



**T.C.  
Hitit Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı**

**BİLGİSAYAR OYUNLARI YOLUYLA  
OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİN EĞİTİMİ**

**Şevket MERT**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Çorum 2015**



# **BİLGİSAYAR OYUNLARI YOLUYLA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİN EĞİTİMİ**

Hazırlayan  
Şevket MERT

Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Adem KORUKCU

Çorum 2015

## KABUL VE ONAY

Şevket MERT tarafından hazırlanan “BİLGİSAYAR OYUNLARI YOLUYLA OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİN EĞİTİMİ” başlıklı bu çalışma, 22 OCAK 2015 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

İmza

Prof. Dr. Osman EĞRİ (Başkan)

İmza

Prof. Dr. Şuayip ÖZDEMİR

İmza

Doç. Dr. Adem KORUKCU (Danışman)

İmza

(Unvan, Adı ve Soyadı)

İmza

(Unvan, Adı ve Soyadı)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İmza

Prof. Dr. Mehmet EVKURAN

Enstitü Müdürü

İmza

**T.C.**  
**HİTİT ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (22.01.2015)



Şevket MERT

## ÖZET

MERT, Şevket, *Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi*, Yüksek Lisans Tezi, Çorum 2015.

Bu araştırma bilgisayar oyunları yoluyla okul öncesi dönemde din eğitimi incelemek amacıyla yapılmıştır. Bilgisayar oyunlarının okul öncesi dönemi çocuklara yönelik öğretim aracı olarak kullanmak bu maksatla din eğitimi eğlenceli bir şekilde okul öncesi çocuklara öğretmektir.

Okul öncesi çocuklar açısından geleneksel dini bilgi soyut ve anlaşılması zor olduğu için dini bilgilerin öğretilmesinde bazı güçlükler yaşanmaktadır. Günümüzde din eğitimi öğretmen merkezlidir. Öğrenciler genellikle pasif bir dinleyicidirler. Bu da onların daha az katılımcı olmalarına ve daha az sorumluluk almalarına yol açmaktadır. Okul öncesi dönem çocuklarına dini bilgi vaaz ve nasihat yoluyla öğretilmemelidir. Bunun yerine dini bilgiler; dini motifli, dikkat ve özenle hazırlanmış bilgisayar oyunları ile öğretilmelidir. Bilgisayar yoluyla din eğitimine aktif bir şekilde katılan çocuk hevesle ve istekli bir şekilde öğrenmeyi sürdürecektir. Özellikle okul öncesi dönem çocuğu için din eğitiminin gayesi bilgi vermektense çok ilgi uyandırmak olmalıdır. Bu ilgi, dini motifleri olan bilgisayar oyunları ile daha kolay uyandırılabilir. Çünkü okul öncesi yaş grubundaki çocukların en temel ihtiyaçlarından birisi oyundur.

Bilgisayar oyun aracı olarak kullanılırsa çocuğa birçok olumlu davranış kazandırır. Çocuğun dikkat, algı, göz ve el koordinasyonunu sağlamakta ve muhakeme kabiliyetini geliştirmektedir. Bilgisayarla çalışan çocukta sorumluluk duygusu da gelişmektedir. Çünkü yaptığı her hata ve başarı kendisinin, yaptıklarının sorumluluğu kendine aittir. Bilgisayarla ilgilenen çocuk bu yüzden yaptığı her hatayı dış etkenlerde arayan, aşırı kadercı bir anlayışla değil, kendi iç dinamiklerine yönelen bir şahsiyet sahibi olarak yetişecektir. Bilgisayar oyunları ile eğitimin öğretici araç olarak kullanılması sonunda öğrenilen bilgilerin daha iyi hafızada kaldığı, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı kazanıldığı ve davranışları değiştirdiği görülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Okul öncesi, bilgisayar oyunları, din eğitimi, dini semboller

## ABSTRACT

MERT, Şevket, *Religious Education in Preschool Education through Computer Games, Post Graduate*, Master Thesis, Çorum 2015.

