



## Eğitsel Dijital Oyunların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine Yönelik Öğrenci Tutumlarına Etkisi

 Cemil Osmanoglu\*  Öznur Birgün\*\*

**Öz:** Bu araştırmanın temel amacı eğitsel dijital oyunların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersine dönük öğrenci tutumlarına olan etkisini incelemektir. Araştırmada deneysel araştırmaya uygun olarak, öğrencilerin ilgili derse yönelik tutumlarını yoklamak üzere ön-son test uygulaması yapılmıştır. Çalışma grubunu Kayseri/Melikgazi’de bulunan bir resmi ilkokulda 4. sınıfta bulunan 84 öğrenci oluşturmaktadır. Seçkisiz örneklem yoluyla yarısı deney yarısı da kontrol grubu olmak üzere dört sınıf alınmıştır. Deney grubu ile 8 hafta boyunca eğitsel dijital oyunlarla öğretim yapılmıştır. Yapılan bağımsız ve bağımlı örneklem t testleri sonucunda eğitsel dijital oyunlarla desteklenen öğrenci grubunun son test puanları ile mevcut yaklaşımların uygulandığı öğrenci grubunun son test puanları arasında ilk grup lehine manidar bir farkın olduğu görülmüştür. Bu veriden hareketle eğitsel dijital oyunların DKAB dersinde öğrenci tutumlarını pozitif yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç eğitsel dijital oyunların özelde ilgili ders, genelde ise din öğretiminin etkililik ve verimliliğini artırdığı anlamında yorumlamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Din Öğretimi, Oyun, Eğitsel Oyun, Eğitsel Dijital Oyun, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) Dersi, Tutum.

**Atıf:** Cemil Osmanoglu - Öznur Birgün, “Eğitsel Dijital Oyunların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersine Yönelik Öğrenci Tutumlarına Etkisi”, *Artuklu Akademi* 10/2 (Aralık 2023), 223-238.

## The Effect of Educational Digital Games on Student Attitudes Towards Religious Culture and Moral Knowledge Lesson

**Abstract:** The main purpose of the research is to examine the effect of digital educational games on student attitudes towards Religious Culture and Moral Knowledge (DKAB) course. In the research, a pre-test-post-test application was made by using a attitude scale to examine the attitudes of the students towards the relevant course. The study group of the research consists of 84 students attending the 4th grade in a public primary school located in the Maleekgazi. As a result of independent samples t-test and dependent samples t-tests, it was seen that there was a significant difference in favor of the experimental group between the post-test scores of the experimental group supported by educational digital games and the post-test scores of the control group in which traditional approaches. Based on this data, it was concluded that educational digital games positively affected student attitudes in the DKAB course. This result was interpreted as meaning that digital educational games increase the effectiveness and efficiency of relevant course specifically and religious teaching in general.

**Keywords:** Religious Education, Game, Educational Game, Educational Digital Game, Religious Culture and Moral Knowledge (DKAB) Course, Attitude.

**Citation:** Cemil Osmanoglu - Öznur Birgün, “The Effect of Educational Digital Games on Student Attitudes Towards Religious Culture and Moral Knowledge Lesson”, *Artuklu Akademi* 10/2 (Aralık 2023), 223-238.

Gönderim Tarihi: 24.08.2023

Kabul Tarihi: 09.10.2023

Yayın Tarihi: 31.12.2023

\* Doç. Dr., Erciyes Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri Bölümü, Din Eğitimi Anabilim Dalı, [cemilosmanoglu@hotmail.com](mailto:cemilosmanoglu@hotmail.com)

Assoc. Prof., Erciyes University, Faculty of Theology, department of Education of Religion, [cemilosmanoglu@hotmail.com](mailto:cemilosmanoglu@hotmail.com)

\*\* Erciyes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, [birgunoznur@gmail.com](mailto:birgunoznur@gmail.com)

Erciyes University, Student in Institute for Social Sciences, [birgunoznur@gmail.com](mailto:birgunoznur@gmail.com)



## Giriş

Bebeklik ile erken çocukluk dönemlerinde gelişim açısından diğer dönemlere göre daha hızlı ve belirgin değişimler görülmektedir. Bebeklik ile erken çocukluk dönemlerinde eğitim, kişilik gelişimi noktasında önemli bir yere sahiptir.<sup>1</sup> Eğitim ve özellikle eğitim psikolojisi sahasında yapılan araştırmalar yaşamın bu ilk evrelerindeki gelişimin bireylerin ilerleyen dönemlerindeki hayatını etkileme gücüne sahip olduğunu göstermektedir.<sup>2</sup> Çocukluk döneminin nitelikli geçirilebilmesi, özellikle kritik dönemlerde kazanılması gereken yeterliklerin kazanılabilmesi için gelişim, etkin öğrenme faaliyetleri ile desteklenmelidir.<sup>3</sup>

İnsanlık tarihiyle yaşıt bir olgu olan<sup>4</sup> oyunun farklı şekillerde birçok tanımına rastlanmak mümkündür. Örneğin Yavuzer oyunu, hiç kimsenin çocuğa öğretmediği konuları, çocuğun bizzat kendi istek, çaba ve deneyimleri ile öğrenmesi<sup>5</sup> şeklinde tanımlamaktadır. Farklı şekillerde tanımı yapılan oyunun faydası ve önemi üzerinde ise ortak bir fikrin var olduğunu söylemek mümkündür. Pedagoji alanında yapılan birçok çalışma ile ünlü birçok isim, örneğin İbn Sina, Gazali gibi düşünürler de oyunun çocuğun eğitiminde önemli bir yerinin olduğunu altını çizmiştir.<sup>6</sup> Erken çocukluk yıllarında çocukta en temel ihtiyaçların başında oyunun geldiğini vurgulayan Gazali, çocuğa oyun türlerinden hangisinden hoşlanıyorsa onların vaat edilebileceğini belirtmiştir. Ona göre oyun sayesinde çocuk beden hareketlerinin de içinde yer aldığı, sosyal yönü olan oyunlar oynanmalıdır. Bu sayede okul yorgunluğunu gidermiş, dikkatini toparlamış, sakinleşmiş olacaktır. Ona göre eğer çocuk, oyundan ya da oynamaktan tamamen menedilip yalnız derse ve öğrenmeye zorlanırsa kalbi ölebilir, zekâsı körelebilir. Hatta bu durumdan kurtulmak için hileye bile başvurmak durumunda kalabilir. Bu ise istemeden de olsa çocukta ahlaki zaafların baş göstermesine yol açabilecektir.<sup>7</sup>

Oyunun insan gelişiminde hemen her dönemde oldukça önemli olduğu bilinmektedir. Ancak erken çocukluk yıllarında oyun, sağlıklı bir bedensel, ruhsal gelişim için gerekli olduğu kadar bilişsel-duygusal gelişim bakımından da önemli bir gerekliliktir. Gazali, oyunun çocuğu dinlendireceği, belleğini yenileyeceği, öğrenme kapasitesini arttıracaklarını ifade ederek oyunun çocuğa dinçlik ve enerji kazandıracakı hususunu dile getirmiştir. Güncel araştırma verileri de, bunu teyit edecek biçimde, düşünme, dikkat, odaklanma vb. yetilerin sağlıklı gelişimi noktasında oyun etkinliklerinin gerekliliği üzerinde durmuştur.<sup>8</sup> İbn Sina'ya göre oyun özellikle erken çocukluk döneminin vaz geçilmez temel ihtiyaçlarından biridir. Ona göre bu yıllarda çocuk, uyanıp banyosunun yaptıktan sonra, yaklaşık bir saat oyuncakları ile baş başa bırakılmalıdır. Bir süre beslenme ihtiyacı karşılandıktan sonra tekrar oyuna dönülebilir. Ona göre oyun esnasında çocuğa davranış özgürlüğü ve etkileşimli bir alan bırakmak gerekmektedir. Bu durum oyunları hakkıyla oynayabilme yanında sınırlarını ve özgürlüğünü görmesi bakımından da anlamlıdır. Bu bağlamda çocuğun başlangıçta bireysel oyunlara yönelmesi, daha doğru bir ifadeyle yalnız başına oynamasının teşvik edilmesini anlamlı bulan İbn Sina, oyun sayesinde çocuğun kendisiyle ve çevresindeki eşyalarla içsel bağıntılar sayesinde hayal dünyasının zenginleşeceğini vurgulamıştır.

Çocukluk dönemindeki gelişimi ve bunun oyunla bağlantısını ele alan en önemli araştırmacılarından birisi de Piaget'dir. Piaget'ye göre kişisel- sosyal uyum oyunla sağlanmaktadır. Oyun deneyimleri sonucunda birey, çevrede olup biten şeyler ve dil hakkındaki rastlantısal-geçici ve uzamsal bilgileri özümsemeyi sağlar. Oyunlar adalet, hak, ceza, kurallar, doğru-yanlış gibi karmaşık entelektüel becerilerin gelişimine de olanak sağlamaktadır.<sup>9</sup> Oyun, beden, zihin, duygunun, dilin ve ahlakın gelişimine katkı

<sup>1</sup> İbrahim Ethem Başaran, *Eğitim Psikolojisi* (Ankara: Nobel Yayın, 2005).

