste yeterli olduğunu düşünmektedir.

3.2.6. Öğrencilerin Farklı Derslerde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri

Tablo 7. Öğrencilerin Farklı Derslerde Eğitsel Dijital Oyunlarla Eğitim Almak İstemelerine Yönelik Görüşleri

Tema	Kategoriler	Kod	f	Örnek Cümle
Öğrencilerin farklı derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemelerine yönelik görüşleri	İstemek	Dersi daha anlaşılır kılar	8	“Mesela matematik dersinden çok hoşlanmıyorum. Böyle olsa belki daha iyi anlayabilirim.” (Ö1)
		Dersler daha çekici ve eğlenceli olur	5	“Evet isterim. Çünkü dersi daha eğlenceli ve çekici hale getirebilirler.” (Ö7)
		Ders çalışmak için farklı bir materyal sunar	1	“...bazen matematik dersinde sevmediğim konular oluyor. Sevdiğim konuları hep çözdüğüm için test kitaplarım da bitiyor hemen. Çözecek şey kalmıyor. Ben de oradan çözerim.”
	İstememek	Diğer dersler için uygun değil	2	“Yani din kültürü veya siyer açısından iyi ama Matematik, Türkçe, İngilizce gibi konular biraz daha zor olduğu için oyunla olmaz.” (Ö13)

Bazı öğrencilerin ayrıntılı cevapları birden fazla kodu içerisinde barındırmaktadır. Bu sebeple kodlar altındaki görüş sayısı, katılımcı sayısından fazla olabilir.

Tablo 7’deki veriler incelendiğinde, öğrencilerin diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemelerine yönelik görüşlerinin 2 tema ve 4 kod oluşturduğu görülmektedir. Öğrencilere “Diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister

misin? Neden?” soruları yöneltilmiştir. 13 öğrenci (Ö1, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö14, Ö15) “evet isterim” cevabını verirken 2 öğrenci (Ö2, Ö13) ise “hayır istemem” şeklinde cevap vermiştir. Bu durum, öğrencilerin diğer derslerde eğitsel oyunların kullanımını “istemek” ve “istememek” şeklinde 2 temanın oluşmasına sebep olmuştur. Öğrencilerin diğer derslerde eğitsel oyunların kullanılmasını isteme nedenleri farklılık göstermektedir. Elde edilen cevaplardan 3 farklı kod oluşturulmuştur.

“İstemek” temasının kodları, dersi daha anlaşılır kılar (f:8), dersler daha çekici ve eğlenceli olur (f:5), ders çalışmak için farklı bir materyal sunar (f:1) şeklindedir.

“İstememek” temasının kodu ise “diğer dersler için uygun değil” (f:2) şeklindedir.

Çalışmaya katılan 8 öğrenci (Ö1, Ö4, Ö5, Ö9, Ö11, Ö12, Ö14, Ö15), eğitsel dijital oyunların farklı derslerde kullanılmasının, “*dersi daha anlaşılır*” kılacağını düşünmektedir.

“...Bu şekilde konuyu daha iyi anlayacağımı düşünüyorum.” (Ö5)

“...Matematik zor bir ders. O yüzden onun öğrenimini kolaylaştırır.” (Ö12)

“İsterim çünkü bu uygulama çok güzel. Şu anda din üzerinde çalışıyor ama matematik Türkçe ve İngilizce için olsa daha çekici olabilir dersler. Mesela matematik dersinden çok hoşlanmıyorum. Böyle olsa belki daha iyi anlayabilirim.” (Ö1)

“...Türkçe’de takıldığım konular var. Onları daha da pekiştirmek için bu uygulamadaki gibi soruları çözerek daha iyi yapabilirim.” (Ö11)

Eğitim sürecinin öznesi öğrenci olduğu göz önüne alındığında, program geliştirme süreci, hedeflerin belirlenmesi, konuların ve içeriklerin düzenlenmesi ve öğrenme ortamının hazırlanmasında her zaman öğrencinin durumuna göre hareket edilmektedir (Tosun, 2017, s. 123). Bu durum öğrenciye görelilik kavramı ile açıklanmaktadır. Bazı araştırmacılar dijital oyunların, öğrencilerin öğrenme süreçlerini destekleyebileceğini, bu sayede bilgiyi daha etkili bir şekilde öğretebileceğini savunmaktadır (Gee, 2003). Özellikle dijital dünyanın içine doğmuş yeni nesil öğrenciler, dijital teknolojilere adapte olma ve kullanma noktasında çoğu yetiştikine göre daha kabiliyetli bir durumdadır. Kullanmaya aşina oldukları dijital materyallerin ders içinde kullanılmasını olumlu karşılayarak bu durumun dersi daha anlaşılır kılacağını düşünmüşlerdir. Öğrenci yorumlarından geliştirilen uygulamayı olumlu bir şekilde değerlendirdikleri ve farklı derslerde benzer uygulamaların kullanışlı olacağını düşündükleri anlaşılmaktadır. Öğrenciler matematik gibi bazı dersleri zor bulduğunu dile

getirmiş, benzer uygulamalar yardımıyla öğrenmenin kolaylaştırılabileceğini ifade etmiştir. Öğrenciler ayrıca böyle bir oyunun yabancı dil dersinde kelime ezberlemeyi de kolaylaştıracağını düşünmektedir. Bu durum eğitsel oyunların farklı amaçlarla kullanılabileceğini göstermektedir.

Diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak isteyen 5 öğrenci “derslerin daha çekici ve eğlenceli olacağını” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen bazı öğrencilerin (Ö1, Ö4, Ö5, Ö7, Ö10,) yorumları şu şekildedir:

“Evet isterim. Çünkü dersi daha eğlenceli ve çekici hale getirebilirler.” (Ö7)

“...İsterim çünkü bu uygulama çok güzel. ...Mesela matematik dersinden çok hoşlanmıyorum. Böyle olsa belki daha iyi anlayabilirim.” (Ö1)

Verilen cevaplar, öğrencilerin farklı derslerde de interaktif ve eğitici uygulamalardan yararlanılabileceği, eğitici uygulamalar kullanmanın, dersi daha iyi anlamaya yardımcı olabileceğini düşündükleri şeklindedir. Ö1, mevcut uygulamanın din kültürü dersindeki başarısını takdir etmesinin yanında, matematik, Türkçe ve İngilizce gibi diğer derslerde de benzer bir uygulama olmasının kendisi için verimli olacağını düşünmektedir.

Bir öğrenci (Ö6) “ders çalışmak için yeni bir alan sunan” eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istediğini belirtmiştir. Öğrencinin yorumu şu şekildedir:

“Evet isterim. Çünkü bazen matematik dersinde sevmediğim konular oluyor. Sevdiğim konuları hep çözdüğüm için test kitaplarım da bitiyor hemen. Çözecek şey kalmıyor. Ben de oradan çözerim.”

Din öğretimi derslerinin konu alanlarına bakıldığında çok yönlü birçok farklı yöntem ve tekniklerin uygulanabileceği bir alan sunmaktadır (H. Aktaş, 2020, s. 55). Bu noktada eğitsel dijital oyunlar öğretilmesi gereken konuyu farklı yönleriyle ele alabilir, aktarabilir ve farklı ortamlarda çalışma imkânı sunabilir. Ayrıca ders kitapları gibi tek seferlik basımla işi bitmeyerek çeşitli geliştirmeler ve güncellemelere uygun hazırlanabilir. Öğrenci, geliştirilecek yeni uygulamaların test kitapları haricinde ders çalışma amacıyla daha fazla pratik yapabilmesi için farklı bir ortam ve içerikler sunacağını belirtmektedir.

“İstememek” temasının kodu ise eğitsel dijital oyunların “diğer derslerde kullanmak için uygun olmadığı” (f:2) şeklindedir.

Diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemeyen 2 öğrenci, eğitsel dijital oyunların “diğer derslerde kullanmak için uygun olmadığını” düşünmektedir. Öğrencilerin (Ö2, Ö13) yorumları şu şekildedir:

“Yani din kültürü veya siyer açısından iyi ama matematik, Türkçe, İngilizce gibi konular biraz daha zor olduğu için oyunla olmaz.” (Ö13)

“Matematikte hesaplama yaptığımız için çok uygun olacağını sanmıyorum.” (Ö2)

Öğrenciler eğitsel dijital oyun uygulamalarının din kültürü ve ahlak bilgisi veya siyer gibi belirli derslerde etkili olduğunu düşünmektedir. Ancak matematik, Türkçe, İngilizce gibi daha “zorlu” dersleri oyun aracılığı ile öğrenmenin faydalı sonuçlar vermeyeceğini düşünmektedir. Ö2 ise matematik dersinin hesaplamalar gerektirdiğini ve bu tür konuları oyunlarla öğrenmenin mümkün olmayacağını belirtmiştir. Bu yorum; bazı derslerin kâğıt, kalem gibi daha geleneksel öğrenme materyalleri gerektirebileceğine işaret etmektedir. Öğretmenlerin, her öğrencinin bu yöntem ve materyalleri kabul etmeyebileceğini düşünerek kullanacakları materyalleri titizlikle seçmeleri gerekmektedir.

3.2.7. Öğrenci Perspektifine Göre Uygulama Deneyiminin Öğrenme Sürecine Etkileri

Tablo 8. Öğrenci Perspektifine Göre Uygulama Deneyiminin Öğrenme Sürecine Etkileri

Tema	Kod	f	Örnek Cümle
Öğrenci perspektifine göre uygulama deneyiminin öğrenme sürecine etkileri	Derse daha istekli gelmemi sağlar	4	“...Ders daha verimli geçtiği için daha istekli gelirim.” (Ö1)
	Ders içeriğini daha etkili öğretir	3	“...Konuların daha çok aklımda kalmasını ve daha iyi kavramamı sağladı.” (Ö4)
	Zor ve sıkıcı dersleri eğlenceli kılar	3	“...Mesela İngilizce dersini sevmiyorum. Çünkü zor geliyor bana. Ama bununla beraber daha eğlenceli olacağını düşünüyorum.” (Ö4)
	Ders başarımları artırır	3	“Derslerimin daha iyi olmasının sebebi. Bu oyunu oynadıkça iyileştiğini düşünüyorum.” (Ö12)

Sınıfta rekabet ortamı oluşturur	2	“...sınıfta yarışta gibi oluyoruz.” (Ö14)
Derse odaklanmamı sağlar	2	“...(Öğretmen) ders işlerken bazen konsantre olamıyorsun ama onda (uygulanmayla) konsantre oluyorsun.” (Ö7)
Ders çalışma etkinliklerimi pratikleştirir	1	“...Kalem tutma gibi eliniz ağrıymıyor. Bu yönden kolaylık sağlıyor.” (Ö3)

Bazı öğrencilerin ayrıntılı cevapları birden fazla kodu içerisinde barındırmaktadır. Bu sebeple kodlar altındaki görüş sayısı, katılımcı sayısından fazla olabilir.