This study has been practiced to analyse religious education in preschool education through games. The aim is to use computer games as a teaching method for preschool children and give religious education to preschool children in an enjoyable way by this way.

There have been difficulties in giving religious education because traditional knowledge of religion is abstract and hard to understand for preschool children. Religious education is based on teachers in our day. Students are generally the passive listeners. And that causes them to be less active and less responsible. Religious education shouldn't be given to the preschool children through preaching and sermon. Instead it should be given through computer games that are made up of religious patterns prepared carefully and elaborately. The child attending religious education actively through computer will continue learning it enthusiastically. Religious education for preschool children should be especially inspiring interest rather than informing them. This can be inspired in an easier way through the computer games that have these religious patterns and interests. Because of the most basic needs of a child at that age is to play games.

If the computer is used as a mean of gaming, it gains the child so many positive behaviours. It facilitates cation, sense, eye and hand coordination of the child and improves her/his reasoning ability. The sense of responsibility in child working through computer will improve too. Because every mistake and success he or she makes is belong to her/ himself and the responsibility of what he or she does is belong to her/himself. That's why, the child interested in computer will grow up not as a person blaming external factors for every mistake he does, having determinist understanding but as a person that has his own internal dynamics. Using of the education through computer games as a teaching method shows that learning is remembered easier, it gains the skills of comparative thinking, deciding and changes the behaviours.

**Key words:** Preschool Education, Computer Games, Religious Education, Religious Patterns

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	İ
ABSTRACT .....	İİ
İÇİNDEKİLER.....	İİİ
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	VI
KISALTMALAR.....	Vİİİ
ÖNSÖZ .....	İX
1. GİRİŞ.....	1
1.1. PROBLEM.....	1
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	1
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	5
1.4. TEMEL KAVRAMLAR.....	7

### BİRİNCİ BÖLÜM

1. DİNİ GELİŞİMLE İLGİLİ EVRE KURAMLARI.....	8
1.1. JEAN PİAGET’NİN BİLİŞSEL GELİŞİM KURAMI.....	8
1.1.1. Bilişsel Gelişim Dönemleri .....	10
1.1.1.1. Duyusal – Motor (duyu-devinim) Dönemi (0-2 yaş) .....	10
1.1.1.2. İşlem Öncesi Dönemi (2 - 7 yaş).....	11
1.1.1.3. Somut İşlemsel Dönemi (7 – 11 yaş) .....	12
1.1.1.4. Soyut İşlemsel Dönemi (12 yaş ve sonrası) .....	13
1.1.2. Piaget’in Evrelerinin Dini Gelişime Uygulanması.....	13
1.1.3.1. David Elkind’in Din Eğitimi ile ilgili Çalışması.....	13
1.1.2.2. Ronald Goldman’ın Din Eğitimi ile ilgili Çalışması.....	14
1.1.3.3. Lawrence Kohlberg’in Ahlaki Gelişim Evreleri.....	15
1.1.2.3.1. Lawrence Kohlberg’in Ahlaki Gelişim Evreleri Dönemleri.....	16
1.1.2.4. James Fowler’in İman Gelişimi Evreleri: .....	19
1.1.2.5. Fritz Oser’in Dini Yargı Gelişimi Evreleri .....	22



## İKİNCİ BÖLÜM

<b>2. OKUL ÖNCESİ DÖNEM.....</b>	<b>24</b>
<b>2.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİN EĞİTİMİ.....</b>	<b>26</b>
2.1.1. Okul Öncesi Dönemde Dini Gelişim Özellikleri.....	30
2.1.1.1. Okul Öncesi Dönemde Din Eğitiminde Ailenin Etkisi .....	32
2.1.1.2. Okul Öncesi Dönemde Dini Sembollerin Etkisi .....	37
2.1.1.3. Okul Öncesi Dönemde Kitle İletişim Araçlarının Etkileri.....	39
2.1.2. Okul Öncesi Dönemde Din Eğitiminde Oyunun Yeri.....	41
2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri.....	44
<b>2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARI .....</b>	<b>49</b>
2.2.1. Bilgisayar Oyunu Türleri.....	50
2.2.1.1. Aksiyon / Macera Oyunları .....	52
2.2.1.2. Spor Oyunları .....	53
2.2.1.3. Simülasyon Oyunları.....	54
2.2.1.4. Strateji Oyunları .....	54
2.2.1.5. Rol Oynama Oyunları (Role Playing Games-RPG).....	55
2.2.1.6. Eğitsel Bilgisayar Oyunları .....	56