<sup>2</sup> Ali Baz Bilici, *Gelişim ve Eğitim Odaklı Çocuk Psikolojisi ve Din* (İzmir: Akademik Gelişim, 2015); Ayla Oktay, *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem* (İstanbul: Epsilon Yayınları, 1999); Theresa F. Digeronimo - Charles E. Schaefer, *Anne ve Babalar İçin Çocuk Psikolojisi*, çev. M. Meltem Açıkan (İstanbul: Yakamoz Yayıncılık, 2009).

<sup>3</sup> Betül Aydın, "Gelişimin Doğası", *Eğitim Psikolojisi (Gelişim-Öğrenme-Öğretim)* (Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2016), 38-41.

<sup>4</sup> Piaget Jean, *Çocuğun Ahlakı Yargısı*, çev. İdil Dündar (İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2015), 30-42.

<sup>5</sup> Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987).

<sup>6</sup> Abdurrahman Dodurgalı, *İbn-i Sina Felsefesinde Eğitim* (İstanbul: M.Ü İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 1995), 156-161; H. Mahmut Çamdibi, *Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali* (İstanbul: Han Yayıncılık, 1983), 203-206.

<sup>7</sup> Çamdibi, *Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali*, 205-206.

<sup>8</sup> Hülya Pehlivan, *Oyun ve Öğrenme* (Ankara: Anı Yayıncılık, 2012).

<sup>9</sup> Pehlivan, *Oyun ve Öğrenme*, 39.

sağlaması bakımından eski tarihlerden itibaren eğitimin ve eğitimle ilgili çevrelerin ilgi alanına girmiştir, denebilir. Piaget, oyunlar sayesinde çocukların sosyal gelişimlerini içselleştirmeye başladığını, kuralları özümsemeye ve yer yer kişiselleştirmeye dönük yaratıcı refleksler gösterdiklerini bulgulamıştır. Ona göre oyun bireysel ve toplumsal gelişim yanında ahlaki gelişimin de bir yapısal unsurudur.<sup>10</sup> İbn-i Sina çocuğu sadece kitaplarla meşgul ederek onu, kendi doğal gereksinimi olan oyundan uzaklaştırmak hem fiziksel hem de bilişsel gelişim açısından sorunlu bir durum olduğunu ifade etmektedir.<sup>11</sup>

İlkokul çağı çocuğunun eğitsel gelişiminde oyunların önemli bir yeri bulunmaktadır. Bu dönemde oyunsal öğeler gerek temel işlem becerilerini gerekse sosyal çevreye dönük uyum becerileri ilerletmede etkili olmaktadır. Yapılan araştırmalar kafiye, ritim ve tekrar türü etkinliklerin bu dönemde oldukça etkili bulunduğunu göstermiştir.<sup>12</sup> Elkind'e göre temel aritmetik becerilerini öğrenmek, bir oyun unsuru içeriyorsa daha kolay ve daha eğlenceli olabilir. Bu anlamda farklı uzunluktaki çubuklar, boncuklar ve birim bloklar vb. araçlar çok değerlidir. Bu materyaller matematik becerilerinin öğreniminde öğrencilerin hayal güçlerini kullanmalarına olanak sağlamaktadır. Bu sayede çocuklar sadece ezberlemek, tekrarlamak, taklit etmek değil anlamak da istemektedirler. Burada oyunların ilgi, dikkat ve motivasyonu artırıcı niteliği ortaya çıkmaktadır. Bilhassa kurallı oyunlar ilköğretimin sonlarına doğru en önemli oyunlar haline gelir. Bu dönemde en arzu edilen oyun ortakları ebeveynlerden ziyade arkadaşlardır. Söz konusu kurallı oyunlar sayesinde çocukların sosyal becerileri, tutum ve değerleri öğrenmeleri kolaylaşmaktadır.<sup>13</sup> Bununla birlikte, oyun ve oyuncaklar ile oyun ve oyuncaklardan beklenen kişisel ve sosyal yararlar yakın zamanda büyük değişikliğe uğramıştır.<sup>14</sup>

Dijitalleşme oyun ve oyuncak olgusuna bakışı etkilemiş, güncel ve farklı boyutlar yüklemiştir.<sup>15</sup> Dijital oyunlar; belli amaçları ve kuralları olan, bilgisayar, tablet veya telefon (dijital donanımlar) gibi dijital araçlarla oynanan oyunlardır.<sup>16</sup> Dijital oyunları eğitimde kullanmak çağın ihtiyaçlarını karşılamayı gerektiren önemli konulardan biridir. Bu bağlamda Prensky, oyunun hayatımızda etkilerinden bahsetmiş, özellikle "Neden eğitimde dijital oyunları kullanıyoruz?" sorusuna yanıt aramıştır.<sup>17</sup> Ona göre dijital oyunlarda bir etkileşimden bahsetmek mümkündür. Gerek bilgisayarla gerekse sosyal gruplarla karşılıklı etkileşim söz konusudur. Dijital oyunlarda iletişim çok yönlü sağlanabilmektedir. Burada özellikle geri bildirimden (anında dönüt alma) söz edilmelidir. Kişi bu platformlarda doğru yapıp yapmadığını, hangi aşamadan geçtiğine dair anında dönüt alabilir. Doğru yapması da kişiyi duygusal anlamda mutlu edebilmektedir. Aslına bakılırsa, dijital oyunlarda bir problem çözme işlemi gerçekleştirilmektedir. Dijital oyunlar, içerisinde bir problemi ya da aşılması gereken adımları barındırmaktadır. Kişi o probleme cevap aramak, adımlarda doğru şekilde ilerlemek için oyun oynar. Problem durumunu çözdükçe kişinin yaratıcılığı artar ve yeni problemlerle karşılaştığında probleme nasıl yaklaşacağı konusunda öngörü geliştirir.

Dijital oyunlar başlangıçta öğrenme kuramları veya öğretim tasarımı kuramları göz önüne alınarak tasarlanmamıştır fakat yakın zamanda tasarlanan eğitsel dijital oyunların yapılandırmacı yaklaşıma daha çok uyumlu olduğu vurgulanmıştır.<sup>18</sup> Oyunlar içerdiği karmaşık görevler ve açık uçlu- işbirlikçi doğasından dolayı oyunculara yeni öğrenme durumları vaat ederek varsayımlarını ayrıştırabilirler. Yaptıkları eylemleri test edebilir ve kendilerine göre karar vererek yaptıkları eylemlere anında geri bildirim alabilirler. Kavramların öğrenilmesinde, teknik ve öğrenilmesi güç olan soyut konuların anlaşılmasında, hedef kitleye ulaşılmakta sıkıntı çekilen yerlerde eğitsel dijital oyunlar fayda sağlamaktadır. Ayrıca analiz-sentez gerektiren kısımlarda, değerlendirme sürecinin yoğun olduğu kısımlarda da yaygın ve etkin şekilde kullanılmaktadır. Dolayısıyla teknolojinin, bilgisayar ve internet oyunlarının doğru bir şekilde ve yerinde

<sup>10</sup> Piaget, *Çocuğun Ahlakı Yargısı*, 403-414.

<sup>11</sup> Çamdibi, *Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali*; Dodurgalı, *İbn-i Sina Felsefesinde Eğitim*, 121.

<sup>12</sup> David Elkind, *The Power of Play* (Cambridge: Da Capo Press, 2007), 7.

<sup>13</sup> Elkind, *The Power of Play*, 8-9.

<sup>14</sup> Elkind, *The Power of Play*, 24-28.

<sup>15</sup> *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*, ed. Mehmet Akif Ocak, (Ankara: Pegem Akademi, 2013); Mustafa Murat İnceoğlu - Yudum Özkan, *Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Teknoloji Entegrasyonu* (Ankara: Gece Kitaplığı, 2023).

<sup>16</sup> Yavuz Samur, *Dijital Oyun Tasarımı* (İstanbul: Pusula, 2016), 4.

<sup>17</sup> Marc Prensky, "Fun, play and games: What makes games engaging", *Digital game-based learning* 5/1 (2001), 5-31.

<sup>18</sup> Ocak, *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. 56.

kullanılması, eğitim-öğretim faaliyetlerine uygun bir şekilde entegre edilmesi eğitimde başarıya ulaşma ve istenen sonuçları görmeye katkı sağlayabilir.<sup>19</sup>

Eğitsel dijital oyunların eğitim sürecinde kullanılmasına yönelik birtakım sınırlıklarının olduğu bilinmektedir. Nitekim yeterli rehberlik olmadığında bu tür oyunlar bağımlılık gibi istenmeyen gelişmeleri tetikleyebilir. Özellikle akran zorbalığı ve onunla yakından ilişkili olan siber zorbalığın, dijital mecralarda geliştiği bilinmektedir. Dijital oyun ile eğitim arasındaki uyumu sağlayacak bir birimin olmaması ya da bilişim okur yazarlığının yeterince işlevsel hale getirilememiş olması da bir başka sorun alanı olarak gözükmektedir.<sup>20</sup> Konuyla ilgili olarak yapılan bir araştırmada öğrencilerin dijital platformlarda sıklıkla oynadıkları oyunların genelde eğitsel oyunlar olmadığı vurgulanmıştır. Bu kapsamda örneğin ilkökula devam eden öğrencilerinin çoğunlukla yarış (özellikle araba), insan giydirme (çoğunlukla farklı yapı ve özelliklerde kıyafet), Minecraft (bir yapı ve inşa oyunu), savaş oyunları (genelde silah içeren çatışma ağırlıklı oyunlar), Tom, futbol ve özellikle Subway Surfers (bir tür yarış oyunu) gibi eğlence oyunlarını tercih ettikleri gösterilmiştir.<sup>21</sup> Bu tür sorunların ya da risk alanlarının din öğretimi bağlamında da geçerli olduğu yapılan araştırmalardan anlaşılmaktadır.<sup>22</sup> Ayrıca dijital oyun materyallerinin İslamofobi açısından tartışıldığı ve içeriğindeki kimi sorunlu bileşenlere dikkat çekildiği görülmektedir.<sup>23</sup>