Tablo 8’deki veriler incelendiğinde öğrenci perspektifine göre uygulama deneyiminin öğrenme sürecine etkilerinin 7 kod oluşturduğu görülmektedir. Kodlar; derse daha istekli gelmemi sağlar(f:4), ders içeriğini daha etkili öğretir (f:3), zor ve sıkıcı dersleri eğlenceli kılar (f:3), ders başarımları artırır (f:3), sınıfta rekabet ortamı oluşturur (f:2), derse odaklanmamı sağlar (f:2) ve sorumluluklarımı kolaylaştırır (f:1) şeklindedir. Bu kodlar “Öğrenci Perspektifine Göre Uygulama Deneyiminin Öğrenme Sürecine Etkileri” temasını oluşturmuştur.

Görüşmelerde 4 öğrenci (Ö1, Ö5, Ö10, Ö12) öğretmenleri tarafından kullanılan eğitsel oyunların “derse daha istekli gelmelerini sağlayacağını” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

“... böyle ders daha verimli geçiyor. Ders daha verimli geçtiği için daha istekli gelirim.” (Ö1)

“...konuları daha iyi anlayabileceğimi düşünürsem daha istekli olurum.” (Ö12)

Çalışmaya katılan öğrencilerin bir kısmı derslerde eğitsel dijital oyun uygulamalarının eğlenceli bir aktivite olduğunu belirtmiş, bu şekilde işlenen derslerin daha dikkat ve ilgi çekici olduğunu ifade etmiştir. Ders içeriğindeki eğlence unsuru öğrencilerin öğrenme sürecine daha motive olmalarına ve derse daha istekli gelmelerine katkı sağlayabilir. Ayrıca öğrenmeyi daha keyifli hale getiren ve aynı zamanda bilgi ve

becerilerini geliştiren benzer uygulamalar öğrencilerin derse daha aktif bir katılımını sağlayabilir. Nitekim öğrenciler uygulama yardımıyla derslerin daha verimli geçtiğini belirterek derse daha istekli geleceklerini belirtmiştir.

3 öğrenci (Ö1, Ö4, Ö15) eğitsel dijital oyunların “ders içeriğini daha etkili öğreteceğini” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

“...Konuların daha çok aklımda kalmasını ve daha iyi kavramamı sağladı.” (Ö4)

“Konularda daha iyiyim hocam. Din kültüründeki konuları pekiştirmemde yardımcı oldu ve yanlışlarımı azalttı.” (Ö15)

Din öğretiminde kullanılan eğitim materyalleri ders içeriğindeki soyut konuları somutlaştırır, karmaşık ders içeriğini basitleştirir, öğrenci ilgisini uyandırır ve öğrencilerin öğretme-öğrenme sürecine aktif katılımını sağlayabilir (Korkmaz, 2018, ss. 87-88). Tüm bunlar öğrencilerin ders içeriğini daha etkili öğrenmesine sebep olacak özelliklerdir. Öğrenci yorumları geliştirilen oyunun ders içeriğini daha iyi kavramaya yardımcı olduğunu ve daha etkili öğrenmelere neden olabileceğini göstermektedir.

Görüşmelerde bazı öğrenciler, öğretmenleri tarafından kullanılan eğitsel oyunların “zor ve sıkıcı dersleri eğlenceli kılacağını” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin (Ö4, Ö10, Ö11) görüşleri şu şekildedir:

“...dersler çoğunlukla benim için biraz sıkıcı oluyor. Böyle birazcık eğlenceli olsa daha iyi olur.” (Ö10)

“Mesela bazı derslere kesin sıkılıcam diyorum kendime. Ama böyle güzel bir uygulama olursa sıkılmayabilirim.” (Ö11)

Bu yorumlardan; derslerin sıkıcılığını giderme ihtiyacına cevap verebilecek bir oyun tasarımının, öğrencilerin ders esnasında eğlenebileceği ve motivasyonlarını artırabileceği sonucu çıkarılabilir. Öğrenciler, eğlence faktörünün derslere daha istekli gelmelerine sebep olduğunu dile getirmişlerdir.

Çalışmaya katılan üç öğrenci (Ö10, Ö12, Ö15) derste kullanılan eğitsel dijital oyunların “ders başarısını artırdığını” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin görüşleri şu şekildedir:

“...din kültüründe benim ortalamam düşüktü. Bu uygulama sayesinde yükseldi.”

“Derslerimin daha iyi olmasının sebebi. Bu oyunu oynadıkça iyileştiğini düşünüyorum.” (Ö12)

Eğitsel dijital oyunların akademik başarıyı artırdığına yönelik çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Öğrenciler, uygulamayı oynadıkça ders performansının daha iyiye gittiğini ve uygulamanın öğrenme sürecini olumlu yönde etkilediğini düşünmektedir. Ayrıca öğrenciler uygulamanın sınavlardaki yanlışlarını azalttığını vurgulayarak eskisinden daha iyi bir konumda olduğunu ifade etmiştir. Bu yorumlar; uygulamanın öğrencilere konuları daha iyi anlama, pekiştirme ve düzeltme fırsatı sunarak öğrenmeyi desteklediğine dair önemli bir geribildirim sunmaktadır.

Çalışmaya katılan iki öğrenci, sınıf ortamında eğitsel oyunları kullanmanın “arkadaşlarıyla rekabet ortamını oluşturduğunu” düşünmektedir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin (Ö13, Ö14) görüşleri şu şekildedir:

“...sınıfta yarışta gibi oluyoruz.” (Ö14)

“...arkadaşlarımla rekabet etmek, “o soruyu ben çözüyüm” demek için ve hocanın gözüne girmek için (eğitsel dijital oyun kullanılmasını) isterim”

İdeal bir sınıfta tüm öğrenciler birbirleri ile işbirliği yapmalı, keyifli bir şekilde rekabet etmeli ve birbirlerinin bilgi kaynağı olmalıdır. Bazı durumlarda ise yardımlaşmak, tartışmak ve ortak kararlar vermek gerekmektedir (Tanner vd., 2003 Akt: H. Aktaş, 2020, s. 57). Ö13 ve Ö14 eğitsel dijital oyunların arkadaşlarıyla rekabet ortamı oluşturmasını olumlu bir şekilde karşılamaktadır. Rekabet ortamı, öğrencilerin derse daha çok çalışmasına neden olabilir. Dolayısıyla eğitsel oyunların, öğrenciler arasında rekabet ve yarışma ortamı oluşturup derse yönelik motivasyon artırıcı etkisini destekleyebileceği göz ardı edilmemelidir.

Çalışmaya katılan iki öğrenci, (Ö7, Ö13), eğitsel uygulamanın “derse odaklanmayı kolaylaştırdığını” düşünmektedir. Öğrencilerin düşünceleri şu şekildedir:

“...(Öğretmen) ders işlerken bazen konsantre olamıyorsun ama onda(uygulanmayla) konsantre oluyorsun.” (Ö7)

“...eğlenerek öğreniyorsun. (Oyun) senin ilginizi çekiyor. Bu da ilginizi çektiği için dikkatli bir şekilde soruları çözüyorsunuz.” (Ö13)

Odaklanma veya diğer adıyla konsantrasyon, bütün öğrenme mekanizmalarının aynı noktaya yönlendirilmesi ve bütün alıcıların öğrenmeye hazır hâle getirilerek algının en yüksek performans seviyesine ulaşması olarak tanımlanmaktadır (Araptarlı, 2011). Öğrenmeyi etkileyen temel etkenlerden biri de odaklanmaktır. Eğitsel oyunlar, etkileşimli ve eğlenceli yapısıyla öğrencilerin ilgisini çekerek, dikkatlerini ders içeriğine daha iyi odaklama imkânı sağlayabilir. Bu da öğrencilerin öğrenme sürecini daha verimli hale getirmektedir.

Görüşmelerde bir öğrenci (Ö3), geliştirilen uygulamanın “ders çalışma etkinliklerini pratikleştirdiğini” düşünmektedir. Öğrencinin yorumu şu şekildedir.

“Yatarak ders çalışılmıyor. Kafaya girmiyor hocam. Yatağın üstü silgi tozu oluyor, kalem ucu oluyor. Ama mesela telefonun hiçbir şeyi yok. Açıyorsun oynuyorsun. Kalem tutma gibi elinizde ağırmıyor. Bu yönden kolaylık sağlıyor.”

Öğrencinin bu yorumu eğitsel dijital oyunların, öğrencilere daha esnek ve rahat bir çalışma deneyimi sunarak çalışma sürecini daha kolay hale getirebileceğini gösterir niteliktedir.

3.2.8. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: İlgi Çeken / Beğeni Toplayan Unsurlar

Tablo 9. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: İlgi Çeken / Beğeni Toplayan Unsurlar

Tema	Kod	f	Örnek Cümle
Uygulama deneyimindeki odak noktaları: İlgi çeken / Beğeni toplayan unsurlar	Karakter hikâyeleri	5	“Kahramanların hikâyelerinin olması. Çünkü ben kitap okumayı ve hikâye yazmayı çok severim. Kahramanların hikâyelerini de sevdim. Bence güzel.” (Ö6)
	Ders üniteleri	5	“Peygamberimizin hayatı. ...Peygamberimizin hayatını dinlemek öğrenmek bana mutluluk veriyor.” (Ö8)
	Haritayı gezmek / şehirlere girmek	4	“...bir şehre gitmek. Çünkü bir şehre giderek bilgi sahibi oluyorum hem de ticaret yapıyorum eğlenceli oluyor.” (Ö8)

Ticaret yapmak	4	“...Bir şeyler alıp satmak.” (Ö12)
Soruların derse yönelik olması	3	“...sınavda çıkabilecek soruların sorulması güzel bence. Ders çalışmamı sağlıyor.” (Ö10)
Birkaç kişiyle beraber oynamak	1	“En çok ilgimi çeken şey. Mesela karakterler 4 kişilik 3 kişilik oluyor. Kardeşimle oynayabiliyorum...” (Ö9)

Bazı öğrencilerin ayrıntılı cevapları birden fazla kodu içerisinde barındırmaktadır. Bu sebeple kodlar altındaki görüş sayısı, katılımcı sayısından fazla olabilir.