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

<b>3. BİLGİSAYAR OYUNLARINDAKİ DİNİ SEMBOLLER VE DİNİ İÇERİKLER .57</b>	
3.1. Hitman 2: Silent Assassin ( Codename 47 ).....	58
3.2. Grand Theft Auto (Gta) Motorlu Araç Hırsızlığı .....	60
3.3. Bioshock Infinite .....	65
3.4. Assassin's Creed (Suikastçının İtikadı) .....	67
3.5. Alice: Madness Returns.....	71
3.6. Street Fighter (Sokak Dövüşçüsü).....	72
3.7. World Of Warcraft (Wow).....	76
3.8. Cabal Online.....	79

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

<b>4. OKUL ÖNCESİ DÖNEM DİNİ BİLGİSAYAR OYUNLARI.....</b>	<b>83</b>
<b>4.1. HAFIZA KARTLARI EŞLEŞTİRME BİLGİSAYAR OYUNU .....</b>	<b>84</b>
4.1.1. Arapça Harflerle Hafıza Kartları Eşleştirme Bilgisayar Oyunu .....	85
<b>4.2. PUZZLE (YAPBOZ) BİLGİSAYAR OYUNLARI.....</b>	<b>88</b>
4.2.1. “Elif” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	91
4.2.2. “BE” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	92
4.2.3. “SİN” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	93
4.2.4. “CİM” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	94
4.2.5. “TE” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	95
4.2.6. “RA” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu .....	96
4.2.7. Çorum Saat Kulesi ve Akşemseddin Cami Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu ...	97
<b>4.3. İNTERNET SİTELERİNDEKİ OKUL ÖNCESİ DÖNEM DİNİ BİLGİSAYAR OYUNLARI ÖRNEKLERİ.....</b>	<b>98</b>
4.3.1. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu .....	99
4.3.2. Cami Boyama Bilgisayar Oyunu.....	102
4.3.3. Camiyi Temizle İslami Bilgisayar Oyunu.....	103
4.3.4. Camidekiler İslami Bilgisayar Oyunu .....	104
4.3.5. Arapça Harf Boyama Bilgisayar Oyunu .....	105
4.3.6. Arapça Harf Bulma Bilgisayar Oyunu .....	106
4.3.7. Caillou ( Kayu ) Abdest Alma Bilgisayar Oyunu .....	107
4.3.8. Kutsal Mekan Bulma Bilgisayar Oyunu .....	108
4.3.9. Kibleyi Bulma Bilgisayar Oyunu .....	109
<b>SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>110</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>112</b>