Bununla beraber, dijital oyunlar farklı fırsatlar oluşturabilmektedir.<sup>24</sup> Örneğin dijital oyunlar sayesinde farklı öğrenme ortamlarında bireysel ve grupla öğretim etkinlikleri daha etkin biçimde yürütülebilmektedir.<sup>25</sup> Etkin bir şekilde kullanılan eğitsel dijital oyunlar, verilen bilgilerin anlamlı şekilde öğrenilmesine, öğrenme sürecinin daha bireysel hassasiyetleri gözeterek biçimde işler hale getirilmesine katkı sunabilir.<sup>26</sup> Eğitsel dijital oyunlar öğrenme biçimlerini, model, strateji ve tekniklerini dönüştürerek daha ilgi çekici ve daha kalıcı öğrenmelerin oluşmasına katkı sağlayabilir.<sup>27</sup> Bu kapsamda stratejik düşünme, daha doğru ve aktif bir şekilde karar verme, önüne çıkan problemleri daha etkin ve sağlıklı biçimde çözme gibi bilişsel gelişim noktasında öğrenme sürecine katkı sunabilmektedir.<sup>28</sup> Yine yapılan çalışmalarda eleştirel düşünme becerisi, akıl yürütme ve öğrenmelerin kalıcılığının sağlanması hususlarında, eğitsel dijital oyunların olumlu etkisi olduğu ifade edilmiştir.<sup>29</sup> Duyuşsal öğrenmeler dikkate alındığında, eğitsel dijital oyunların bireylerin derse karşı ilgi ve motivasyonlarını arttırdığı, derse katılımı güçlendirdiği belirtilmiştir.<sup>30</sup> Eğitsel dijital oyunlarla bireylerin duygusal deneyimleri olumlu yönde gelişim göstermektedir.<sup>31</sup> Yine söz konusu araçlar, öğrenmeleri devamlı kılmakta, eğlenceli ve zevkli bir şekilde problem çözme yeteneği kazandırabilmektedir.<sup>32</sup> Oyunlar, bireylerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine imkân sunmakta<sup>33</sup> keşfederek öğrenmelerine yardımcı olmaktadır.<sup>34</sup> Oyunlar kişiselleştirilmiş anlık geri bildirim verilmesi ve sonuçların görselleştirilmesi açısından da önemlidir.<sup>35</sup> Yine yapılan çalışmalarda

- 226
- <sup>19</sup> Ocak, *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. 16.
- <sup>20</sup> Hasan Güler vd., "İnternet ve Mobil Teknolojilerin Yaygınlaşması: Fırsatlar ve Sınırlılıklar", *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 7/14 (2017), 204-205.
- <sup>21</sup> Fatih Özer, "İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi", *Anadolu University Journal of Education Faculty* 4/4 (2020), 392-393.
- <sup>22</sup> Bilal Yorulmaz, "Dijital Oyunlar, Din Eğitimi Açısından Bir Tehdit mi Bir İmkân mı?" (Gençliğin Gelişimi ve Problemleri Karşısında Din Görevlileri (7. Uluslararası Din Görevlileri Sempozyumu Bildirileri-Sakarya 2016), (Sakarya: Ensar Neşriyat, 2016), 231-232.
- <sup>23</sup> Sema Gürsoy, "Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar", *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (2022), 122.
- <sup>24</sup> Kevser Arslan - Fatma Coştu, "Eğitimin Vazgeçilmez Parçası Dijital Oyunlar: Lisansüstü Tezlere Ait Bir Sentez Çalışması", *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 54 (2022), 1329-1359.
- <sup>25</sup> Patrick E. Turner vd., "Influence of Online Computer Games On The Academic Achievement of Nontraditional Undergraduate Students", *Cogent Education* 5/1 (2018), 10.
- <sup>26</sup> Julie M. Sykes, "Digital Games and Language Teaching and Learning", *Foreign Language Annals* 51/1 (2018), 219-224.
- <sup>27</sup> Qing Li vd., "Let us save lives using games! A study of the effect of digital games for traffic education", *Journal of Educational Technology Systems* 49/2 (2020), 199-218.
- <sup>28</sup> Zekihan Hazar - Muhsin Hazar, "Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği", *Journal of Human Sciences* 14/1 (2017), 203-216.
- <sup>29</sup> Isabela Granic - Adam Lobel, "Video Games Play May Provide Learning, Health, Social Benefits, Review Finds", *Retrieved from American Psychological Association (APA)* 69/1 (2013); Julie M. Sykes - Jonathon Reinhardt, *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning* (Amerika: Pearson, 2012), 32-49.
- <sup>30</sup> Ayhan Sarı - Taner Altun, "Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi", *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 7/3 (2016), 553-577.
- <sup>31</sup> Isabela Granic vd., "The Enenefits of Playing Video Games", *American Psychologist* 69/1 (2014), 66.
- <sup>32</sup> James Paul Gee, "Deep Learning Properties of Good Digital Games: How Far Can They Go?" (Routledge, 2009), 89-104.
- <sup>33</sup> Arslan - Coştu, "Eğitimin Vazgeçilmez Parçası Dijital Oyunlar", 1329-1359.
- <sup>34</sup> John Kirriemuir, "Video gaming, education and digital learning technologies", *D-lib Magazine* 8/2 (2002), 7.
- <sup>35</sup> Tancicleide Carina Simões Gomes vd., "Exploring an approach based on digital games for teaching programming concepts to young children", *International journal of child-computer interaction* 16 (2018), 77-84.



öğrenme sürecinde eğitsel dijital oyunların sadece öğrencilerde değil öğretmenlerde de önemli entelektüel katkılar sağladığına vurgu yapılmıştır.<sup>36</sup> Eğitsel dijital oyunların din eğitimi sürecine yansımaları tutum olgusu etrafında irdelemek anlamlı olabilir.

Tutum bir varlığa, olay ya da olguya karşı öznel bir tavır alış anlamına gelmekte olup genelde bilişsel (zihni), duyuşsal (duygusal) ve davranışsal (eylemsel) olmak üzere üç temel boyuttan oluşur. Bilişsel öge tutum geliştirilen varlığa dair sahip olunan bilgiler barındırır. Duyuşsal öge ise tutumların duygu ve anlam yönüne karşılık gelir. Son öge ise tutumların davranışa yani somut çıktılara karşılık gelen yönünün oluşturmaktadır. Tutumların en önemli özelliği zamanla öğrenilmiş olmalarıdır. Çocuklar büyüyüp geliştikçe çevrede olup bitenler hakkında belli bilgiler edinmeye, duygular oluşturmaya dolayısıyla belli davranışlar sergilemeye başlarlar.

Dine ve dini değerlere ilişkin tutumlar da zamanla gelişmektedir. Özellikle çocuk yetiştirme tarzlarının, dine ve dini değerlere yaklaşım biçiminin, dini gelenekler ile kurumsal dini hayatın çocuğun dini tutumlarının oluşmasında belirgin bir yeri olduğu söylenebilir. Din eğitimine ve onun bileşenlerine yaklaşım biçimi de bu süreçten nasibini almaktadır, denebilir. Din eğitiminde işlenen konular, öğretmen, din eğitiminin yapıldığı örgün ve yaygın eğitim ortamları, bu süreçlerde kullanılan yöntemler ve araç gereçler öğrencilerin din eğitimine yönelik tutumlarını etkilemektedir. Sevilen bir öğretmenin dersi de sevmeye ve ilgi görmeye başlar. Bu bilinen bir durumdur. Aksi durumda, yetkin olmayan bir öğretmenin işlediği konulardan, dolayısıyla giderek kendinden ve dersinden öğrencileri soğutacağını iddia etmek anlamsız değildir. Din eğitiminde dinler ve inançlara dair içeriğin öğrencilerin dini tutumlarını etkilediği, zaman zaman din eğitiminde ve bu eğitimi yürüten öğretmenleri algılayış biçimde farklılaşmalara yol açtığına dair araştırma bulguları mevcuttur.<sup>37</sup>

Tutumları tanımak, değişim ve gelişimini incelemek, tutumları geliştirmek ve sağlıklı biçimde yönetmek bakımından önemlidir. Özellikle eğitim bilimlerinde okula, öğretmene, derse ve öğrenme ortamlarına dönük tutumların niteliği ve zaman içerisindeki değişimi okul ve okul yaşamı hakkında önemli bilgiler sunmaktadır. Başlangıçta öğrencilerin, kulaktan dolma bilgiler ya da olumsuz ön yargılar, genelleme ya da indirgeme içeren yüklemeler, yanlış inanç biçimleri ile derslere ve onların öğretmenlerine karşı yanlı tutumlar sergilemeleri söz konusu olabilir. Ancak zaman içerisinde geçirilen yaşantılar derse ve öğretmene karşı farklı tutumların oluşmasına yol açacaktır. Öğrenci tutumlarının giderek negatife yöneldiği bir derste yaşananları izlemek, bu dönüşümün arkasındaki faktörleri araştırmak, gerektiği zaman ve doğru adımlarla tutumları iyileştirmeye dönük önlemler almak gerekebilir.