Çalışmaya katılan öğrencilere “Eğitsel dijital oyunda en çok ilgini çeken / beğendiğin şey neydi?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrenciler arasında ilgi çekici ve beğeni toplayan odak noktaları birbirinden farklılaşmıştır. Elde edilen cevaplardan 6 farklı kod oluşturulmuştur.

Tablo 10’daki veriler incelendiğinde, uygulamada ilgi çeken unsurların 6 kod oluşturduğu görülmektedir. Kodlar, karakter hikâyeleri (f:5), ders üniteleri (f:5), haritayı gezmek/şehirlere girmek (f:4), ticaret yapmak (f:4), soruların derse yönelik olması (f:3) ve birkaç kişiyle beraber oynamak (f:1) şeklindedir. Bu kodlar “Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: İlgi Çeken / Beğeni Toplayan Unsurlar” temasını oluşturmuştur.

Uygulama deneyimindeki odak noktalarını anlayabilmek için öğrencilere çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen yanıtlar sonraki çalışmalar için dikkat edilmesi gereken noktaları belirginleştirmeye yardımcı olacaktır.

Görüşmelerde 5 öğrenci (Ö4, Ö5, Ö6, Ö13, Ö14), oyun içindeki “karakter hikâyelerini” çok ilgi çekici bulduğunu söylemiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin bazılarının cevapları şu şekildedir:

“Kahramanların hikâyelerinin olması. Çünkü ben kitap okumayı ve hikâye yazmayı çok severim. Kahramanların hikâyelerini de sevdim. Bence güzel.” (Ö6)

“Karakterlerin hikâyeleri çok ilgimi çekti. Çok güzeldi. Hepsini okudum.” (Ö13)

Hikâyeler, çocuklar için iyi niyetli hayali dünyalar oluşturur. Hikâyeler; merhamet, dostluk, dürüstlük, cömertlik gibi güzel özelliklerin kazanılması için oldukça faydalı bir

araçtır. Ayrıca öğrencilerin empati yapma ve farklı bakış açılarından düşünme becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunabilir. Oyun içindeki hikâyelerle ders içeriğini daha etkileyici ve anlamlı bir şekilde sunarak öğrencilerin ilgilerini çekmek hedeflenmiştir.

Görüşmelerde 5 öğrenci (Ö1, Ö5, Ö6, Ö8, Ö12) oyun içinde yer alan “Peygamberimizin Hayatı, Zararlı Alışkanlıklar ve Namaz”, “ders ünitelerini” beğendiğini belirtmiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

“...Peygamberimizin hayatını dinlemek öğrenmek bana mutluluk veriyor.” (Ö8)

“...zararlı alışkanlıkların bize verdiği zararları iyi gösteriyor.” (Ö6)

“Hocam ben böyle namaz konularını çok fazla bilmiyordum. Bu uygulama sayesinde namaz konularını iyice anlayabildim.” (Ö5)

Peygamberimizin hayatını öğrenmek, İslam dinini daha iyi anlamak ve Peygamberimizin örnek yaşamını takip etmek için son derece önemlidir. Peygamberimizin hayatının anlatılması, öğrencilerin dini değerleri ve ahlaki prensipleri anlamalarına yardımcı olabilir ve onların manevi dünyalarını zenginleştirebilir. Bazı öğrenciler efendimizle ilgili yer alan soruların kendisine yeni bilgiler kazandırdığını, O’nun hayatı hakkında yeni bilgiler edinmenin mutluluk verdiğini ifade etmiştir.

Bazı öğrencilere göre uygulamanın zararlı alışkanlıklar konusundaki içeriği ve sunum tarzı, öğrenciler tarafından beğenilen noktalar arasında yer almıştır. Zararlı alışkanlıklar, genellikle insan sağlığını olumsuz yönde etkileyen ve uzun vadede olumsuz sonuçlar doğurabilen davranışlardır. Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin 6. sınıf müfredatında yer alan zararlı alışkanlıklar konusu eğitsel oyunun içerisinde de yer almaktadır. Ö6 kod numaralı öğrencinin, “zararlı alışkanlıkların bize verdiği zararları iyi gösteriyor” ifadesi uygulamanın zararlı alışkanlıklar konusunda önemli bir farkındalık sağladığını belirtmiştir. Bu durum ayrıca uygulamanın ders konularını aktarmada başarılı olduğunu gösterebilir.

Ö5 kod numaralı öğrenci, uygulamada yer alan namaz konusunun kendisi için faydalı olduğunu ifade etmiştir. Öğrencinin ifadesinden, uygulamanın namazla ilgili eksik bilgilerini tamamlamasına yardımcı olduğu anlaşılmaktadır. Namazın önemli bir ibadet olduğu düşünüldüğünde bu tür bir eğitim aracı sayesinde öğrencinin namaz konularını iyice kavraması önemli bir kazanım olarak değerlendirilebilir.

4 katılımcı (Ö3, Ö8, Ö10, Ö13) oyun içindeki “haritayı ve şehirleri gezmenin” kendileri için ilgi çekici olduğunu ifade etmiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

“Bir yerde İstanbul var başka yerde başka şehir var hocam. Mesela şehre girip soruları cevaplandırıp cevapları öğrendikten sonra adım atarak haritayı gezmemiz bence çok güzel hocam. İyi düşünülmüş.” (Ö3)

“...Mesela bir şehre gitmek. Çünkü bir şehre giderek bilgi sahibi oluyorum...” (Ö8)

“...şehirler. Almanya, İspanya bilinir ama Bağdat, Semerkant, Kahire şehirleri bilinmez. Bu şehirler benim ilgimi çekti... Şehirden şehre gitmek güzel.” (Ö13)

Öğrenciler, uygulamanın içerisinde farklı şehirlerin bulunmasını ve bu şehirleri gezme aktivitesinin ilgilerini çektiğini belirtmiştir. Bu özellik, öğrencilere coğrafi bilgi ve şehirler hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatı sunabilir.

Harita üzerinde seyahat etmek ve şehirlere giriş yapmak, oyuna heyecan katmanın yanı sıra öğrencilerin ders materyaline odaklanmasını sağlayabilir. Ö13 için uygulamada en çok ilgisini çeken şey, haritadaki İslam şehirleri olmuştur. Özellikle Bağdat, Semerkant ve Kahire gibi İslam şehirlerinin oyunda yer alması, öğrencilerin bu şehirler hakkında bilgi edinmelerini ve farklı kültürleri keşfetmelerini teşvik edebilir. Bu durum ayrıca öğrencilere coğrafya bilgisi ve kültürel farkındalık kazandırabilir.

Görüşmelerde 4 öğrenci (Ö1, Ö4, Ö12, Ö14), oyun içinde “ticaret yapmayı” beğendiğini ve kendisi için ilgi çekici bulunduğunu söylemiştir. Bu şekilde düşünen öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

“Ticaret yapmak. Çünkü hoşuma gitti. Bir şeyleri alıp satıp onları başkalarına yardım ederken falan kullanmak kendimi büyümüş gibi hissettirdi.” (Ö4)

“Hocam, ticaret, alıp satmak. Çünkü bizim yaşımız küçük olduğu için öyle şeyler (zekât, sadaka, kurban) yapamıyoruz hocam. Ama en azından oyunda yapınca bir miktar yapıyormuş gibi geliyor.” (Ö14)

“Ticaret yaparak para kazanması ve bir yerden bir yere giderken bir zamandan sonra kurban kesimi istiyor. Bence bu güzel bir şey.” (Ö1)

Oyundaki ticaret, elde edilen geliri, daha iyi bir birey olma amacıyla çeşitli yollarla harcamanın mümkün olduğunu göstermek amacıyla tasarlanmıştır. Ayrıca eğlenceli bir deneyim sunarak oyuna zorluk katması amaçlanmıştır. Ö1 ve Ö14 kod numaralı öğrencilerin bahsettiği üzere din kültürü ve ahlak bilgisi dersi içerisinde önemli bir konu olan zekât ve kurban ibadetlerini daha somut bir şekilde anlamalarına yardımcı olması hedeflenerek eklenmiştir.

Katılımcılarla yapılan görüşmeler esnasında Ö12 kod numaralı öğrenci “gerçek hayatta istediğimiz gibi alışveriş yapamıyoruz. Ama oyunda stratejik düşünerek her istediğimizi alabiliyoruz” ifadesinde bulunmuştur. Oyundaki ticaret mekanizması, oyuncuların oyunu kazanabilmeleri için mantıklı kararlar vermesi gereken bir konumdur. Bu sebeple oyuncu doğru kararlar verirse oyun içerisinde istediğini elde edebilir. Ayrıca bu özellik, öğrencilere alım-satım işlemleri yaparak kar-zarar ilişkisini deneyimleme fırsatı vermektedir. Ayrıca eğitsel dijital oyunlar, küçük yaştaki öğrencilerin gerçek hayatta yapamadıkları şeyleri sanal dünyada deneyimleyerek eğlenmelerini ve öğrenmelerini sağlama imkânı sunmaktadır. Özellikle Ö4 kod numaralı öğrenci ticaret yoluyla kazanılan gelirin başkalarına yardım etmekte kullanılmasını beğenmiş. Parasını dilediği gibi kullanabilme özelliğinin ise kendini yetişkin gibi hissetmesine neden olduğunu belirtmiştir.