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Ailenin Tutumunun Çocuğun Davranış ve Kişiliğine Etkisi.....	36
Şekil 2. Dini Semboller.....	37
Şekil 3. Hitman 2: Silent Assassin Kiliseden Görünüm .....	59
Şekil 4. Hitman 2 : Silent Assassin Kiliseye Girerken. ....	59
Şekil 5. Hitman Absolution Rahibe Elbisesi Giymiş Ajanların Saldırısı .....	60
Şekil 6. Grant Theft Auto GTA 5 İlluminati Sembolleri.....	61
Şekil 7. Grant Theft Auto GTA 5 Horus'un Gözü .....	62
Şekil 8. Grant Theft Auto GTA 5 Çerçeve İçerisinde Horus'un Gözü.....	62
Şekil 9. Horus'un Gözü (Ay gözü) , Wikipedia'dan Alınmıştır.....	64
Şekil 10. Horus'un Gözü Antik Mısır Sembollerinden Bir Görünüm. ....	64
Şekil 11. Bioshock Infinite ( Our Prophet ) Bizim Peygamberimiz Yazmaktadır. ....	66
Şekil 12. Bir Mucize Çocuk Doğduğunda Şehir Daha Güvenli Olacaktır. ....	66
Şekil 13. Assassin's Creed Hıristiyan ve Müslüman Askerler .....	68
Şekil 14. 'Horus'un Gözü ' Sol Üstte , “Pentagram” sağ üstte, Barkod “12212012” ....	69
Şekil 15. Assassin's Creed İstanbul'dan Bir Görüntü .....	70
Şekil 16. Assassin's Creed Roma'dan Bir Görüntü.....	70
Şekil 17. Alice:Maddness Returns Horus'un Gözü, 666, Baphomet Kafası .....	71
Şekil 18. Alice: Maddness Returns Horus'un Gözü.....	72
Şekil 19. Street Fighter Bilgisayar Oyununu Dövüş Alanında BUDA Heykeli.....	75
Şekil 20. Street Fighter Dövüşme Alanı Budizm Tapınağı seçilmiştir.....	75
Şekil 21. World of Warcraft Antik Mısır Tanrısı Horus'un Gözü (Ay Gözü) .....	77
Şekil 22. World of Warcraft Piramitin İçerisinde Horus'un Gözü (Ay Gözü).....	78
Şekil 23. World of Warcraft Horus'un Gözü (Ay Gözü) .....	78
Şekil 24. Cabal Online Desert Scream şehrinin sembolü Horus'un Gözü (Ay Gözü) ...	79
Şekil 25. Cabal Online Davut'un Yıldızı.....	80
Şekil 26. Cabal Online Horus'un Gözü (Ay Gözü).....	80
Şekil 27. Cabal Online Güneşin tek gözünde Horus'un Gözü (Ay Gözü) .....	81
Şekil 28. Davud'un Kalkanı ya da Davud'un Yıldızı olarakta adlandırılır. ....	81
Şekil 29. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyundaki Resimler .....	86

Şekil 30. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Giriş Ekranı .....	86
Şekil 31. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Birinci Bölüm.....	87
Şekil 32. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu İkinci Bölüm.....	87
Şekil 33. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Üçüncü Bölüm .....	88
Şekil 34. “Elif” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu .....	91
Şekil 35. “BE” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu .....	92
Şekil 36. “SİN” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu.....	93
Şekil 37. “CİM” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu.....	94
Şekil 38. “TE” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu .....	95
Şekil 39. “RA” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu.....	96
Şekil 40. Çorum Saat Kulesi ve Akşemseddin Cami Puzzle ( Yapboz ) Oyunu .....	97
Şekil 41. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Başlama Sayfası .....	100
Şekil 42. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Ağız Yıkama .....	101
Şekil 43. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Ayak Yıkama .....	101
Şekil 44. Cami Boyama Bilgisayar Oyunu .....	102
Şekil 45. Camiyi Temizle İslami Bilgisayar Oyunu .....	103
Şekil 46. Camidekiler İslami Bilgisayar Oyunu .....	104
Şekil 47. Arapça Harf Boyama Bilgisayar Oyunu.....	105
Şekil 48. Arapça Harf Bulma Bilgisayar Oyunu .....	106
Şekil 49. Caillou (Kayu) Abdest Alma Bilgisayar Oyunu.....	107
Şekil 50. Kutsal Mekan Bulma Bilgisayar Oyunu.....	108
Şekil 51. Kibleyi Bulma Bilgisayar Oyunu .....	109