Alan yazında eğitsel oyunların genel olarak din öğretimindeki yeri, özeldi ise DKAB derslerinde kullanımı ve bunun etkileri hakkında çeşitli çalışmalar yapıldığı görülmektedir.<sup>38</sup> Çangır, eğitsel oyunların DKAB derslerinde kullanılma durumunu araştırmış, eğitsel oyunların yeteri kadar kullanılmadığını ifade ederek, bunun sebebini öğretmen niteliğiyle ilişkilendirmiştir.<sup>39</sup> Atasoy, eğitsel oyunların yine DKAB derslerinde bulunan temel kavramların öğretiminde etkili olduğu sonucuna varmıştır.<sup>40</sup> Göv, eğitsel oyun etkinliklerinin din öğretiminde öğrenci başarılarına yansımaları incelediği çalışmasında, eğitsel oyunların öğrencilerin dini gelişimini desteklediği sonucuna ulaşmıştır.<sup>41</sup> Egi, din öğretiminde farklı etkinliklerle, özellikle eğitsel oyunlarla yürütülen bir dersin öğrencilerin bilişsel özellikleri, sosyal ve fiziksel gelişimleri, derse yönelik motivasyon ve değer yönelimlerine olumlu yansıdığını gözlemiştir.<sup>42</sup> Gürer ve Arslan eğitsel

<sup>36</sup> Nuri Can Aksoy - Betül Küçük Demir, "Matematik Öğretiminde Dijital Oyun Tasarlamasının Öğretmen Adaylarının Yaratıcılıklarına Etkisi", *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (2019), 147-169.

<sup>37</sup> Daniel Moulin, "Religious Identity Choices in English Secondary Schools", *British Educational Research Journal* 41/3 (2015), 489-504.

<sup>38</sup> M. Faruk Bayraktar - Bilal Yorulmaz, "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı", *Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi* (İstanbul: Dem Yayınları, 2011), 705-721.

<sup>39</sup> Metin Çangır, *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla örneği)* (İstanbul: Yeditepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008).

<sup>40</sup> Ülve Atasoy, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kaçınım Öğretimi* (Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019).

<sup>41</sup> Ayşe Göv, *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019).

<sup>42</sup> Esra Egi, *5. Sınıf İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Etkinliklerinin Kullanımı* (Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022).

oyunların DKAB dersinde öğrenci tutumlarını olumlu yönde etkilediğini bulgulamıştır.<sup>43</sup> Çeken tarafından yapılan deneysel çalışmada çeşitli eğitsel oyunlar kullanılarak dersler işlenen sınıflarda, öğrencilerin söz konusu derslere ve bu dersleri yürüten öğretmenlere karşı daha pozitif tutumlar geliştirdiği saptanmıştır. Yine çalışmada, oyunlar sayesinde çocukların öğrenme süresinde hevesli, heyecanlı ve sevinçli oldukları gözlemlenmiştir.<sup>44</sup>

Yine alan yazında eğitsel dijital oyunların genel olarak din öğretimindeki yeri, özelde DKAB derslerinde kullanımı hakkında çeşitli bilimsel yayınların üretildiği görülmektedir. Bu kapsamda Demir, oldukça yeni bir uygulama olan sanal gerçeklik gözlüğüne (kullanıcı için sanallaşmış ve artırılmış bir gerçeklik algısı ya da kurgusu oluşturan bir cihaz) dayalı din öğretiminde, söz konusu eğitime yönelik öğretmen tutumlarını ele aldığı çalışmasında bu tür sanallaştırıcı araçların öğretmenlerin derse dönük tutum ve motivasyonlarını pozitif yönde etkilediğini bulgulamıştır.<sup>45</sup> Aygül ve Gürbüz, internet sitelerinde yer alan din temalı çeşitli dijital oyunları pedagojik olarak incelemiş, birtakım problemleri olmakla beraber bu tür oyunların dini sosyalizasyon bakımından işlevsel olduğu sonucuna varmıştır.<sup>46</sup> Dijital-sosyal mecraların imkân ve sınırlıklarının ortaya konduğu farklı çalışmalar da bulunmaktadır. Örneğin İltuş dikkatli ve özenli kullanıldığında teknolojik materyalleri kullanarak din ve değerler eğitiminde verimliliğin artırılabilirliğinin altını çizmiştir.<sup>47</sup> Bu kapsamda Çelik, DKAB dersinde Değerler Adası isimli sanal oyununun öğrenci tutumlarına etkisini incelemiş ve söz konusu materyalin din öğretimi sürecine olan olumlu yansımalarına vurgu yapmıştır.<sup>48</sup>

Görüldüğü gibi gerek eğitsel oyunlar gerekse eğitsel dijital oyunların önemi ve din öğretiminde kullanılışı üzerine teorik ve saha verisine dayalı çalışmalar bulunmaktadır. Bununla beraber özellikle son zamanlarda gençlerin daha fazla ilgisini çekmekte olan dijital oyunların, hususen de eğitsel dijital oyunların din öğretiminde öğrenci tutumlarını nasıl etkilediğini ele alan çalışmalar yapılmamıştır. Bu kapsamda bu çalışmada eğitsel dijital ya da sanal oyunların DKAB derslerine ilişkin öğrenci tutumlarını nasıl etkilediği ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın temel problemini "Eğitsel dijital oyunların 4. sınıf DKAB dersine dönük öğrenci tutumlarına etkisi var mıdır?" sorusu oluşturmaktadır. Bu kapsamda aşağıdaki alt problemler ele alınmıştır;

1. Eğitsel dijital ya da sanal oyunların işe koşulduğu grubun (deney) öntest tutum puanları ile yürürlükte olan öğretim programına uygun öğretimin yapıldığı grubun (kontrol) öntest tutum puanları arasında anlamlı (istatistiki olarak) bir farklılaşma var mıdır?
2. Halen yürürlükte olan öğretim programına uygun öğretimin gerçekleştirildiği kontrol grubunun ve eğitsel dijital oyunların uygulandığı grubun (deney) öntest ve sontest tutum puanları arasında anlamlı (istatistiki olarak) bir farklılaşma var mıdır?
3. Eğitsel dijital oyunlar kullanılarak ders işlenen grubun (deney) sontest tutum puanları ile yürürlükte olan öğretim programına uygun öğretimin gerçekleştirildiği grubun (kontrol) sontest tutum puanları arasında anlamlı (istatistiki olarak) bir farklılaşma var mıdır?

## 1. Yöntem

### 1.1. Araştırmanın Yaklaşımı

Bu çalışmada ilkökul 4. sınıf DKAB dersinin öğretiminde eğitici dijital oyunların öğrenci tutumlarına etkisini araştırmak amacıyla nicel araştırma yaklaşımlarından deneysel araştırma yaklaşımı benimsenmiş, bu kapsamda yarı deneysel araştırma tekniğinden (iki farklı teste dayalı) yararlanılmıştır. Araştırma

<sup>43</sup> Banu Güner - Nursel Arslan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi", *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017), 87-127.

<sup>44</sup> Kübra Çeken, *Eğitsel Oyun ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı* (Malatya: İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022), 37.

<sup>45</sup> Rıdvan Demir, "Sanal Gerçeklik Gözlüğüne Dayalı Din Öğretimine Yönelik Öğretmen Adaylarının Tutumu", *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8/1 (2019), 847-861.

<sup>46</sup> Hasan Hüseyin Aygül - Gamze Gürbüz, "Çocuklara Yönelik Din Temalı Dijital Eğitsel Oyunların Göstergibilimsel Çözümlemesi", *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi* 9/25 (2020), 51-75.

<sup>47</sup> Cüveyriye İltuş, "Din Eğitiminde Dijital Mecraların Kullanımı", *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* 8/3 (2021), 523-532.

<sup>48</sup> Rahime Çelik, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Değerler Adası Dijital Oyununun Öğrenci Tutumuna Etkisi", *Uluslararası Din Eğitimi Kongresi* (Konya, 2022), 144.

kapsamında, örnekleme oluşturan öğrencilerin yer aldığı sınıfların araştırma evvelinde belirlenmiş olmasının yanı sıra katılımcıların rastgele belirlenmesinin mümkün olmaması dolayısıyla böyle bir seçim yapılmıştır.