Bazı öğrenciler (Ö10, Ö11) oyun içinde yer alan “soruların derse yönelik olmasını” beğendiklerini belirtmiştir. Öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

“...sınavda çıkabilecek soruların sorulması güzel bence. Ders çalışmamı sağlıyor.”(Ö10)

“...soruların derslere odaklı olması hoşuma gitti.” (Ö11)

Ö10 ve Ö11 kod numaralı öğrenciler, uygulamada karşısına çıkan soruların derse paralel olmasını beğendiklerini belirtmiştir. Öğrencilerin geri bildirimleri, uygulamanın başarılı bir şekilde eğitici içerik sunma ve derslerle ilgili konulara odaklanma özelliğini vurgulamaktadır.

Çalışmaya katılan 1 öğrenci (Ö9), uygulamanın “birkaç kişiyle beraber oynanmasını” beğendiğini ifade etmiştir. Öğrencinin yorumu şu şekildedir:

“En çok ilgimi çeken şey. Mesela karakterler 4 kişilik, 3 kişilik oluyor. Kardeşimle oynayabiliyorum.”

Oyun geliştirilirken en az cihazla en fazla bireyin oyunu deneyimleyebilmesi hedeflenmiştir. Ancak bunu yaparken oyun zevkini azaltmayacak kişi sınırı oluşturularak en fazla 4 kişinin oynayabilmesine karar verilmiştir. Daha fazla oyuncu ile sıra çok uzayacağı için oyun zevkinin kaybolabileceği düşünülmüştür. Ö9 kod numaralı öğrenci, oyunun birden fazla kişiyle oynanabilir olmasını kendisi için ilgi çekici bulmuş, özellikle kardeşiyle oynayabiliyor olmasını memnuniyetle karşılamıştır. Bu özellik, öğrencilere sosyal etkileşim ve rekabet imkânı sunarak öğrenme deneyimini daha keyifli hale getirebilir. Bu şekilde, öğrenciler hem eğlenceli bir etkinlikte vakit geçirebilir hem de öğrenmeyi sosyal bir deneyime dönüştürebilirler.

3.2.9. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: Beğenilmeyen Unsurlar

Tablo 10. Uygulama Deneyimindeki Odak Noktaları: Beğenilmeyen Unsurlar

Tema	Kategoriler	Kod	f	Örnek Cümle
Uygulama deneyimindeki odak noktaları: beğenilmeyen unsurlar	Hayır/Yok	Yok	9	“Hoşuma gitmeyen bir konu yok” (Ö1)
	Evet/Var	Adım sayısı artırılmalı	4	“Haritada ilerleme hakkımız çok az. Daha fazla olmalıydı.” (Ö10)
		Oyun haritası büyütülmeli	1	“Haritanın küçük olması alanı darlıyor biraz.” (Ö2)
		Soru sayısı çeşitlendirilmeli	1	“Soru sayısı çeşitlendirilebilir.” (Ö13)
		Şehirler hakkında bilgi verilmeli	1	“...Mesela Bağdat’a gidince bilgi verse güzel olabilir.” (Ö3)

Tablo 12’deki veriler incelendiğinde 2 tema ve 5 kod olduğu görülmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilere “Uygulamada beğenmediğin/hoşuna gitmeyen bir ders/konu/bölüm var mı? Varsa bu nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Çalışmaya katılan 9 öğrenci (Ö1, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö12, Ö14, Ö15) oyunda beğenmediği hiçbir noktanın olmadığını

belirtmiştir. Bu cevaplar “hayır/yok” temasını oluşturmuştur. Aynı soruya 6 öğrenci (**Ö2, Ö3, Ö4, Ö10, Ö11, Ö13**) çeşitli unsurları beğenmediğini dile getirmiştir. Bu cevaplar “evet/var” temasını oluşturmuştur.

“Evet/var” temasının kodları, adım sayısı artırılmalı (f:4) oyun haritası büyütülmeli (f:1), soru sayısı çeşitlendirilmeli (f:1), şehirler hakkında bilgi verilmeli (f:1) şeklindedir.

“Hayır/yok” temasının kodu ise yalnızca yok (f:9) şeklindedir.

Bir uygulamada beğenilmeyen noktaları öğrenmek, gelecek uygulamalarda kullanıcı memnuniyetinin sağlanması açısından oldukça önemlidir. Kullanıcı geri bildirimlerine dikkat ederek uygulama iyileştirilebilir ve kullanıcıların ihtiyaçlarına daha iyi cevap verilebilir. Ayrıca hatalardan ders çıkarılarak gelecek çalışmalarda daha verimli sonuçlara ulaşılabilir. Amaçlanan eğitsel hedeflere daha kesin bir şekilde yaklaşılabilir. Bu sebeple öğrencilere böyle bir soru yöneltilmiştir.

Çalışmaya katılan 15 öğrenciden 9’u oyunda beğenmediği hiçbir noktanın olmadığını belirtmiştir. Bu istatistik, oyunun genel olarak kullanıcılar tarafından hoş karşılandığını ve olumlu bir şekilde değerlendirdiğini göstermektedir. Bu durum; oyun tasarımının, içeriğinin ve kullanıcı deneyiminin memnuniyet düzeyini karşıladığını gösterir niteliktedir.

6 katılımcı ise dört farklı noktaya işaret ederek oyun içerisinde beğenmediği yerleri şu şekilde vurgulamıştır.

4 öğrenci oyun içindeki “adım sayısının yetersiz” olduğunu belirterek bu özelliği beğenmediğini ifade etmiştir. Bu durum oyunda en beğenilmeyen nokta olmuştur. Bu şekilde düşünen öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

“Haritada ilerleme hakkımız çok az. Daha fazla olmalıydı.” (**Ö10**)

“Adım sayısı artırılabilir. Çünkü beş adım yetersiz. Bazenleri yanlış yöne gidebiliyoruz. Adım sayısı artırılırsa daha hızlı gidebiliriz.” (**Ö4**)

4 öğrenci uygulamayı deneyimledikten sonra oyun içindeki hareket haklarının yetersiz olduğunu düşünmüştür. Oyun içindeki adım sayısının artırılması, kullanıcıların daha rahat ve hızlı bir şekilde hareket etmelerini sağlayabilir. Ancak oyunun hemen sona ermemesi için her turda belirli adım sayısının olması planlanmıştır. Ayrıca öğrenciler beş

adımın yetersiz olduğunu, bazen yanlış yöne gidebildiklerini belirtmiştir. Bu durum oyun içindeki doğru hamlelerin oyunu kazandırması için önemli bir detay olduğu için öğrencilerin hata yapmaktan kaçınması gerekmektedir.

Adım sayısının artırılmasıyla oyuncuların daha etkili bir şekilde hareket edebilecekleri ve hedeflerine daha kolay ulaşabilecekleri düşünülebilir. Ancak bu durum oyun içindeki rekabeti ortadan kaldırarak daha basit bir deneyim sunacaktır.

Bir öğrenci (Ö2) “oyun haritasının yeterli büyüklükte olmadığını” ifade etmiştir. Öğrencinin görüşü şu şekildedir:

“Haritanın küçük olması alanı darlıyor biraz.” (Ö2)

Öğrenci, oyun içindeki haritanın küçük olduğunu vurgulayarak bu durumdan hoşnut olmadığını dile getirmiştir. Oyunun daha geniş bir haritada oynanabilir ve daha fazla kullanılabilir alan sunması durumunda öğrenci deneyiminin iyileşebileceği ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır. Gelecek çalışmalarda oyunculara daha geniş hareket sahası vermek, oyuna beğeni toplamak açısından faydalı olabilir.

Bir öğrenci (Ö13) oyundaki “soru sayısının çeşitlendirilmesi” gerektiğini düşünmüştür. Öğrenci “soru sayısı çeşitlendirilebilir” ifadesiyle bu isteğini dile getirmiştir.

Geliştirilen uygulama, 6. sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinin üç ünitesini kapsamaktadır. Öğrencinin karşılaştığı sorular ilgi alanı içerisinde olmayabilir veya genel olarak hoşuna gitmemiş olabilir. Sorular; öğrencilerin kişisel tercihinə göre değil, müfredata göre hazırlandığı için bunların dışına çıkmak konuyu dağıtabilir ve eğitsel hedeflere ulaşmayı zorlaştırabilir. Bu sebeple uygulamada sadece “Namaz, Peygamberimizin Hayatı ve Zararlı Alışkanlıklar” ünitelerine ait sorular yer almıştır. Öğrencinin kastetmiş olduğu şey eğer soru sayısının artırılması ise bu durum ihtiyaç ortaya çıktığında gözden geçirilebilir bir durumdur.

Bir diğer öğrenci (Ö3) ise oyun içindeki “şehirler hakkında bilgi verilmesi” gerektiğini düşünmüştür. Öğrenci, “...mesela Bağdat’a gidince bilgi verse güzel olabilir” ifadesiyle bu isteğini dile getirmiştir.

Bu durum uygulama tasarım sürecindeyken yapılması hedeflenen noktalardan birisidir. Ancak zorlu geliştirme süreci bu özelliğe yeterince vakit ayıramamaya sebep

olmuştur. Uygulamaya ileride çeşitli geliştirmeler yapılırsa, bu geribildirim dikkate alınması önemlidir.



SONUÇ

Bu çalışmada eğitsel dijital oyunların din öğretiminde kullanım eksikliğinden bahsedilmiş, bu eksikliğe yönelik eğitsel bir dijital oyun tasarım örneği sunularak öğrencilerin geliştirilen oyuna yönelik görüşleri elde edilmiştir.

Çalışmada, ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin kullanımına uygun olarak hazırlanan; ders müfredatına paralel bir şekilde tasarlanan, arkadaş gruplarıyla oynanabilen ve mobil cihazlara yönelik olarak geliştirilen eğitsel bir dijital oyun sunulmuştur. Öğrencilerin eğitsel dijital oyuna yönelik görüşleri yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla elde edilmiş ve değerlendirilmiştir. Görüşme formundan elde edilen veriler, öğrencilerin geliştirilen eğitsel dijital oyuna yönelik görüşlerini içermesinin yanı sıra, öğrencilerin benzer yöntem ve materyallere yönelik düşüncelerini de yansıtmaktadır.

DKAB dersi için tasarlanmış eğitsel dijital oyuna yönelik öğrenci görüşlerinin incelendiği bu araştırmada aşağıdaki bulgular elde edilmiştir:

Çalışmaya katılan öğrencilere “geliştirilen oyun/uygulama hakkında genel görüşlerin nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin soruya verdiği cevaplar 9 farklı kodu oluşturmuştur.