## KISALTMALAR

<b>o.ö.</b>	: Okul öncesi
<b>b.o.</b>	: Bilgisayar oyunu
<b>a. g. e.</b>	: Adı geçen eser
<b>a. g. m.</b>	: Adı geçen makale
<b>a. g. md.</b>	: Adı geçen madde
<b>a. g. t.</b>	: Adı geçen tez
<b>bkz.</b>	: Bakınız
<b>c.</b>	: Cilt
<b>çev.</b>	: Çeviren
<b>s.</b>	: Sayfa
<b>ss.</b>	: Sayfa sayısı
<b>S.</b>	: Sayı
<b>vb.</b>	: Ve benzeri
<b>yay.</b>	: Yayıncılık
<b>rpg</b>	: Rol oynama oyunları (Role Playing Games)
<b>ESA</b>	: Eğlence Oyunları Yazılım Derneği (Entertainment Software Association)

## ÖNSÖZ

Okul öncesi dönem çocuğun doğumdan başlayarak altı yaşına kadar geçirdiği süreci kapsamaktadır. İnsanın gelişim açısından kapsam, hız ve nitelikli olarak en yoğun olduğu bir dönemdir. Bu dönemde, çocuğun kapasitelerinin olabildiğince en üst seviyede açığa çıkarılması ancak bu dönemin sağlıklı, bilinçli ve anlamlı bir şekilde değerlendirilmesine bağlıdır. Okul öncesi dönemde kazanılması gereken davranışları kazanamayan çocukların, daha sonraki dönemlerde bunu telafi etmesi çok zordur. Bu dönem kritik dönem olarak adlandırılmaktadır. Bu kritik dönem din eğitiminin öğretilmesi gereken en önemli zamandır.

Günümüzde bilgisayar teknolojinin gelişmesine bağlı olarak okul öncesi dönem çocuklarına alınan oyuncaklar yerlerini tablet, akıllı telefon, dizüstü veya minibook bilgisayarlar gibi yeni teknolojilere bırakmıştır. Bu yeni teknolojilerin ortak özelliği boyutu küçük veya büyük olsun hepsinde bilgisayar oyunu oynanabilir olmasıdır. Çocuklar açısından teknolojilerin vazgeçilmez uğraşları bilgisayar oyunlarıdır.

Dinler geçmişten günümüze geniş kitlelere mesajlarını iletebilmek için her çağın teknolojik imkânlarından yararlanmıştır. Günümüzün teknolojisi olan bilgisayarları din eğitimcileri din eğitiminde araç olarak kullanmaktadır. Din eğitimi çocuklara dini bilgisayar oyunları yoluyla öğretilirse, çocuk hızlı bir şekilde öğrenecek ve öğretilen bilgi kalıcı olacaktır.

Geçmişten günümüze nesilden nesile aktarılan dini metinler, sözle başladığı yolculuğuna önce harflerle yazıldı, baskı makinelerinde basıldı, radyo yayınları ile evlere sesini ulaştırdı, televizyon ile görüntüsünü izleyiciye aktardı, bilgisayar ile yazı ve sesi birleştirdi ve son olarak da internette bütün geçmişi ile birlikte muhataplarına ulaşmıştır. İnternet teknolojisi kullanılarak din eğitimi, dini bilgisayar oyunları yoluyla sınırsız kitlelere veya muhataplarına kolayca ulaştırılabilir.

Sınırsız kitlelere hitap eden bilgisayar oyunları şüphesiz insanları etkileme ve kitleleri yönlendirme konusunda çok önemli bir araçtır. Bu özelliği din eğitiminde kullanılmalıdır. Çocuk bilgisayar oyununda kişiliğini, sevgisini, öfkesini, neşesini açığa

çıkartır. Açığa çıkan bu durumlardan yararlanılarak bilgisayar oyunlarında din eğitimin öğretilmesi verilen eğitimin hafızada kalıcı olmasını, çocuğun davranışlarında istenildiği gibi etki etme olanağı ve çocukların istekli bir şekilde öğrenmesi sağlanmış olacaktır.