DeneySEL desenlerde eşit koşullarda öntest ve sontest uygulanmak üzere iki farklı çalışma grubu seçilir.<sup>49</sup> Bu kapsamda bu araştırmada devlet okullarında öğrenim görmekte olan, 4. sınıf düzeyinde, genel ortalamaları açısından birbirine yakın öğrencilerin oluşturduğu şubelerden dört tanesi random olarak seçilmiştir. DeneySEL uygulama kapsamında sınıflardan, ön ve son test uygulanmak üzere farklı gruplar (deney & kontrol) oluşturulmuştur. Bu çerçevede tanımlanan sınıflarda bulunan öğrencilere belirli zamanlarda kazanım değerlendirme testleri uygulanmıştır. Söz konusu testlerin neticelerine bakılarak dört sınıfın akademik başarısının genelde birbirine yakın olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca seçilen sınıfların öğretmenlerinden de destek alınmış, çalışmaya olumlu katkı sağlayarak araştırmanın sağlıklı ilerlemesine yardımcı olmaları istenmiştir. Katılımcı sınıfların akademik düzeyleri yanında, sosyokültürel yapıları, ekonomik durumları açısından da yaklaşık olarak birbirine benzer bir durumda olmalarına özen gösterilmiştir. Nitekim araştırmacının, bağımlı, bağımsız ve kontrol grupları ile bunlara bağlı değişkenleri kendi şartları altında belirleyerek deney etkinliklerinin neden sonuç ilişkisinde gerçekleşip gerçekleşmediğini incelemesi önemlidir.<sup>50</sup>

## 1.2. Uygulama

Araştırmanın evrenini 2022-2023 öğretim yılı/güz yarıyılında Kayseri ilinde resmi ilkokullarda aktif biçimde öğrenime dâhil olan 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmada, saha çalışması yapılmak üzere işlevselleştirilen çalışma grubu ise yine aynı ilin Melikgazi ilçesinde bulunan resmi bir ilkokulda 4. sınıfta öğrenim gören eden 84 öğrenciden müteşekkildir. Genel akademik ortalamaları dikkate alındığında birbirine oldukça yakın olan söz konusu sınıflardan ikisi uygulama (deney), ikisi kontrol grubu olmak üzere 84 öğrenci seçilmiştir. Bahsi geçen uygulama ve kontrol gruplarında bulunan katılımcı öğrencilerin sayısı aşağıdaki tabloda (Tablo 1) aktarılmıştır.

**Tablo 1.** Kontrol ve Deney Grubu Katılımcı Yapısı

Grup	N	Toplam	229
Kont. Gr.	42	84	
Den. Gr.	42		

Uygulama öncesinde Erciyes Üniversitesi Beşerî ve Sosyal Bilimler Etik Kurulundan gerekli izinler alınmıştır. Akabinde her iki grup öğrenciye DKAB tutum ölçeği uygulanmıştır. Bu, her iki grup katılımcı öğrenci arasında ilgili derse yönelik olarak tutum bazında başlangıçta anlamlı bir farkın olup-olmadığını yoklamak amacıyla yapılmıştır. Bu arada, deney grubu ile 8 hafta müddetince eğitsel dijital oyunlarla sınıf içi bir takım etkinlik ve uygulamalar yapılırken, kontrol grubunda geleneksel yöntemlerle (anlatım, soru-cevap, okuma-yazma vb.) derslerin işlenmesine devam edilmiştir. Araştırma kapsamında işe koşulan uygulama, haftalık iki ders saati (40+40 dk) olacak biçimde, toplamda 8 hafta boyunca 16 ders saati süresince gerçekleştirilmiştir. Uygulamada 4. sınıf DKAB öğretim programının ikinci ünitesi olan “İslam’ı Tanıyalım” konusu seçilmiştir. Bu ünite de Kur’anı Kerim’in temel kavramları ve iç düzeni ile ilgili kavramlar ve Amentü duası, İslam’ın inanç esasları, İslam’ın şartları yer almaktadır. DeneySEL uygulama sürecinde daha kolaylıkla izlenebilecek bir içeriğe (kavramlar, dualar, ilkeler vb.) sahip olması bu üniteyi seçmede etkili olmuştur. Ayrıca deneySEL uygulamanın yapıldığı Kasım-2022 ayında da söz konusu sınıflarda genelde bu konu işlenmektedir.

Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde ilgili konunun işlendiği ders saatine uygun olarak kolaylıkla ve eğlenceli biçimde uygulanabilen etkinlikler dijital oyun platformları/uygulamaları üzerinden geliştirilmiş ve uygulanmıştır. Nitekim, deneySEL uygulamalarda öğretilmek istenen konunun hedef ve kazanımlarına

<sup>49</sup> Niyazi Karasar, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Nobel Yayınları, 2022), 132.

<sup>50</sup> Şener Büyükoztürk vd., *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Pegem Akademi, 2022), 217.

uygun eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlenceli kısımlarının kullanılması gerektiği vurgulanmıştır.<sup>51</sup> Oyunlar 8 hafta boyunca 16 saatlik ders saati süresine harmanlanarak kullanılmıştır. Oyunlar içeriği (Kazanımlar, konular, görsel ve işitsel öğeler) Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenleri tarafından uyarlanmış olan oyunlardır. Öğretim materyali olarak kullanmak isteyen herkesin kolaylıkla erişim sağlayabileceği oyunlar internet üzerinden birçok oyun platformlarında eğitim materyali olarak düzenlenmekte ve içeriklendirilmektedir. Bu kapsamda örneğin Wordwall uygulamasında eşleştir, kutuyu aç, çarkifelek, eşleşmeyi bul, kelime çorbası, eşleşen çiftler, gameshow testi, hafıza kartları, eksik kelime, anagram, rastgele kartlar, etiketli diyagram, adam asmaca, kelime avı, bulmaca, kutucukları çevir türünde oyunlar bulunmaktadır (<https://wordwall.net/tr>). Bu çalışmada, deneysel uygulama esnasında kullanılan oyunlar; çarkifelek, gameshow testi, labirent kovalamaca, kutu aç, dijital puzzle, dijital eşleştirme, dijital doğru-yanlış ve dijital boşluk doldurmadır. Seçilen eğitsel dijital oyunlar deneysel çalışma boyunca ünite ve kazanımlara uygun olarak genelde konu bitiminde, çoğu zaman ders sonlarında ve önemli ölçüde de akıllı tahta marifetiyle yapılandırılmak suretiyle öğrencilere sunulmuştur. Söz konusu sanal oyun ve uygulamaların nasıl işe koşulacağı, sürece dair kurallar ile ilgili açıklamalar öğretmen tarafından ders öncesi ve ders boyunca yapılmıştır. Her bir öğrencinin oyunu bireysel olarak oynayarak bizzat tecrübe etmesi sağlanmıştır.

### 1.3. Veri Toplama ve Analiz

Çalışmada, öğrencilerin ilgili derse (DKAB) yönelik tutumlarını belirlemek üzere Kavak tarafından hazırlanan tutum ölçeği kullanılmıştır.<sup>52</sup> Söz konusu çalışmada madde geçerlik ve güvenilirlik analizleri sonucunda 26 maddenin yer aldığı ve beş yanıt seçeneği olan bir ölçek (genelde likert modeli olarak bilinir) geliştirilmiştir. İlgili çalışmada, anılan ölçeğin Cronbach-Alfa güvenilirlik puanı 0,893 olarak şeklinde verilmiştir. Ölçek, on beş tanesi (1, 2, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24) olumlu, on bir tanesi (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 20, 25, 26, 27) olumsuz olan tutum ifadelerinden oluşmaktadır.

Çalışma kapsamında erişilen veriler analiz edilirken bu tür verilerin analizinde sıklıkla başvurulan bir program olan SPSS 25 kullanılmıştır. Bu kapsamda ilgili program marifetiyle her bir katılımcı için ön ve son test puanları (DKAB tutum) hesaplanmıştır. Araştırmada kullanılan tutum ölçeğinden elde edilen skorların normal bir saçılım gösterip göstermediğini anlamak üzere normallik testlerinden Shapiro-Wilk testi uygulanmıştır. Test sonucunda ölçek kullanılarak elde edilen farklı düzeylerdeki toplam puanların sınıflar bazındaki görünümünün normal bir dağılım sergilediği anlaşılmıştır ( $p=0,2$ ). Buradan hareketle, veri setinin analizinde her iki grup öğrenci kümesi için, ilişkisiz-bağımsız örneklemeler (independent samples) ile bağımlı örneklemeler (paired samples) t testi kullanılmıştır. İstatistiksel bilgilerin değerlendirilmesinde anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın verileri ve buradan hareketle erişilen sonuçlar, 2022-2023 öğretim yılı/güz yarı yılında, Kayseri ili, Melikgazi ilçesine bağlı resmi bir ilkokulda öğrenim görmekte olup dördüncü sınıfa devam eden 84 öğrenciyle 8 (Sekiz) haftalık bir süreçte yapılan uygulamalar neticesinde, alan yazında geliştirilmiş olan DKAB tutum ölçeğiyle elde edilen veriler ile sınırlıdır.

## 2. Bulgular ve Yorum

Araştırmanın bu kesiminde, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin DKAB dersine yönelik tutumlarına yansımalarının nasıl olduğu noktasında erişilen veriler ile söz konusu verilere ait yorumlara yer verilecektir.

### 2.1. Birinci Alt Problem

Araştırmada, kontrol ve deney gruplarına eğitsel dijital oyunları içeren etkinliklerden önce DKAB Tutum Ölçeği uygulanarak öntest puanlarına bakılmıştır. Eğitsel dijital oyun etkinliklerinin uygulanacağı deney grubunun öntest DKAB tutum düzeyleri ile mevcut öğretim programına uygun ve klasik öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirileceği kontrol grubunun öntest DKAB tutum düzeyleri arasında manidar bir

<sup>51</sup> Volkan Kukul, "Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim Ve Yaklaşımlar", *Eğitsel Dijital Oyunlar*, (2013), 29-30.