10 öğrenci eğitsel oyunun faydalı/öğretici olduğunu, 6 öğrenci uygulamanın eğlenceli olduğunu, 4 öğrenci uygulamanın vakit değerlendirmek için uygun olduğunu, 3 öğrenci akılda kalıcı bilgiler öğrettiğini, 2 öğrenci uygulamanın ders başarısını artırdığını, 2 öğrenci dersin konusunu açıklayıcı olduğunu, 1 öğrenci uygulamanın ders konularını normalden daha hızlı öğrettiğini, 1 öğrenci ders konularını tekrar ettirdiğini ve son olarak 1 öğrenci diğer oyunlarla karşılaştırdığında verimli bir alternatif olduğunu ifade etmiştir. Bu kodlar öğrencilerin “Hicret İsimli Oyun/Uygulama Hakkında Genel Görüşleri” temasını oluşturmuştur.

Öğrencilerin verdiği geri bildirimler; Hicret isimli eğitsel dijital oyunun genel olarak eğitici, öğretici, faydalı ve verimli olduğunu göstermektedir. Özellikle öğrenciler uygulamanın derslerinde başarılı olmalarına yardımcı olduğunu; boş vakitlerini eğlenceli ve verimli bir şekilde değerlendirebildiklerini, öğrenmelerini hızlandığını, konuları daha iyi anlamalarını sağladığını ve ders tekrarı yapmalarına olanak tanıdığını belirtmişlerdir. Ayrıca uygulamanın farklı derslerde kullanılabileceği önerisi de yapılmıştır. Elde edilen cevaplardan; öğrenmenin eğitsel dijital bir oyunla birleştirilmesinin, öğrenmeyi daha aktif

hale getirdiği ve bilgilerin daha iyi akılda kalmasına yardımcı olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca diğer yorumlar eğitsel oyunların eğitimde kullanılmasının pozitif karşılandığını gösterir niteliktedir.

Yapılan araştırmalar derste kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrenciler tarafından olumlu karşılandığını göstermektedir. Örneğin fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyunları kullanan Demir (2021), öğrencilerle yaptığı mülakatlarda eğitsel dijital oyun ile derslerin eğlenceli geçtiği, fen bilimleri konuları için bu tarz oyunların daha fazla ve çeşitli olması gerektiği gibi olumlu düşünceler elde edilmiştir. Öğrencilerin bu yorumlarından uygulamanın eğitici, eğlenceli, etkili ve açıklayıcı bir yapısının olduğu çıkarımı yapılabilir. Aksoy (2014) tarafından yapılan çalışmada eğitsel dijital oyunlarla yapılan sınıf içi matematik öğretiminin öğrenciler tarafından yararlı ve etkili bulunduğu gözlemlenmiştir. Uluay (2017), DOTÖ etkinliklerinden sonra öğrencilerin yazmış olduğu kompozisyonlardan, dijital oyun aktivitelerinin öğretim ortamlarında kullanımına ilişkin olumlu görüşler elde etmiştir. Öğrenciler bu aktivitelerin akılda kalıcılığı sağladığını, eğlenerek öğrenmeyi mümkün kıldığını, ilgi çekici ve teşvik edici olduğunu dile getirmiştir. Ağırgöl (2020), öğrencilerle yaptığı görüşmelerde eğitsel dijital oyunlarla yapılan sınıf içi fen öğretimi uygulamalarının, dersin eğlenceli işlenmesine, daha fazla bilgi edinilmesine, kalıcı öğrenmelere, derse yönelik ilginin artmasına ve ders başarısını artırmayı sağladığı yönünde olumlu görüşler elde etmiştir.

Elde edilen veriler, eğitim ve eğlence arasındaki dengeyi sağlayan ve öğrenme sürecini daha keyifli hale getiren eğitsel dijital oyunların etkililiğini gösteren araştırmalarla da uyumlu olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Yapılan görüşmelerde öğrencilere “oyunu oynamanın sende nasıl bir etkisi oldu/nasıl bir etki oluşturdu? sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin tamamı geliştirilen mobil uygulamaya yönelik olumlu görüşlerde bulunmuştur. Öğrencilerin verdiği cevaplardan 6 kod oluşturmuştur.

4 öğrenci oyunun ders konularındaki karmaşıklığı giderdiğini, 4 öğrenci ders başarısını artırdığını, 3 öğrenci bilmediklerini öğrettiğini, 3 öğrenci eksikliklerini gösterdiğini, 1 öğrenci derslerinin verimli geçmesini sağladığını ve son olarak 1 öğrenci ise eğitsel uygulamanın test çözme isteğini artırdığını ifade etmiştir. Bu kodlar “Uygulamayı

Kullanan Öğrencilerin Uygulamanın Kendilerinde Oluşturduğu Etkilere Yönelik Düşünceleri” temasını oluşturmuştur.

Öğrenciler farklı biçimlerde olumlu anlamda etkilendiğini ifade etmiştir. Katılımcılar; eğitsel mobil uygulamanın din kültürü ve ahlak bilgisi dersindeki eksikliklerini gidermede, konuları daha iyi anlamada ve öğrenmede yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Oyunun sorularıyla eksiklerini fark ettiklerini ve doğru yanıtlarla bilgi düzeylerini artırdıklarını belirtmişler, oyun içindeki materyaller ile kelime dağarcığını geliştirme, bilinmeyen konuları araştırma ve namaz gibi konularda karışıklıkları gidermelerine yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Bu durum, öğrencilerin ders içeriği ile oyun içeriği arasındaki uyumu ve etkileşimi vurgulamaktadır. Aynı zamanda, oyunun öğrencilerin bilgi düzeylerini artırmada etkili olduğu ve konuları daha derinlemesine anlamalarına yardımcı olduğu görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin namaz konusunda yaşadığı karışıklıkları oyun yardımıyla giderdiğine yönelik ifadeleri, oyunun dinî bilgiyi öğretmede etkili olabileceğini göstermektedir.

Öğrencilerin verdiği cevaplara göre; eğitsel oyun, öğrencilerin hatalarını fark etmesine yardımcı olmaktadır. Oyun içerisinde karşılaştığı sorular sayesinde, öğrenci eksikliklerini gözlemleyebilmekte ve hatalarını tespit edebilmektedir. Bu durum eğitsel oyunların seviye tespit, değerlendirme ve geri bildirim gibi vazifeleri üstlenebileceğini gösterir niteliktedir.

Bazı öğrenciler, dersle ilgili bazı konularda zorluk yaşadığını ifade etmiştir. Ancak oyunu oynayarak bu konularda daha iyi bir seviyeye geldiğini ve takıldığı noktalarda ilerleme kaydettiğini belirtmektedir. Bu durum eğitsel dijital oyunlarla öğrenmenin öğrencilerin ders içeriğini anlama ve öğrenme süreçlerini desteklemede etkili olabileceğini göstermektedir. Ayrıca eğitsel oyunların öğrenme hedeflerine ulaşmada kolaylık sağladığı sonucuna ulaşılabilir. Benzer olarak fen dersinde dijital oyun uygulaması yapan Kaya (2022), öğrencilerden elde ettiği yazılı görüşme formlarına göre dijital oyun etkinlikleri eğlenceli kabul edilmiş ve konular daha iyi öğrenilmiştir. Fen bilimleri dersinde öğrencilerin motivasyon ve akademik başarılarına etkisini ölçmek amacıyla eğitsel bir dijital oyun geliştiren İlkyay (2022), öğrencilerle yaptığı görüşmelerde geliştirilen eğitsel dijital oyunun, öğrencilerin ders başarısını artırıcı, öğretici, konuyu öğrenmeye yardımcı, öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasını sağladığı yönünde olumlu dönüşler almıştır.

Öğrencilere “Bu uygulamayı diğer şube arkadaşlarına önerir misin? Eğer öneriyorsan, bunun sebebi/sebepleri nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen cevaplardan 5 farklı kod oluşturulmuştur.

9 öğrenci arkadaşlarının da uygulamadan faydalanmalarını istediği için önerdiğini, 3 öğrenci zamanı daha etkin kullanmalarına destek olmak için önerdiğini, 1 öğrenci okuldaki eğitimi tamamlamak/desteklemek için önerdiğini, 1 öğrenci ders çalışmayı sevdirebilmek için önerdiğini ve son olarak 1 öğrenci öğrendiklerinin kalıcılığını artabilmesi için önerdiğini ifade etmiştir.

Bazı öğrenciler, diğer şube arkadaşlarının da ders konularını daha iyi anlaması ve ders başarılarını artırması için uygulamayı önerdiğini ifade etmiştir. Ayrıca uygulamanın ders çalışma sürecini daha verimli hale getirdiği ve test çözme isteğini artırdığını belirten öğrenciler de arkadaşlarına önermeyi tercih etmiştir. Bu durum, uygulamanın öğrenciler arasında olumlu bir etkileşim yarattığını ve öğrenme deneyimini artırdığını göstermektedir.

Çalışmaya katılan öğrencilere “uygulamayı okul dışında kullanır mısın? Neden?” sorusu yöneltilmiştir. Bütün öğrenciler, deneyimledikleri oyun için “evet kullanırım” yanıtını vermiştir. Elde edilen cevaplardan 3 farklı kod oluşturulmuştur.

7 öğrenci boş vakitlerini değerlendirmek için kullanacağını, 5 öğrenci canı sıkıldığında kullanacağını 4 öğrenci ise sınava/derse çalışacağı zaman kullanacağını ifade etmiştir.

Öğrencilerin boş vakitlerinde eğitsel dijital oyunu kullanmayı tercih etmeleri, oyunun sadece ders saatlerinde değil, aynı zamanda kişisel zamanlarında da ilgi çekici ve eğlenceli bulunduğunu göstermektedir. Bu da öğrencilerin oyunu sıkıcı bulmadığını ve kendi istekleriyle kullanmayı tercih ettiklerini gösteren bir gösterge olabilir. Ayrıca öğrencilerin geliştirilen eğitsel dijital oyunu derse çalışma amacıyla kullanmayı düşünmeleri, oyunun öğrenme süreçlerini destekleme potansiyeline işaret etmektedir. Bu durum, öğrencilerin oyunu ders çalışma süreçlerine entegre etmek istediklerini ve oyunun konuları daha etkili bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabileceğini düşündüklerini göstermektedir.