Okul öncesi dönem eğitiminde en çok kullanılan bilgisayar oyunları Puzzle (Yapboz) ve Hafıza kartı (Eşini bul) oyunudur. Dördüncü bölümde Arapça harflerin öğretilmesi için hazırladığımız bilgisayar oyunları ve internet sitelerindeki okul öncesi dönem dini içerikli bilgisayar oyunları tanıtılmıştır.

Tez çalışmam süresince yoğun mesaisine rağmen kırmadan dinleyen bilimsel katkıları ile bana rehber olan değerli hocam Prof. Dr. Osman Eğri'ye, tez çalışmamın tüm aşamalarında bilgi, görüş, öneri, destek ve eleştirileriyle beni yönlendiren değerli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Adem Korukçu'ya teşekkürü bir borç bilirim. Değerli arkadaşım Türkçe Öğretmeni Selçuk Özçelik'e ve Ramazan Yaşar'a yardımlarından dolayı teşekkür ederim.

# 1. GİRİŞ

## 1.1. PROBLEM

Araştırmanın problemi şu şekilde ifade edilebilir: Bilgisayar oyunları yoluyla okul öncesi dönemde din eğitimi ile ilgili çocukluk döneminde dini eğitimde karşılaşılan güçlüklerden yola çıkılarak bilgisayar oyunları ile çocukları hem eğlendirmek hem de dini bilgiyi öğretmede ne derece başarılı olunabileceği sorularına cevap aramaktır.

## 1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Araştırmanın amacı, okul öncesi dönemde bilgisayar oyunları yoluyla din eğitimi gerçekleştiriminin öğrenme ve öğretme süreçlerine sağlayacağı katkıyı ortaya koymaktır. Araştırma aynı zamanda yaygınlaşmakta olan bilgisayar destekli öğretim yöntemi ile ilgili okul öncesi çocuklara yönelik bir de örnek çalışma yapılmasını amaçlamaktadır. Okul öncesi dönem din eğitimi için bilgisayar oyunlarını öğretim aracı olarak kullanmak bu maksatla din eğitimini eğlenceli bir şekilde okul öncesi dönem çocuklarına öğretmektir.

XX. Yüzyılın en önemli teknolojik ürünlerinden birisi olan bilgisayar, günümüzde mühendislikten tasarıma, sağlıktan savunma teknolojisine, bilimsel araştırmalardan eğitim alanına kadar çok geniş bir alanı kapsamaktadır. Bu yaygın kullanımın önemli nedenlerinden biri de teknolojinin 1950 yılından beri hızla gelişmesidir. Son yirmi yıldaki özellikle elektronik alanındaki teknolojik gelişimin bir getirisi olarak bilgisayar küçülmüş, buna paralel olarak fiyatları hızla düşerek birçok ülkede insanların bilgisayarlara daha ucuz fiyata ve kolayca sahip olmalarıdır. Bütün bu durumların bir sonucu olarak eğitimciler, anne babaları ve genç kuşakları geleceğimizin vazgeçilmezi olacağı bugünden belli olan bilgisayar teknolojisi ile değişen dünyaya



çocuklarımızı hazırlama sorunu ile karşı karşıya bırakmıştır.<sup>1</sup> Sözlü, yazılı ve kitle iletişim kültürlerinde öğretme biçimi genellikle aktif, öğrenme biçimi ise pasiftir. Öğrenmede bireysel ilginin bulunması ve öğrencinin bu ilgi sonucu öğrenmeye aktif olarak katılmasının gerekliliği eğitimciler tarafından bir zorunluluk olarak görülmektedir. Öğrenmede bilgisayar kullanan öğrenci, kendi eğitim sürecine aktif olarak katılmaktadır.<sup>2</sup>

