

Dr. Mahmut ZENGİN

Din, Ahlâk ve Değerler Öğretimi için Eğitsel Oyunlar

Değerler Eğitim Merkezi (DEM) Yayınları, İstanbul 2015, 152 s.

■ Samet YAĞCI *

Eğitim, insan var oldukça önemini koruyacak bir olgudur. Tarih boyunca insanlığın ortak problemi olan eğitim, son yıllarda yaşanan bilimsel gelişmelerle birlikte büyük bir değişim sürecine girmiştir. Günümüzde neyin eğitiminin yapılacağına yanında, yapılacak eğitimin nasıl olması gerektiği de önem kazanmıştır. Eğitim anlayışındaki yeni yaklaşımlar, öğretmen-öğrenci rollerinde, öğrenme-öğretme süreçlerinde, öğrenme ortamlarının oluşturulmasında ve ölçme-değerlendirme yöntemlerinin belirlenmesinde önemli değişimlerin yaşanmasına yol açmıştır. Buna göre geleneksel eğitimin yerini, yapılandırmacı anlayış çerçevesinde, öğrenci merkezli, bireysel farklılıkları dikkate alan, farklı metod ve tekniklerle, yaparak yaşayarak öğrenmeyi hedef alan bir eğitim almıştır. Her alanda olduğu gibi din öğretimi de bu gelişmelerden etkilenmiştir.

Tanıtımını yapacak olduğumuz kitap, Dr. Mahmut Zengin ve üç öğrencisinin katılımıyla yeni anlayışlar çerçevesinde din, ahlâk ve değerler öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarını içermektedir. Kitap, Değerler Eğitim Merkezi tarafından 2015 yılında yayımlanmıştır. Eser, özellikle isminde de belirtildiği üzere din, ahlâk ve değerler öğretimi için eğitsel oyunların uygulama örneklerini içermektedir. Kitap için, içeriği yansıtan, dikkat çeken bir renk ve kapak tasarlanmış, oyun uygulamalarının daha iyi anlaşılmasını sağlayacak bir sayfa boyutu ve sunum oluşturulmuştur.

Yaşanan bilimsel gelişmelere rağmen geleneksel din, ahlâk ve değerler öğretimi uygulamalarının devam etmesi ve yeni yaklaşımların ihmal edildiği düşüncesi kitabın yazılmasında önemli bir etken olmuştur. Yazar, bu çalışma ile, yeni yaklaşım ve uygulamalara katkı vermeyi, öğrenci ve öğretmenler için verimli sonuçlar sağlamayı amaç edinmektedir. Din, Ahlâk ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar Kitabı, öğrenci merkezli yaklaşımlara uygun olarak din, ahlâk ve okullarda yakın zamanda müfredata giren değerler öğretiminde kullanılmak üzere 87 adet eğitsel oyun uygulamasından oluşmaktadır.

* İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Din Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi. sametyagci45@gmail.com

Kitabın önsözünde yazar, oyunun her dönemdeki birey için bir ihtiyaç olduğuna, öğrenmeyi zevkli hale getiren ve kolaylaştıran bir araç olduğuna, bireylerin sosyalleşmesindeki etkisine vurgu yapmıştır.

Geleneksel yaklaşımların aksine, öğrencileri pasif ve dinleyici olmaktan çıkararak eğitsel oyunların, öğrencilerin bedensel, psiko-motor, zihinsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimlerine katkı sağladığı, kendilerini ve arkadaşlarını tanımada onlara fırsat sunduğu, işbirliği, paylaşma ve dayanışmayı öğrenmelerine imkân tanıdığı, öğrencilerin duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edebilmelerini sağladığı belirtilmektedir. Eğitsel oyunların, yaparak yaşayarak öğrenmelere fırsat tanıdığı; istenilen bilgi, davranış ve becerilerin kalıcı bir şekilde kazanılmasını sağladığı ve öğrencilerin liderlik, konuşma becerisi, akranları ile sağlıklı ilişkiler kurma gibi farklı özelliklerinin ortaya çıkmasında imkânlar oluşturduğu ifade edilmektedir.