Öğrencilere “DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister misin? Neden?” soruları yöneltilmiştir. 14 öğrenci “evet isterim” cevabını verirken 1 öğrenci “hayır istemem” şeklinde cevap vermiştir. Elde edilen cevaplardan 7 farklı kod oluşturulmuştur.

7 öğrenci DKAB dersinde eğitsel dijital oyunları kullanmanın dersi daha ilgi çekici ve eğlenceli kılacağını, 2 öğrenci dersi daha iyi öğreneceğini, 2 öğrenci ders başarısını artıracığını, 1 öğrenci derslerin daha akılda kalıcı olacağını, 1 öğrenci sorumluluklarını kolaylaştıracağını ve son olarak 1 öğrenci ders katılımını artıracığını düşünmektedir. Bir öğrenci ise derste eğitsel dijital oyunların ders disiplinini bozabileceğini düşünmektedir.

Olumlu yöndeki cevaplar eğitsel dijital oyunların dersi daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek öğrenme sürecine olumlu bir etkisinin olabileceği yönündedir. Bu nedenle öğretmenlerin dersleri daha interaktif hale getirmek için farklı öğretim materyallerini kullanmaları, öğrencilerin ilgisini çekebilir ve öğrenmeyi daha keyifli hale getirebilir. Tarih eğitiminde dijital oyun kullanan Erdem (2019), katılımcıların tarih derslerinde dijital oyunları kullanmaya yönelik olumlu tutumlarının olduğunu tespit etmiştir.

Bazı öğrenciler eğitsel dijital oyunlarla ders işlemenin dersi konusunun daha akılda kalıcı olacağını dile getirmiştir. Ayrıca, oyunlar öğrenme sürecini daha keyifli hale getirdiği için öğrencilerin derslerle daha fazla ilgilenmesine ve aktif katılım sağlamasına yardımcı olabilir.

Bazı öğrenciler DKAB dersinde eğitsel dijital oyunların kullanılmasının, ders başarısını artıracığını düşünmektedir. Eğitsel dijital oyunlarla ders etkinlikleri yapmanın akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini ortaya koyan birçok çalışma bulunmaktadır. Damlı (2019), deneyimsel oyun modelini kullanarak geliştirdiği dijital oyunun öğrencilerin manyetizma konusundaki başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Erkan (2019), sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin, deney grubundaki öğrencilerin başarı artışına neden olduğunu tespit etmiştir. Doğan (2017), depresyon konusu temel alınarak tasarlanan bilgisayar oyununun, uygulama grubunun başarı puanlarını artırdığını tespit etmiştir. Yavuzkan (2019), ders konusunu eğitsel dijital oyunlar ile işlemenin, öğrencilerin matematik başarısını olumlu etkilediği sonucuna ulaşmıştır. Daha birçok araştırma derslerde eğitsel dijital oyun kullanımının akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. DKAB dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının ders başarısını artıracığını düşünen bu öğrencilerin düşüncelerini doğrulayabilmek için deneysel çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Bir öğrenci DKAB dersinde eğitsel dijital oyunların kullanılmasını istemediğini şu ifadelerle dile getirmiştir:

“Ya hani çok istemem. Çünkü akıllı tahta yeterli oluyor. Telefon ve bilgisayar olmasını istemem. Ders anlatılırken gizlice telefonla oynanabilir.” (Ö3) cevabını vermiştir. Öğrencinin, akıllı tahta gibi daha sınırlı bir teknolojik materyalin derste yeterli olduğu kanısında olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca öğrenci, telefonlarla dersin sabote edilebileceğini düşünmektedir. Oyun atmosferinin oluşturduğu hararetli sınıf ortamı öğretmenin sınıfı yönetmesini zorlaştırabilir. Bu durum bazı öğrencilerin fırsat bularak ders harici oyun ve uygulamalarla vakit geçirmelerine fırsat tanıyabilir. Bu sebeple öğretmenlerin, ders esnasında eğitsel dijital oyunları kullanırken oldukça temkinli ve dikkatli davranması gerekmektedir.

Öğrencilere “diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister misin? Neden?” soruları yöneltilmiştir. Elde edilen cevaplardan 4 farklı kod oluşturulmuştur.

8 öğrenci eğitsel dijital oyunların dersi daha anlaşılır kılacağını, 5 öğrenci derslerin daha çekici ve eğlenceli olacağını ve 1 öğrenci ders çalışmak için farklı bir materyal sunacağını ifade etmiştir. İki öğrenci ise eğitsel dijital oyunların diğer derslerde kullanmak için uygun olmadığını ifade etmiştir.

Öğrenciler eğitsel oyunların sıkıcı ders konularını daha eğlenceli geçirmenin mümkün olacağını ifade etmiş, ardından ders örnekleri vererek bu derslerde eğitsel oyunların dersi hem daha ilgi çekici hem de daha anlaşılabilir olacağını ifade etmişlerdir.

Bu yorumlardan eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde öğrenmelerini sağlayarak öğrenme deneyimlerini daha etkileyici ve anlamlı hale getirme imkânının olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumu gösterir nitelikte olan Ağırşöl’ün (2020) çalışması, eğitsel dijital oyunlarla yapılan sınıf içi fen öğretimi uygulamalarının, dersin daha eğlenceli işlenmesine ve derse yönelik ilginin artmasına yönelik olumlu öğrenci görüşleri elde etmiştir. Öztürk (2023), matematik dersinde öğrencilerin, hikâyeleştirilmiş eğitsel dijital oyunlara devam etmeye ilgili ve istekli olduklarını gözlemlemiştir. Aktemur (2022) tarafından yapılan çalışmada eğitsel dijital oyunla gerçekleştirilen sınıf içi sosyal bilgiler öğretiminin öğrenciler tarafından olumlu karşılandığı sonucuna ulaşmıştır.

Bazı öğrenciler takıldığı veya anlamakta zorlandığı ders konularının eğitsel dijital oyunlar yardımıyla daha anlaşılabilir hale geleceğini düşünmektedir.

Öğrencilerin bu yöndeki cevapları, geliştirilen eğitsel oyunun bu amaca hizmet ettiğini gösterir niteliktedir. Karmaşık ve anlaşılması güç konular, öğrencilerin anlamasını

kolaylaştırmak amacıyla dijital oyunlar aracılığıyla sadeleştirilebilmektedir. Bu durum, öğrenme sürecinde karşılaşılan zorlukları azaltarak, öğretim faaliyetlerinin etkili bir şekilde yerine getirilmesine olanak sağlamaktadır.

Bu yorumlardan, öğrencilerin eğitsel uygulamanın din kültürü gibi “basit” derslerde etkili olduğunu ancak matematik, Türkçe, İngilizce gibi daha “zorlu” derslerde yeterince etkili olamayacağını ifade etmişlerdir.

Öğrenciler bu derslerin oyunlarla öğrenmeye uygun olmadığını ima ederek, farklı konuların farklı öğrenme yöntemlerini gerektirebileceğini düşünmektedir. Ayrıca öğrenciler; bazı derslerin kâğıt, kalem gibi daha geleneksel öğrenme materyalleri gerektirebileceğine işaret etmektedir. Bu nedenle öğretmenlerin, bu tür materyallerin her öğrenci tarafından kabul görmeyebileceğini ve farklı görüşlerin olabileceğini bilerek yöntem ve materyal tercihinde bulunması gerekmektedir. Bu durum öğrenme sürecini olumlu etkileyerek daha verimli bir öğrenme sürecinin gerçekleşmesine imkân sağlayacaktır.

Öğrencilere “derste kullandığımız eğitsel dijital oyunun derse nasıl bir etkisi oldu?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin tamamı bu soruya olumlu yönde yanıt vermiştir. Verilen cevaplardan 5 kod oluşturulmuştur.

4 öğrenci eğitsel oyun uygulamalarının derse daha istekli gelmeyi sağlayacağını, 3 öğrenci ders içeriğini daha etkili öğreteceğini, 3 öğrenci zor ve sıkıcı dersleri eğlenceli kılacağını, 3 öğrenci ders başarısını artıracığını, 2 öğrenci sınıfta rekabet ortamı oluşturacağını, 2 öğrenci derse odaklanmayı sağlayacağını ve 1 öğrenci sorumluluklarını kolaylaştıracağını düşünmektedir.

Çalışmaya katılan 2 öğrenci sınıf ortamında eğitsel oyunlar kullanmanın rekabet atmosferi oluşturacağını düşünmektedir. Bu durum öğrencilerin derse yönelik heyecan duymasını sağlayabilir; arkadaşlarının önüne geçmek, öğretmenin gözüne girmek ve daha başarılı olmak için motivasyon faktörünü devreye sokabilir. Derse duyulan motivasyon öğrenmeyi daha etkili kılacağı için öğrenci başarısını olumlu yönde etkileyebilir. Nitekim çalışmada nitel ve nicel metotları bir arada kullanan Uluay (2017), yaptığı deneysel çalışmada dijital oyun temelli ders içeriğinin deney grubundaki öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırdığı ve ünite kazanımlarına ulaşma durumunun daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Akkan’da (2022) deney grubuna uyguladığı eğitsel dijital oyun öğretiminin, öğrencilerin derse yönelik motivasyonunu olumlu yönde etkilediğini tespit etmiştir. Yüksel

(2019), Türkçe dersi için özel olarak hazırlanmış eğitsel dijital oyunlarla desteklediği öğrenme programının deney grubundaki öğrencilerin motivasyon puanlarını artırdığını tespit etmiştir.

Çalışmaya katılan öğrencilere “uygulama ilgini çekti mi? En çok hoşuna giden ders/konu/bölüm nedir? sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin ilgi çekici ve beğeni toplayan odak noktaları birbirinden farklılaşmıştır. Elde edilen cevaplardan 6 farklı kod oluşturulmuştur.

5 öğrenci karakter hikâyelerini, 5 öğrenci ticaret mekanizmasını, 4 öğrenci haritayı gezmeyi, 1 öğrenci oyunu birkaç kişiyle beraber oynamayı, 1 öğrenci oyun içindeki soruları ve son olarak 1 öğrenci oyun haritasındaki şehirleri ilgi çekici bulmuştur.