Televizyon izlemek ile bilgisayar kullanmak birbirlerinden çok farklıdır. Televizyon izleyen çocuk, pasif bir konumdadır, tek yönlü bir iletişim içindedir. Oysa çocuğun bilgisayarla olan iletişimi daha farklıdır. Bilgisayarla uğraşırken çocuk bilgi akımını kesme, denetleme, değiştirme ve silme imkânına sahiptir. Çocuk televizyonu sadece seyreder. Bilgisayar karşısında ise aktif olan tamamen kendisidir. Bilgisayar başında fazla zaman ayıran çocukların edilgen kimseler olduğunu düşünmek de bu bakımdan doğru değildir. Bu yanlış kanaat bilgisayarın televizyon ile karıştırılmasından kaynaklanmaktadır. Burada çocuk edilgen değil, tam aksine öğrenmede çevresi ile etkin bir iletişime girmektedir.<sup>3</sup>

Bilgisayar etkileşimli bir iletişim aracı olduğu için öğrencinin etkinliklerine önceden belirlenmiş seçenek tepkilerinden birini ya da bir kaçını gösterebilmekte; öğrencinin tepkisine göre de yönlenebilir ve yönlendirilmektedir. Doğru tepkileri pekiştirmekte, yanlışlara göre hazırlanmış ipuçlarını ve önerileri iletmektedir.<sup>4</sup> Çocuk öğrenme sürecinde mükâfat ya da ceza görerek daha kolay bir şekilde öğrenecektir.

Günümüzde din eğitimi öğretmen merkezlidir. Öğrenciler genellikle pasif bir dinleyicidir. Bu da onların daha az katılımcı olmalarına ve daha az sorumluluk üstlenmelerine yol açmaktadır. Hâlbuki öğrenme öğrencinin görevidir. Bilgisayar vasıtasıyla din eğitimine aktif bir şekilde katılan çocuk hevesle ve yürekle öğrenmeyi sürdürecektir. Özellikle okul öncesi dönem çocuğu için din eğitiminin gayesi bilgi

---

<sup>1</sup> Levent Çoruh, *BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayar oyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramların Öğretilmesindeki Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Ankara 2004, s.2.

<sup>2</sup> M. Akif Kılavuz, “Çocuğun Dini Eğitimi ve Öğretiminde Bilgisayarın Yeri ve Önemi”, Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Bursa 1998 S.7, c.7 s.374.

<sup>3</sup> Hamdi Erkunt, “Bilgisayar ve Çocuğunuz”, *Yaşadıkça Eğitim*, Mayıs-Haziran, 1988, s. 26.

<sup>4</sup> Ali Baykal, “Eğitimde Bilgisayar: Yararları ve Yersizlikleri”, *Yaşadıkça Eğitim*, Mart -Nisan, 1991, S. 15, s.13.

vermekten çok ilgi uyandırmak olmalıdır. Bu ilgi dini motifleri olan bilgisayar oyunları ile daha kolay uyandırılabilir. Çünkü bu yaştaki çocuğun en temel ihtiyaçlarından birisi oyundur.<sup>5</sup>

Bilgisayar oyun aracı olarak kullanılsa bile çocuğa pek çok olumlu davranışlar kazandırmaktadır. Çocuğun dikkat, algı, göz ve el koordinasyonunu sağlamakta ve muhakeme kabiliyetini geliştirmektedir. Bilgisayarla çalışan çocukta sorumluluk duygusu da gelişmektedir. Çünkü yaptığı her hata ve başarı kendisindedir, yaptıklarının sorumluluğu kendine aittir. Bilgisayarla ilgilenen çocuk bu yüzden yaptığı her hatayı dış etkenlerde arayan, aşırı kadercı bir anlayışa değil, kendi iç dinamiklerine yönelen bir şahsiyet sahibi olacaktır.<sup>6</sup> Okul öncesi dönem çocukların sorumluluk duygusunun gelişmesi, hata ve başarının kendisinin olduğunu bu yaşta öğrenmesi çocuk gelişimi açısından önemlidir.