Kitapta yer alan eğitsel oyunlara geçmeden önce oyunların hazırlanmasında dikkate alınan hususlara yer verilmiştir. Buna göre oyunlar bir model olarak tasarlanmış, oyunlarla ilgili herhangi bir yaş düzeyi belirtilmemiştir. Bununla oyunların farklı gelişim basamaklarına uygun olarak işlenebilmesine olanak sağlanmak istenmiştir. Oyunlar, bir veya birden fazla beceri geliştirme üzerine kurulmuş olup hem bireysel hem de grup olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmıştır. Oyunların ders ve konular için uygun olanının seçilmesi ve oyun sürecine dikkat edilerek güdüleme, değerlendirme ve etkinlik şeklinde uygulanması mümkün kılınmıştır. Oyunlarda kullanılacak materyallerin seçiminde, öğrencilerin durumuna ve imkânlarla göre uygun olarak farklı materyallerin kullanılabilmesi belirtilmiştir. Bazı oyunlar tek bir derste değil birden çok derste uygulanmaya uygun olarak tasarlanmıştır. Bu da öğrencilerin her derse motive olarak gelmelerini sağlamaya matuftur. Bütün bunların yanında oyunların önceden açık bir şekilde öğrencilere açıklanması, öğrenci seviyesine dikkat edilmesi, fiziki mekân, materyal imkânları, öğretmenin oyun sürecini yönetimindeki başarısı gibi faktörlerin verimlilikte önemli noktalar olduğuna dikkat çekilmiştir. Netice olarak, eğitsel oyunlarla öğrencilerin sınıfa, okula aidiyet duygusunun geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Kitapta her bir oyun için oyun ismi başta olmak üzere, oyunun amacını, süresini, gerekli araç-gereç ve uygulama önerilerinin belirtildiği bölümler oluşturulmuştur. Böylece her oyunun hangi amaç için planlandığı, ne kadar süre alacağı, oyun için hangi materyallere ihtiyaç olduğu ve oyunun uygulanmasında faydalı olabilecek öneriler hakkında önceden bilgi edinilmesi sağlanmıştır. Buna göre öğretmen amaç, süre, araç-gereç gibi verilen bilgilerden yola çıkarak uygun bulduğu oyunu sınıfta uygulayabilecektir.

Şüphesiz ki oyunların uygulanmasında en önemli hususlardan biri, yazarın da belirttiği üzere, oyunun nasıl oynanacağını açık bir şekilde sınıfa anlatılmasıdır. Bunun için kitapta oyunların uygulanması ve oyun kuralları ile ilgili gayet geniş bir bilgi bölümü mevcuttur. Bu bölümde oyunun nasıl uygulanacağı baştan sona adım adım anlatılmış ve oyun sonunda yapılabilecekler için öneriler verilmiştir. Bu bölümden sonra her bir oyun için örnek bir uygulama yapılmış, bununla oyunun somut bir şekilde canlandırılması yapılmaya çalışılmıştır. Örnek uygulamalar Din Kültürü ve Ahlâk Bilgisi dersinden herhangi bir sınıf ve ünite üzerinde yapılmıştır. Fakat daha önce de belirtildiği gibi örnek oyun uygulamaları farklı sınıf ve konulara göre değiştirilebilen esnek bir yapıya sahiptir. Böylece öğretmen uygulamak istediği oyunları sınıflara ve konulara göre değiştirebilir. Şunu belirtmek gerekir ki, kitapta yer alan oyunlar, oyun çağında olan 4., 5., 6., 7. sınıf öğrencilerinde uygulamaya uygun bir yapıya sahiptir. Kitapta yer alan örnek oyun uygulamaları da daha çok bu sınıflara yönelik olarak verilmiştir.

Sonuç olarak din, ahlâk ve değerler öğretimi için eğitsel oyunlar kitabı din, ahlâk ve değerlerin öğretiminin yapıldığı bütün ortamlarda uygulanabilecek örnek oyunlar içeren bir kitaptır. Oyunlar sayesinde öğrencilerin derse güdülenmesi, aktif katılımı, kendilerini ifade etmesi, dersin zevkli ve kalıcı olması sağlanacak ve derslerin daha keyifli ve eğlenceli geçmesi sağlanmış olacaktır. Eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, psiko-motor, sosyal becerilerinin gelişimine katkı sağlayacaktır. Burada, eğitsel oyunları uygulayan öğretmenlerin, sınıf seviyesine göre ve dersin konusuna uygun bir oyun seçmesi, oyun için gerekli ön hazırlıkları yapması, oyun hakkında sınıfı doğru bir şekilde bilgilendirmesi, oyunları tartışmalara ve karışıklıklara fırsat vermeden yönetmesi gerekmektedir. Oyunların oynanması sürecinde bu hususlara dikkat edilmediği takdirde dersin ve oyunların asıl gayesi olan din, ahlâk ve değer öğretiminin kazanımları konusunda problem yaşanması muhtemeldir. Dolayısıyla öğretmenin ders sürecini dikkatli bir şekilde yürütmeye özen göstermesi önem arz etmektedir.