Eğitsel dijital oyunlarda bulunan ilgi çekici özellikler, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenme sürecine daha fazla katılım sağlamalarına yardımcı olabilir. Ayrıca bu durum öğrencilerin konuları daha ilgiyle takip etmelerini, öğrenme motivasyonlarını artırmalarını ve ders materyaliyle etkileşimlerini artırarak daha derinlemesine anlayış geliştirmelerini destekleyebilir. Böylece öğrencilerin ders konularını daha etkili bir şekilde kavramalarını sağlayabilir.

Eğitsel bir materyalin öğrenciler tarafından beğenilip beğenilmediğinin öğrenilmesi, materyalin etkinliği, kullanılabilirliği ve öğrenci ihtiyaçlarına uygunluğu hakkında geri bildirim sağlayarak materyalin geliştirilmesi ve iyileştirilmesi için yol gösterici olabilir. Aynı zamanda öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha olumlu hale getirebilmek için daha sonraki materyal tasarımlarında yapılacak değişikliklerin yönlendirilmesine yardımcı olabilir.

Elde edilen cevaplar gelecekte yapılacak çalışmalar için dikkate alınması gereken hususları ortaya koymada yardımcı olabilir. Ders müfredatını temel alan eğitsel dijital oyun içeriklerinin öğrenciler tarafından olumlu şekilde değerlendirilmesi ve faydalı bulunması, oyunun dersin hedeflerine katkı sağladığını gösteren anlamlı bir gösterge olarak kabul edilebilir.

Çalışmaya katılan öğrencilere “uygulamada beğenmediğin/hoşuna gitmeyen bir ders/konu/bölüm var mı? Varsa bu nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Çalışmaya katılan 9 öğrenci oyunda beğenmediği hiçbir noktanın olmadığını belirtmiştir. 6 öğrenci çeşitli unsurları beğenmediğini dile getirmiştir. Bu cevaplardan 4 farklı kod oluşturulmuştur.

4 öğrenci oyundaki adım sayısının yetersiz olmasını, 1 öğrenci haritanın küçük olmasını, 1 öğrenci soru sayısının az çeşit içermesini ve son olarak 1 öğrenci şehirler hakkında bilgi verilmemesini hoşnut olmadığı noktalar arasında göstermiştir.

Eğitsel bir materyale yönelik öğrencilerin beğenmediği unsurları tespit etmek, materyalin zayıf yönlerini ve iyileştirilmesi gereken alanları belirlemek açısından oldukça önemlidir. Bu geri bildirimler; gelecekteki çalışmaların daha etkili, ilgi çekici ve öğrenci odaklı hale getirilmesi için yol gösterebilir. Böylece bu materyaller öğrencilerin ihtiyaçlarına daha iyi cevap verebilir ve öğrenme deneyimini daha olumlu bir şekilde etkileyebilir. Ayrıca bir uygulamada beğenilmeyen noktaları öğrenmek, gelecek uygulamalarda kullanıcı memnuniyetinin sağlanması açısından oldukça önemlidir. Kullanıcı geri bildirimlerine dikkat ederek uygulama iyileştirilebilir ve kullanıcıların ihtiyaçlarına daha iyi cevap verilebilir. Ayrıca hatalardan ders çıkarılarak gelecek çalışmalarda daha verimli sonuçlara ulaşılabilir. Bu nedenle böyle bir sorunun öğrencilere yöneltilmesi gerektiği düşünülmüştür.

Çalışmaya katılan 15 öğrenciden 9'u oyunda beğenmediği hiçbir noktanın olmadığını belirtmiştir. Bu istatistik, oyunun genel olarak kullanıcılar tarafından hoş karşılandığını ve olumlu bir şekilde değerlendirdiğini göstermektedir. Bu durum; oyun tasarımının, içeriğinin ve kullanıcı deneyiminin memnuniyet düzeyini karşıladığını gösterir niteliktedir.

Öğrencilerin motivasyonlarını yüksek tutması, dikkat ve ilgilerini çekmesi, grup ve takım çalışmalarına kolay entegre edilmesi, akademik başarıyı artırması, eleştirel düşünmeye zorlamaları, problem çözme odaklı olmaları, öğrenme hedeflerini net olarak belirlemesi, kolay uygulanabilir olması, sebep-sonuç ilişkilerini daha etkili kurmaları bakımından eğitsel dijital oyunlar, hem sınıf ortamında hem de internet ortamında faydalanmak için son derece uygundur (Doğusoy & İnal, 2006).

Dijital oyunlar aracılığıyla öğrencilerin dini değerleri, ahlaki sorumluluklarını ve ders konularını daha iyi öğrenme ve yaşama ihtimali için din eğitimi alanında çeşitli araştırmaların yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Din öğretiminde eğitsel dijital oyunların öğrenme süreçlerine olan etkisini ölçmek için yeni çalışmalara olan gereksinim açıkça görülmektedir. Bu bağlamda eğitsel dijital oyunların din öğretimi içindeki rolünü daha iyi anlayabilmek adına gerçekleştirilecek yeni

araştırmaların öğrencilerin okul başarısını artırma potansiyelini ve derslere yönelik motivasyonlarını artırma etkilerini ölçmeye odaklanması büyük önem taşımaktadır.

Birçok olumsuz etkileri olan dijital oyunları ortadan kaldırmak mümkün olmadığı için bu alanda faydalı içerikler sunarak çeşitli çözümler geliştirme ihtiyacı bulunmaktadır. Çocukların ve gençlerin zevkle kullanacağı alternatif seçeneklerin sunulması gerekmektedir. Geçmişimizde olduğu gibi masum oyunların geliştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Oyun içerisinde kimsenin ölmediği, yaralanmadığı, çalmanın ve zorbalığın bulunmadığı oyunlar tasarlanmalıdır. Bunun için çeşitli eğitim komisyonları oluşturulup dinî, milli ve ahlaki değerlerden ilham alarak faydalı alternatifler sunulmalıdır.

Hem İslam dünyasında hem de ülkemiz genelinde öğrencilerin daha iyi bir dini, milli ve ahlaki eğitim almaları için Diyanet İşleri Başkanlığı'nın, Millî Eğitim Bakanlığı'nın ve İlahiyat akademisyenlerinin, bilgisayar ve telefon uygulaması geliştiricilerinin bu alanda iştiraki çalışmalar yürütmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Konu ile ilgili bugüne kadar yapılan çalışmalara bu çalışma ile katkı yapılabileceği düşünülerek çalışmanın daha sonra yapılacak çalışmalar için bir veri niteliğinde olması ümit edilmektedir.

Dijital oyunların dini konuların ciddiyetini azaltabileceği ve her konunun oyunlaştırmaya müsait olmaması gibi durumlar bu yöntemin kullanılmasında dikkat edilmesi gereken noktalardır. Bu nedenle, din eğitiminde dijital oyunların etkili bir şekilde kullanılması için uygun pedagojik yaklaşımların ve içeriklerin belirlenmesi önemlidir.

Bilişsel ve duyuşsal eğitim alanlarını içinde barındıran eğitsel dijital oyunlar, dersin hedef, ünite ve konu başlıklarına uygun bir şekilde geliştirildiğinde tüm bu alanlarda istenilen yönde gelişmelere olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Literatür kısmındaki deneysel çalışmalar incelendiğinde eğitsel dijital oyun etkinliklerinin etkili bir öğrenme ve öğretme yöntemi olduğu sonucuna ulaşılabilir. Yaptığımız çalışmada din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun etkinliklerinin öğrenciler tarafından olumlu karşılandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak, eğitsel dijital oyunların din öğretimi sürecinde destekleyici ve tamamlayıcı bir aktivite olarak kullanılabileceği çıkarımı yapılabilir.

ÖNERİLER

1. Din eğitimi alanında teknolojik imkânlardan yararlanmak suretiyle, geleneksel materyallere alternatif materyaller oluşturarak öğretim ortamını çeşitlendirmeye ve zenginleştirmeye yönelik çalışmalar yapılabilir.

2. Tasarım örneği sunulan eğitsel materyalin benzerleri geliştirilerek öğrencilerin davranış, tutum, motivasyon, derse katılım ve akademik başarı gibi faktörlere nasıl bir etkisinin olduğunu öğrenmek için farklı çalışmalar yürütülebilir.

3. Farklı öğrenim düzeylerinde bulunan öğrencilerin bu materyallere yönelik görüş ve tutumlarının nasıl olduğunu öğrenmeye yönelik çalışmalar yürütülebilir. Eğitsel dijital oyunların hangi öğrenim düzeyinde en verimli sonuçların elde edileceğini belirlemeye yönelik çalışmalar gerçekleştirilebilir.

4. Eğitimin her kademesinde bulunan öğretmenlerin öğretim materyallerini verimli bir şekilde kullanmaları için güncel çeşitli hizmet içi eğitimler ve sunumlar yapılarak öğretim materyallerine yönelik bilgilerinin tazelenmesi sağlanabilir.

5. Eğitsel dijital oyunlarla ilgili bir müfredat hazırlanarak bu müfredatın “Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı” dersinde sunulması gerekmektedir. Bu dersi alan aday öğretmenler, ileride mesleklerinde bu eğitsel materyalleri kullanma fırsatına sahip olabilirler.