<sup>52</sup> Rahime Kavak, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Zihin Haritası Oluşturmanın Öğrenci Başarısına, Kalıcılığa ve Öğrenmedeki Duyuşsal Özelliklere Etkisi* (Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016).



farkın (istatistiki olarak) olup olmadığını ortaya koymak amacıyla ilişkisiz-bağımsız gruplar (independent samples) t-testi uygulanmıştır. İlgili testin sonuçları aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 2.** Kontrol ve Deney Grupları Öntest Puanları

Test	Grup	N	X	SS	T	P
Öntest puanları	Kont. Gr.	42	3,42	0,3	-0,36	0,960
Öntest puanları	Den. Gr.	42	3,43	0,34	-0,36	

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi, ikili grupların ölçek puan ortalamalarının karşılaştırıldığı testlerden birisi olan ilişkisiz-bağımsız gruplar (independent samples) t-testi sonuçlarına göre, kontrol grubu öntest DKAB tutum puan ortalaması ( $X=3,42$ ,  $SS=0,3$ ) ile deney grubu öntest DKAB tutum puan ortalaması ( $X=3,43$ ,  $SS=0,34$ ) arasında manidar bir farklılık (istatistiki olarak) görülmemiştir ( $p>0,05$ ). Bu sonuca göre eğitsel dijital oyunlar ders etkinliklerinde kullanılmadan önce kontrol ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin DKAB dersine dönük tutum düzeyleri birbirine yakındır.

## 2.2. İkinci Alt Problem

Araştırmada etkisi yoklanmaya çalışılan ve bağımlı değişken olarak işe koşulan eğitsel dijital oyunların oynandığı grubun (deney) öntest ve sontest DKAB tutum puanları ile mevcut programa uygun öğretimin gerçekleştirildiği kontrol grubunun öntest ve sontest DKAB tutum puanları arasında anlamlı bir farklılaşmanın (istatistiki olarak) olup olmadığını tespit etmek için bağımlı örneklem (paired sample) t-testi gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda erişilen verilen aşağıda aktarılmıştır.

**Tablo 3.** Kontrol ve Deney Grubu Bağımlı Örneklem t Testi Puanları

Test	Grup	N	X	SS	P
Öntest puanları	Kont. Gr.	42	3,42	0,3	0,238
Sontest puanları	Kont. Gr.	42	3,54	0,51	
Öntest puanları	Den. Gr.	42	3,43	0,34	0,00
Sontest puanları	Den. Gr.	42	4,21	0,67	

Yukarıdaki tabloya göre deney grubu öğrencilerine eğitsel dijital oyun etkinlikleri kullanılmadan önce uygulanan öntestin puan ortalaması ( $X_{\text{öntest}}=3,43$ ,  $SS=0,34$ ) ile ilgili etkinlikler yapıldıktan sonra uygulanan sontestin puan ortalaması ( $X_{\text{sontest}}=4,21$ ,  $SS=0,67$ ) arasında manidar bir fark (istatistiki olarak) görülmüştür ( $p<0,00$ ). Kontrol grubu öğrencilerine ise din öğretiminde mevcut öğretim programı uygulanmış ve öntest puan ortalaması ( $X_{\text{öntest}}=3,42$ ,  $SS=0,3$ ) ile sontest puan ortalaması arasında ( $X_{\text{sontest}}=3,54$ ,  $SS=0,51$ ) manidar bir fark (istatistiki olarak) görülmemiştir ( $p>0,05$ ).

## 2.3. Üçüncü Alt Problem

Mevcut DKAB öğretim programının uygulandığı kontrol ve eğitsel dijital oyun etkinliklerin kullanıldığı deney gruplarının sontest puanları arasında manidar bir farklılaşma (istatistiki olarak) gerçekleşip gerçekleşmediğini ortaya koymak üzere ilişkisiz-bağımsız gruplar (independent samples) t-testi gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda erişilen veriler aşağıda sunulmuştur.

**Tablo 4.** Kontrol ve Deney Grupları Sontest Puanları

Test	Grup	N	X	SS	P
Sontest puanları	Kont. Gr.	42	3,54	0,51	0,000
Sontest puanları	Den. Gr.	42	4,21	0,67	

Yukarıda gösterilen ilişkisiz-bağımsız gruplar (independent samples) t testi sonucu ışığında, kontrol grubu DKAB sontest tutum puan düzeyi ( $X=3,54$ ,  $SS=0,51$ ) ile deney grubu DKAB sontest tutum puan düzeyi ( $X=4,21$ ,  $SS=0,67$ ) arasında manidar bir farklılık (istatistiki olarak) vardır ( $p<.05$ ). Görüldüğü gibi eğitsel dijital oyunlarla desteklenen DKAB dersinde öğrencilerin derse yönelik tutumları, kontrol grubuna göre olumlu yönde evrilmiştir. Bu değişimde eğitsel dijital oyunlar kullanılarak yapılan ders içi etkinliklerin önemli bir yerinin olduğu söylenebilir.

## Sonuç

Bu araştırmada, eğitsel dijital oyunların DKAB dersine dönük öğrenci tutumlarına yansımaları deneysel yaklaşımla incelenmiştir. Bu çerçevede deney ve kontrol grubuna, etkisi ortaya konmaya çalışılan eğitsel dijital oyunları içeren etkinliklerden önce, daha önce hazırlanmış DKAB tutum ölçeği uygulanmış, erişilen puanlar karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma sonucunda grupların ölçek marifetiyle erişilen toplam puanlar arasında manidar bir fark (istatistiki olarak) bulunamamıştır. Bir diğer deyişle, kontrol ve deney gruplarının uygulama öncesinde, derse ilişkin tutum düzeyleri birbirine yakın bulunmuştur. Bu durum söz konusu grupların öntest uygulamasından aldıkları puanların birbirine çok yakın olmalarından da anlaşılabilir.

Çalışmanın deneysel uygulama safhasında mevcut öğretim programının (DKAB) uygulandığı kontrol grubuna yine DKAB tutum ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Erişilen puanlar aynı grubun öntest puanları ile karşılaştırılmış ve puanlar arasında manidar bir fark (istatistiki olarak) bulunamamıştır. Bu durum klasik usullerle işlenen derslerde derse yönelik öğrenci tutumlarının daha stabil bir seyir izlediğini göstermektedir. Eğitsel dijital oyun etkinlikleri ile desteklenen deney grubuna ise yine aynı tutum ölçeği, uygulama kısmında sözü edilen etkinliklerden sonra uygulanmıştır. Elde edilen puanlar, ilgili grubun öntest puanları ile karşılaştırılmış ve puanlar arasında manidar bir fark (istatistiki olarak) görülmüştür. Başka bir deyişle etkisi izlenmeye çalışılan dijital araçların DKAB dersinde kullanılması öğrencilerin söz konusu derse yönelik yaklaşımlarını pozitif yönde etkilemiştir. Öntest ve sontest puan ortalamalarına bakıldığında eğitsel dijital oyun etkinliklerinden sonra öğrencilerin tutum düzeylerinin yükseldiği ve bu dönüşümü desteklediği söylenebilir.

Kontrol grubu ile söz konusu oyunların oynandığı grubun sontest puanları karşılaştırılmış ve her iki puan arasında manidar bir fark (istatistiki olarak) bulunmuştur. Başka bir anlatımla eğitsel dijital oyun etkinlikleri ile DKAB dersinin desteklenmesi öğrencilerin derse yönelik tutumlarını deney grubu lehine etkilemiştir. Grupların sontest puan ortalamalarına bakıldığında deney grubunun ölçek puan ortalamasının daha fazla yükseldiği görülebilir. Burada söz konusu oyunlar sayesinde sınıf içinde öğrenme ortamlarının daha etkileşimli, öğrenci merkezli ve eğlenceli hale gelmesinin etkisi olabilir. Daha önce de ifade edildiği gibi oyunlar, öğrencilerin daha fazla dikkatini çekmekte, öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmekte, sınıf içi etkileşim ve iletişimin niteliğini iyileştirmektedir. Elde edilen bulgular, eğitim bilimlerinin farklı alanlarında yapılan ve dijital mecraların eğitim süreciyle ilişkisini irdeleyen kimi yayınların bulgularıyla örtüşmektedir. Örneğin Çokyaman ve Şimşek tarafından yapılan araştırmada eğitsel dijital oyunlarla desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin İngilizce ders (8. Sınıf) başarısı ve bu derse yönelik güdülenme düzeylerinin artmasında etkili olduğu tespit edilmiştir.<sup>53</sup> Hung ve arkadaşlarınınca Matematik dersi özelinde yapılan araştırmada oyun tabanlı e-kitap modelinin derse katılan grubun akademik başarısını, öz yeterlilik algısını ve matematik olgusuna dönük motivasyonunu pozitif yönde desteklediğini göstermiştir.<sup>54</sup> Bu değişimde oyun-tabanlı ortamların öğrencilerin aktif katılım sağlayıp yaşantılarını bireysel olarak

<sup>53</sup> Murat Çokyaman - Hüseyin Şimşek, "Eğitsel Dijital Oyunların 8. Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Ders Başarısı ve Güdülenmelerine Etkisi", *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 22/2 (2022), 708-722.