6. Örgün ve yaygın eğitimde kullanılan ve internet ortamında bulunan eğitsel dijital oyunlar müfredata uygunluğu açısından değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Akkaş, İ. (2020). Küresel Bir Sorun Alanı Olarak Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Çalışma: Erzincan İli Örneği. *Modern Leisure Studies*, 2(1), 11-23.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz- Yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi* [Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Aktaş, B., & Bostancı Daştan, N. (2022). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi - Journal of Dependence*, 22(2), 129-138.
- Aktaş, H. (2020). Din Öğretiminde Kullanılan Öğretme Modelleri. İçinde *Din Öğretiminde Yöntemler* (1. bs, s. 237). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Annetta, L. A. (2009). Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used. *Theory Into Practice - North Caroline State University*, 47(3), 229-239.
- Araptarlı, N. (2011). *Konsantrasyon Nedir?* <https://www.durupsikolojimerkezi.com/>
- Atay, E. (2020). *The Efficiency of Mobile Assisted Language Learning (Mall) in Vocabulary Learning* [Yüksek Lisans Tezi]. Sabahattin Zaim Üniversitesi.
- Atık, A. (2020). Din Öğretimi Derslerinin Planlanması. İçinde *Güncel Bilgiler Işığında Din Öğretiminde Yöntemler* (1. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ayaz, İ. A. (2022). *Sanat Eğitiminin Dijital Oyunlar Aracılığıyla Verilmesine Yönelik Örnek Bir Mobil Oyun Tasarımı* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Aydın, M. Z. (2020). *Din Öğretiminde Yöntemler* (13. bs). Nobel Yayınları.
- Aydın, M. Z., & Gürler, Ş. A. (2018). *Okulda Değerler Eğitimi* (5. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aygül, H. H., & Gürbüz, G. (2021). Çocuklara Yönelik Din Temalı Dijital Eğitsel Oyunların Göstergebilimsel Çözümlemesi. *Journal of Qualitative Research in Education*, 25(3), 51-75.
- Balcı, A. (2016). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem, Teknik ve İlkeler* (12. bs). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Balcı, Ş., & Gülnar, B. (2009). Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılarının Profili. *Selçuk İletişim Dergisi*, 6(1), 5-22.
- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 5(2), 368-388.

- Blanco-Herrera, J. A., Gentile, Douglas. A., & Rokkum, J. N. (2019). Video Games Can Increase Creativity, But With Caveats. *Creativity Research Journal*, 31.
- Bülbül, H. İ. (2022). Dijital Oyunlar Üzerine. *TRT Akademi*, 7(16), 1173-1178.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (27. bs). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Can, M. Z., & Türkmen, B. (2017). Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği. *Tarih Okulu Dergisi*, XXXI.
- Cebeci, S. (2015). *Din Eğitimi Bilimi ve Türkiye’de Din Eğitimi Bilimi* (3. bs). Akçağ Yayınları.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar. İçinde *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama* (1. bs). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dawkins, R. (2006). *The God Delusion*. Houghton Mifflin.
- Demir, R. (2020). Din Öğretiminde Araç Gereç ve Materyal Kullanımı. İçinde *Güncel Bilgiler Işığında Din Öğretiminde Yöntemler* (1. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Demir, Ü. (2021). Dijital Oyun Kullanımı ve Aile İletişimi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 56, 121-141.
- Dijital Oyun e-Çalıştayı Sonuç Raporu*. (2021). Digital Animation and Gaming Centre.
- Doğan, A. (2020). Din Öğretimine İlişkin Temel Kavramlar. İçinde M. Z. Aydın & R. Demir (Ed.), *Güncel Bilgiler Işığında Din Öğretiminde Yöntemler* (1. bs, ss. 1-18). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Doğusoy, B., & İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. *Orta Doğu Teknik Üniversitesi*.
- Ergin, T. (2020). Bilişsel Gelişim. İçinde H. Ergin & A. Köseoğlu (Ed.), *Gelişim Psikolojisi* (9. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Fiziksel Aktivite Takip Sistemleri ve Teşvik Fiziksel Aktivite Bilimsel Komisyonu Raporu* (s. 47). (2022). Sağlık Bakanlığı, Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Göv, A. (2019). *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.

- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, Attentional Control, and Action Video Games. *Current Biology*, 22(6), R197-R206. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2012.02.012>
- Grieve, G. P., & Campbell, H. A. (t.y.). Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Review of an Emerging Field. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Kahya Canlı, S., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi (ÇG-D)/Journal of Child and Development (J-CAD)*, 3(6), 60-75.
- Kalelioğlu, F. (2013). Temel Kavramlar. İçinde E. Cabı (Ed.), *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (1. bs, ss. 2-16). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1).
- Kavaklı, M. (2022). Dijital Oyunların Kişilik, Duygu ve Davranışlar Üzerindeki Etkileri. İçinde *Dijital Oyunlar I: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (1. bs). Nobel Yayınları.
- Korkmaz, M. (2018). *Din Öğretimi Teknolojisi ve Materyal Geliştirme* (4. bs). Kimlik Yayınları.
- Kur'an-ı Kerim*. (t.y.).
- Lalley, J. P., & Miller, R. H. (2007). The Learning Pyramid: Does It Point Teachers In The Right Direction, Education. *Education*, 128(1), 64-79.
- Martı, H. (2018). Dinî ve Ahlâkî Boyutlarıyla Teknoloji Bağımlılığı. *Diyanet İlmi Dergi*, 54, 107-120.
- Özçelik, M. F. (2022). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi Gaziantep Örneği* [Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Özek, M. B. (2022). Gelenekselden Dijitale Oyunlar. İçinde *Dijital Oyunlar I: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler* (1. bs). Nobel Yayınları.
- Özen, M. (1999). *İslâm Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak* [Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Palancı, A. (2023). *Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?* <https://www.protopars.com/oyun-tabanlı-ogrenme/>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *Creative Education*, 6(16).

- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 32, 485-504.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G., & Güzel, M. S. (2021). Eğitimde Dijital Oyunlar ve Oyun ile Öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.
- Saygılı, S. (2012). *Çocuk Psikolojisi*. Nesil Yayınları.
- Sevim, B. (2015). *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri* (3. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sığırcı, M. (2022). *Video Oyunları: Kim, Ne Zaman İcat Etti?* bilimcenc.tubitak.gov.tr. <https://bilimcenc.tubitak.gov.tr/makale/video-oyunlari-kim-ne-zaman-icat-etti#:~:text=Osiloskop%20ekran%C4%B1nda%20g%C3%B6r%C3%BCnt%C3%BClenbilen%20ve%20kolu,video%20oyunu%20olarak%20kabul%20ediliyor.>
- Subaşı, M., & Okumuş, K. (2017). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 419-426.
- Toraman, Ç., Çelik, Ö. C., & Çakmak, M. (2018). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Akademik Başarıya Etkisi: Bir Meta-Analiz Çalışması. *Kastamonu Education Journal*, 26(6), 1803-1812.
- Tosun, C. (2017). *Din Eğitimi Bilimine Giriş* (9. bs). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Tutar, H. (2022). Nitel Araştırmalarda Geçerlik ve Güvenilirlik: Bir Model Önerisi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 117-140.
- TÜİK. (2021). *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması* (41132). Türkiye İstatistik Kurumu. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamalarda Eğitim Yönetimi*, 24, 547.
- UNICEF. (2017). Children in a Digital World. *UNICEF*, 215.
- Üzümcü, M. (2020). Din Öğretiminde Kullanılan Öğretim Stratejileri / Yaklaşımları. İçinde *Güncel Bilgiler Işığında Din Öğretiminde Yöntemler* (1. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 399-425.
- We Are Social (s. 68). (2022). We Are Social. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>

- Yasacı, Z., & Mustafaoğlu, R. (2022). Dijital Oyunların Çocuk/Ergenlerin Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Etkileri. İçinde *Dijital Oyunlar—Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler—1* (1. bs, C. 1). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yeşilyurt, F. (2018). Türkiye’de Eğitim-Öğretim Alanında Yapılan Bilgisayar Oyunları Konulu Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(16), 1506-1524.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (10. bs). Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, T. K. (2022). Eğitimde Dijital Oyunlar ve Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme. İçinde *Dijital Oyunlar—Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler—1* (1. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yorulmaz, B. (2015a). Dijital Oyunlardaki Din ve Din Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılma İmkânı. İçinde *Dijitalleşen Din (Medya ve Din 2)* (1. bs). Köprü Kitapları.
- Yorulmaz, B. (2015b). *Oynayalım Öğrenelim / Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar* (2. bs). Rağbet Yayınları.
- Yorulmaz, B. (2016). Dijital Oyunlar, Din Eğitimi Açısından Bir Tehdit mi Bir İmkan mı? (7. *Uluslararası Din Görevlileri Sempozyumu Bildirileri*). Gençliğin Gelişimi ve Problemleri Karşısında Din Görevlileri, İstanbul.
- Zengin, M., Arslan, N., Uçar, S., & Aydoğdu, S. (2018). *Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar* (3. bs). DEM Yayınları.



EKLER

Ek 1. Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “6. Sınıf Öğrencilerinin Eğitici Mobil Oyunlar Yoluyla Eğitimi ve Eğitici Mobil Oyunların Okul Başarısına Etkisi” adıyla 01.03.2022 ve 28.05.2022 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın hedefi: 6. Sınıf Öğrencilerinin Eğitici Mobil Oyunlar Yoluyla Eğitimi ve Eğitici Mobil Oyunların Okul Başarısına Etkisinin ele alınmasıdır.

Araştırma Uygulaması: Görüşme

Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı tamamen sizin isteğinize bağlıdır, reddedilebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilenmeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Sorular, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek bir durum içermemektedir. Ancak katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakmakta özgürdür. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Bu çalışmaya katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla

Ek 2. Görüşme Soruları

1. Kaç yaşındasın?
2. İlk cep telefonuna kaç yaşında sahip oldun?
3. Günde ortalama kaç saat telefon kullanıyorsun?
4. Telefon veya tablet gibi cihazları genel olarak hangi amaç için kullanıyorsun?
(Sosyal Medya, Eğitim, Müzik, Oyun vb.)
5. Bu cihazlarla en çok vakit geçirdiğin oyun/uygulama nedir?
6. Geliştirilen oyun/uygulama hakkında genel görüşlerin nedir?
7. Oyunu oynamanın sende nasıl bir etkisi oldu/nasıl bir etki oluşturdu?
8. Bu uygulamayı diğer şube arkadaşlarına önerir misin? Eğer öneriyorsan, bunun sebebi/sebepleri nedir?
9. Uygulamayı okul dışında kullanır mısın? Neden?
10. DKAB dersinde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister misin? Neden?
11. Diğer derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak ister misin? Neden?
12. Derste kullandığımız eğitsel dijital oyunun derse nasıl bir etkisi oldu?
13. Uygulama ilgini çekti mi? En çok hoşuna giden ders/konu/bölüm nedir?
14. Uygulamada beğenmediğin/hoşuna gitmeyen bir ders/konu/bölüm var mı? Varsa bu nedir?