<sup>54</sup> C.-M Hung, I. Huang, G.J. Hwang, "Effects Of Digital Game-Based Learning On Students' Self-Efficacy, Motivation, Anxiety, And Achievements In Learning Mathematics", *Journal of Computers in Education* 1/2 (2014), 158-162.

sürdürebilecekleri birçok imkân barındırma yanında, yaparak-yaşayarak öğrenmelerine fırsat tanıyan ortamlar sunmasıyla yakından ilgilidir.<sup>55</sup>

Bununla beraber Ağırçöl ve arkadaşları tarafından yapılan araştırmada eğitsel dijital oyunların fen bilgisi dersine yönelik öğrenci tutumlarını farklılaştırmadığı sonucuna ulaşılmış bu durum araştırmada, insan tutumlarının değişmesinin zor olmasına ve zaman almasına bağlanmıştır.<sup>56</sup> Çankaya ve Karamete tarafından matematik dersi özelinde yapılan araştırmada eğitsel dijital oyunlar oynanmadan önce ve oynandıktan sonra çalışma grubunda yer alan öğrencilerin derse yönelik tutumlarında değişme olmadığı bulgulanmış, bu durum öğrencilerin matematik dersine uygulama öncesinde de olumlu tutumları olmasıyla ilişkilendirilmiştir.<sup>57</sup> Yavuzkan tarafından yapılan araştırmada eğitsel dijital oyunlarla yapılan uygulamalar sonucunda kontrol ve deney grubu arasında yine aynı derse (5. Sınıf) yönelik tutum puanları açısından manidar bir fark (istatistikî olarak) görülmemiştir. Uygulanan yöntemin tutum üzerinde anlamlı fark yaratmamasının sebebi araştırmada, yapılan uygulamanın müddeti, oyun seçimi ya da seçilen oyunun niteliği yanında tutum değişiminin zaman alması olguları ile ilişkilendirilmiştir.<sup>58</sup> Nitekim eğitsel oyunların bir derste, hangi amaç ve kazanımları gerçekleştirmek üzere, nasıl bir süreç yönetimiyle iş koşulacağı önemli bir konudur. İngilizce dersi özelinde yapılan araştırmalarda eğitsel dijital oyunların İngilizce dersine yönelik akademik başarı ve motivasyonda bir farklılığa neden olurken, derse yönelik tutumlarda herhangi bir anlamlı farklılığa yol açmadığı bildirilmiştir.<sup>59</sup>

İlk bakışta birbirinin aksi yönünde tablo sunan bu tür veriler eğitsel dijital oyunların kullanımının, özellikle etki ve niteliğinin öğretim süreçlerinin amaç ve kazanımları, kullanıldıkları dersin yapısı, özel öğretim yöntem ve teknikleri bağlamında düşünülmesi gerektiğini göstermektedir. Burada öğrenci niteliği ile öğrenme ortamlarının psikolojik ve fiziksel yapısı da bir değişken durumundadır. Diğer yanda her dersin muhtevası, öğretim teknolojisi ve dijitalleşme bağlamında farklı öğretim ve rehberlik becerilerini gerektirmektedir. Hangi amaç ve kazanımları gerçekleştirmek için hangi eğitsel dijital oyunların, ne amaçla, dersin hangi aşamasında, ne kadar süreyle işe koşulacağı, kimlerin katılımının nasıl sağlanacağı, oyunların sonunda nasıl bir değerlendirme yapılacağı önem kazanmaktadır. Bu durum öğretmen yeterlikleriyle yakından ilgilidir. Nitekim Hazar tarafından yapılan araştırmada öğretmenlerin söz konusu oyunlar noktasında yeterli düzeyde alan yazın bilgisine sahip olmalarına karşın, oyunları kullanma akla geldiğinde kendilerini yetersiz gördükleri bulgulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre bu durumun en önemli nedenlerinden birisi oyunla öğretim noktasında lisans eğitimi boyunca yeterli formasyonun sağlanamamış olmasıdır.<sup>60</sup>

Öğretim teknolojilerinin gelişmesi ve yenilikler ortaya koyması öğretim camiasının ilgisini her geçen gün daha fazla çekmektedir. Nitekim son yıllarda öğretim teknolojilerinde önemli gelişmeler yaşanmaktadır. Özellikle pandemi koşullarında giderek ivme kazanan uzaktan eğitim ya da hibrit eğitim uygulamaları dijital teknolojilerin görünürlüğünü artırmıştır. Bu dönüşüm genelde eğitim, özelde din öğretimi etkinliklerinde dijital program, uygulama ve araç gereçlerin kullanılabilirliğine dönük yeni farkındalık alanları oluşturmuştur. Bu kapsamda farklı dijital platformlar ile özellikle eğitsel dijital oyunların din öğretiminde nasıl kullanılabileceği, bu tür kullanımların din öğretimi sürecini ne yönde/nasıl etkileyeceği, öğrenci ve öğretmen motivasyonuna nasıl yansıtılabileceğine dönük araştırmaların önü açılmıştır. Din öğretiminde geleneksel yöntemlerin dışında öğrenciyi merkeze alan, interaktif, öğrencinin daha aktif olmasını sağlayan, derse karşı olan ilgisini canlı tutabilecek etkinlikler kullanılabilir. Bu kapsamda eğitsel

<sup>55</sup> E. Bayırtepe - H. Tüzün. "Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33/33 (2007), 50.

<sup>56</sup> Mahmut Ağırçöl vd., "Eğitsel Dijital Oyunlarla İşlenen Fen Bilgisi Dersinin Öğrencinin Bilgilerinin Kalıcılığına, Akademik Başarısına ve Tutumuna Etkisi", *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi* 5/3 (2022), 170.

<sup>57</sup> Serkan Çankaya-Ayşen Karamete, "Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi", *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 4/2 (2013), 126.

<sup>58</sup> Huriye Yavuzkan, *Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi* (Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019).

<sup>59</sup> Murat Çokyaman - Hüseyin Şimşek, "Eğitsel Dijital Oyunların 8. Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Ders Başarısı ve Gütülenmelerine Etkisi", *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 22/2 (2022), 708-722; Serkan Yeşilbağ vd., "The effect of educational computer games on students' academic achievements and attitudes towards English lesson", *Education and Information Technologies* 25/6 (2020), 5339-5356.

<sup>60</sup> Zekihan Hazar, "Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi", *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 13/1 (2018), 70.

dijital oyunların din, ahlak ve değerler öğretimi alanındaki öğrenci başarısına, derse ilişkin motivasyon düzeyine, öğretmene yönelik ilgi ve tutuma etkisi araştırmalara konu edilebilir.

Millî Eğitim Bakanlığı, DKAB öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunları derslerinde kullanabilmeleri için hizmet içi eğitimler düzenleyebilir. Bu alanda etkinlikler düzenlemekte zorlanan öğretmenlerin bilişim uzmanları ile iş birliği içinde çalışmaları sağlanabilir. Lisans eğitiminde konu ile ilgili bilgilendirme yapılabilir. Pedagojik formasyon dersleri arasında bulunan öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı dersinin içeriği eğitsel dijital oyunları içerecek biçimde ele alınabilir. Din öğretimi faaliyetlerini yürüten öğretmenlerle, uyguladıkları eğitsel dijital oyunların kullanımındaki tecrübelerinin aktarılmasını sağlayacak toplantılar, workshoplar düzenlenebilir veya yeni geliştirilen dijital oyunlarla ilgili atölye çalışmaları yapılabilir.

Sonuç olarak DKAB dersinin eğitsel dijital oyunlarla desteklenmesi öğrencilerin ilgili ders özelinde, din eğitimi uygulamalarına yönelik pozitif tavırlar geliştirmelerine katkı sağladığı anlaşılmıştır. Bununla beraber eğitsel dijital oyun uygulamasında öğretmen özellikle çocukların davranışlarını iyi gözlemlemeli, süreci iyi yönetmeli, oyunların eğitsel amaçlardan sapmamasına özen göstermelidir. Ayrıca bu tür oyunların örgün ve yaygın eğitimin diğer alanlarında kullanılabilirliği üzerinde de durulmalı, farklı araştırmalar yapılmalıdır.



## The Effect of Educational Digital Games on Student Attitudes Towards Religious Culture and Moral Knowledge Lesson

**Citation:** Cemil Osmanoğlu - Öznur Birgün, "The Effect of Educational Digital Games on Student Attitudes Towards Religious Culture and Moral Knowledge Lesson", *Artuklu Akademi* 10/2 (Aralık 2023), 223-238.

### Extended Abstract

Play is one of the most important ways of living and learning in childhood. By playing, the child both has fun and learns about life and living. Educational games are activities that have a learning aspect as well as a fun aspect. Educational games contribute to the permanence of learning in child development and education, especially in early childhood. Through educational games, the learning process becomes more fun and participatory. While educational games advance the cognitive and academic development of students, they also contribute to their physical, social, and emotional development. The developments in technology, especially in the digital world, have led to the digitalization of games. Educational digital games can be used by teachers depending on different lessons, units, and subjects. These games can be updated from place to place and made functional in line with different purposes and gains. It has been reported that educational digital tools, applications, or programs affect the quality of learning positively. Although there have been some scientific researches on the reflections of digital games in different fields of education, there has not been enough work yet in the field of religious education. This situation makes it necessary to examine the effectiveness of educational digital materials in religious teaching. Distance education or hybrid education, which has gained momentum especially under pandemic conditions, has further increased the visibility of digital technologies in the teaching process.

The main purpose of this research is to examine the effect of educational digital games on student attitudes towards Religious Culture and Moral Knowledge course. In the research, in accordance with the experimental research logic, a pre-test-post-test application was made by using a scientifically valid and reliable attitude scale to examine the attitudes of the students towards the relevant course. The population of the research consists of 4th grade students studying in official public primary schools in Kayseri in the 2022-2023 academic year. The study group of the research, on the other hand, consists of 84 students attending the 4th grade in a public primary school located in the Maleekghazi district of the same province. The students in the classes determined by random sampling were assigned as the experimental and control groups. Before the application, the pre-test DKAB attitude scale was applied to the students in the experimental and control groups. Here, it was examined whether there was a significant difference between the experimental and control groups. While the experimental group was taught with educational digital games for 8 weeks, the control group was taught with traditional methods. The implementation lasted for a total of 8 weeks, 2 course hours per week. The application was made on the subject of "Let's Know Islam", which is the second unit of the 4th grade Religious Culture and Moral Knowledge course. In this context, the activities prepared in accordance with the relevant subject were developed and implemented through digital game platforms/applications. Games are games whose content (achievements, topics, visual and audio elements) can be adapted by Religious Culture and Moral Knowledge teachers. Games used during the application; passion, gameshow test, maze chase, open box, digital puzzle, digital matching, digital true-false and digital fill-in-the-blank. The selected educational digital games were played during the eight-week period in accordance with the units and achievements, at the end of the subject, usually at the end of the lesson, mostly in the second lesson hour, by reflecting on the smart board. How to play educational digital games, what the rules of the game are, were explained to the students by the teacher before and during the lesson. Each student was provided to experience the game individually by playing the game.

In the data analysis, attitude scores were calculated with the pre-test and post-test. Since it has a normal distribution, parametric tests were used in data analysis. In the study, the DKAB course attitude

scale was applied to the experimental group students supported by educational digital games and the control group students in which traditional teaching practices. It was checked whether there was a statistically significant difference between the scores obtained from both groups. As a result of independent samples t-test and dependent samples t-tests, it was seen that there was a significant difference in favor of the experimental group between the post-test scores of the experimental group supported by educational digital games and the post-test scores of the control group in which traditional approaches. In the light of the findings, it was emphasized that educational digital games can be used as teaching tools to support the teaching process in Religious Culture and Moral Knowledge courses.

## Kaynakça

- Ağrığöl, Mahmut vd. "Eğitsel Dijital Oyunlarla İşlenen Fen Bilgisi Dersinin Öğrencinin Bilgilerinin Kalıcılığına, Akademik Başarısına ve Tutumuna Etkisi". *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi* 5/3 (2022), 157-176.
- Aksoy, Nuri Can - Küçük Demir, Betül. "Matematik Öğretiminde Dijital Oyun Tasarlamasının Öğretmen Adaylarının Yaratıcılıklarına Etkisi". *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi* 39/1 (2019), 147-169.
- Arslan, Kevser - Coştu, Fatma. "Eğitimin Vazgeçilmez Parçası Dijital Oyunlar: Lisansüstü Tezlere Ait Bir Sentez Çalışması". *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 54 (2022), 1329-1359.
- Atasoy, Ülüve. *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kavram Öğretimi*. Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Aydın, Betül. "Gelişimin Doğası". *Eğitim Psikolojisi (Gelişim-Öğrenme-Öğretim)* 29-55. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2016.
- Aygül, Hasan Hüseyin - Gürbüz, Gamze. "Çocuklara Yönelik Din Temalı Dijital Eğitsel Oyunların Göstergebilimsel Çözümlemesi", *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi* 9/25 (2020), 51-75.
- Başaran, İbrahim Ethem. *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2005.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. "Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri". *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 33/33 (2007), 41-54.
- Bayraktar, M. Faruk - Yorulmaz, Bilal. "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanımı". *Türkiye'de Okullarda Din Öğretimi*. 705-721. İstanbul: Dem Yayınları, 2011.
- Bilici, Ali Baz. *Gelişim ve Eğitim Odaklı Çocuk Psikolojisi ve Din*. İzmir: Akademik Gelişim, 2015.
- Büyüköztürk, Şener vd. *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi, 2022.
- Çamdibi, H. Mahmut. *Şahsiyet Terbiyesi ve Gazali*. İstanbul: Han Yayıncılık, 1983.
- Çangır, Metin. *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla örneği)*. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Çankaya, Serkan - Karamete, Ayşen. "Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi". *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 4/2 (2013), 115-127.
- Çeken, Kübra. *Eğitsel Oyun ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımı*. Malatya: İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022.
- Çelik, Rahime. 3. *Uluslararası Din Eğitimi Kongresi*, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Değerler Adası Dijital Oyununun Öğrenci Tutumuna Etkisi". Konya, Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları, 2022.
- Çokyaman, Murat-Şimşek, Hüseyin. "Eğitsel Dijital Oyunların 8. Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Ders Başarısı Ve Güdülenmelerine Etkisi". *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 22/2 (2022), 708-722.
- Demir, Rıdvan. "Sanal Gerçeklik Gözlüğüne Dayalı Din Öğretimine Yönelik Öğretmen Adaylarının Tutumu". *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8/1 (2019), 847-861.
- Digeronimo, Theresa F. - Schaefer, Charles E. *Anne ve Babalar İçin Çocuk Psikolojisi*. çev. M. Meltem Açıan. İstanbul: Yakamoz Yayıncılık, 2009.
- Dodurgalı, Abdurrahman. *İbn-i Sina Felsefesinde Eğitim*. İstanbul: M.Ü İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, 1995.
- Egi, Esra. 5. *Sınıf İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Etkinliklerinin Kullanımı*. Elâzığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022.
- Elkind, David. *The Power of Play*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.
- Gee, James Paul. "Deep Learning Properties of Good Digital Games: How Far Can They Go?" in *Serious Games*, 89-104. United Kingdom: Routledge, 2009.
- Gomes, Tancicleide Carina Simões vd. "Exploring an approach based on digital games for teaching programming concepts to young children". *International journal of child-computer interaction* 16 (2018), 77-84.
- Göv, Ayşe. *Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Granic, Isabela vd. "The Benefits of Playing Video Games". *American Psychologist* 69/1 (2014). 66-78.
- Güler, Hasan vd. "İnternet ve Mobil Teknolojilerin Yaygınlaşması: Fırsatlar ve Sınırlılıklar". *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 7/14 (2017), 186-207.

- Gürer, Banu - Arslan, Nursel. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi". *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017), 87-127.
- Gürsoy, Sema. "Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar". *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (2022), 107-129.
- Hazar, Zekihan. "Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi". *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 13/1 (2018), 52-72.
- Hazar, Zekihan - Hazar, Muhsin. "Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği". *Journal of Human Sciences* 14/1 (2017), 203-216.
- Hung, C.-M - I. Huang, G.J. Hwang, Effects Of Digital Game-Based Learning On Students' Self-Efficacy, Motivation, Anxiety, And Achievements In Learning Mathematics. *Journal of Computers in Education* 1/2 (2014), 158-162.
- İltuş, Cüveyriye. "Din Eğitiminde Dijital Mecraların Kullanımı". *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* 8/3 (2021), 523-532.
- İnceoğlu, Mustafa Murat - Özkan, Yudum. *Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Teknoloji Entegrasyonu*. Ankara: Gece Kitaplığı, 2023.
- Jean, Piaget. *Çocuğun Ahlaki Yargısı*. çev. İ. Dünder, İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2015.
- Karasar, Niyazi. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2022.
- Kavak, Rahime. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Zihin Haritası Oluşturmanın Öğrenci Başarısına, Kalıcılığa ve Öğrenmedeki Duyuşsal Özelliklere Etkisi" Elazığ: Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies, *D-Lib Magazine*, 8(2), <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>, (Erişim Tarihi: 08.01.2018).
- Kukul, Volkan. "Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim Ve Yaklaşımlar". *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. Ankara: Pegem Akademi, 2013. 29-30.
- Li, Qing vd. "Let us save lives using games! A study of the effect of digital games for traffic education". *Journal of Educational Technology Systems* 49/2 (2020), 199-218.
- Moulin, Daniel. Religious Identity Choices in English Secondary Schools, *British Educational Research Journal*, 41/3 (2015), 489-504
- 238 *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. ed. Mehmet Akif Ocak. Ankara: Pegem Akademi, 2013.
- Oktay, Ayla. *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları, 1999.
- Özer, Fatih. "İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi". *Anadolu University Journal of Education Faculty* 4/4 (2020), 380-398.
- Pehlivan, Hülya. *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık, 2012.
- Prensky, Marc. "Fun, Play And Games: What Makes Games Engaging". *Digital Game-Based Learning* 5/1 (2001), 5-31.
- Samur, Yavuz. *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayınları, 2016.
- Sarı, Ayhan - Altun, Taner. "Oyunlaştırma Yöntemi İle İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkiliğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi". *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 7/3 (2016), 553-577.
- Sykes, Julie M. "Digital Games and Language Teaching and Learning". *Foreign Language Annals* 51/1 (2018), 219-224.
- Sykes, Julie M. - Reinhardt, Jonathon. *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*. United States of Amerika: Pearson, 2012.
- Turner, Patrick E. vd. "Influence of Online Computer Games On The Academic Achievement of Nontraditional Undergraduate Students". *Cogent Education* 5/1 (2018). 1-16.
- Yavuzer, Haluk. *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987.
- Yavuzkan, Huriye. *Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi*. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Yeşilbağ, Serkan vd. "The effect of educational computer games on students' academic achievements and attitudes towards English lesson". *Education and Information Technologies* 25/6 (2020), 5339-5356.
- Yorulmaz, Bilal. "Dijital Oyunlar, Din Eğitimi Açısından Bir Tehdit mi Bir İmkân mı?" VII. Uluslararası Din Görevlileri Sempozyumu, Sakarya: Ensar Neşriyat, 2016.