Çocuk, kendi zihinsel faaliyetlerini yerine getiren bilgisayar karşısında pek çok şeyi kolaylıkla öğrenebilecektir. Öğrendiklerinin ve yapabildiklerinin yanında öğrenebileceği pek çok şeyin olduğunu farkına varacaktır. Bu da ona alçakgönüllü olmayı öğretecektir. Çocuk bu alçakgönüllü olmayı hayatın diğer alanlarına da aktaracaktır.<sup>7</sup> Bireyin gençlik ve yetişkinlik dönemindeki dini inanç, duygu, tutum ve davranışlarının temeli de büyük ölçüde çocukluk döneminde atılmaktadır. Buna göre verilecek iyi bir eğitimle çocukta din duygusunun sağlıklı bir gelişimi sağlanabilir. Din eğitimini korkutarak, baskı yaparak veya zorla öğretilirse çocuktaki din duygusunun körelmesine hatta dinden uzaklaşabilir. Çocuğa sağlıklı ve etkili bir din eğitimi verebilmek için, onun fiziksel, psiko-sosyal, duyuşsal ve zihinsel gelişim alanlarının yanında, dini gelişim özelliklerinin de göz önüne alınması son derece önemlidir.<sup>8</sup>

Bilgisayar başında vakit harcadığını düşündüğümüz çocukların yaptıklarının çoğu aslında anne baba ve öğretmenlerin yapmalarını istedikleri şeylerdir. Yeni bir oyun öğrenmenin bir problem çözmekten, bir kitap okumaktan veya bir resim çizmekten pek farkı yoktur. Çocuk bilgisayar başındayken sınıfta olması arzu edilenden

---

<sup>5</sup> Kılavuz, a.g.e, s.375.

<sup>6</sup> Kılavuz, a.g.e, s.375.

<sup>7</sup> Kılavuz, a.g.e, s.375.

<sup>8</sup> Mustafa Köylü, "Çocukluk Dönemi Dini İnanç Gelişimi ve Din Eğitimi", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi XIV*, Ankara 2004 , S.11, s.154.

daha çok dikkat göstermekte ve çaba sarf edebilmektedir. Bu aletin çalışmasını öğrenmek ve programların işleyişini yönlendirebilmek çocukta özgüvenin ve öğrenme güdüsünün ortaya çıkmasına yol açacaktır. Böylece bilgisayarla ilgilenen çocuğun, içine kapanık, toplum dışına itilmiş olmasında endişe etmeye gerek yoktur. Bilgisayar karşısında başarılı olduğunu gören bazı içine kapanık çocukların kendilerine olan güveni artmakta ve toplum içine daha çok katılmaktadır. Ayrıca çocuk bazı programları arkadaşları ve aile üyeleriyle kullanması sonucu işbirliği içine girmekte, sıra beklemekte ve başkalarının haklarına saygı göstermeyi öğrenmekte ve sosyal bir çocuk olma fırsatı bulmaktadır.<sup>9</sup>

Bilgisayarın alışkanlık yaptığı da doğru değildir. Belki bilgisayarla tanıştığı ilk günlerde çocuk yoğun bir şekilde onunla ilgilenmekte, bir süre sonra ise ona daha az süre ayırmaktadır. Televizyon ile karşılaştırıldığında bu zaman daha azdır. Çocuk genellikle televizyon karşısında 3-4 saat harcarken bilgisayar karşısında 45 dakika harcamaktadır. Ayrıca bilgisayar kullanan çocukların %15 oranda daha az televizyon izledikleri tespit edilmiştir.<sup>10</sup> Bu durum sadece çocuklarda değil bilgisayarla yeni tanışan yetişkinlerde benzer durumdan söz edilebilir.

Bilgisayar çocuğun zihinsel ve duyuşsal gelişiminde de etkili olmaktadır. Son zamanlarda facebook, twitter gibi sosyal medya sitelerinin yaygınlaşması ve youtube gibi video siteleri sayesinde bilgisayarlar insanların duygularına hitap etmeye ve duyuşsal uyarılmalarına neden olmaktadır. Bilgisayarın insanın duyuşsal yönüne hitap etmesi din eğitimi açısından da önemli fırsatlar ortaya koymaktadır. Psikolojik araştırmaların tespitlerine göre dini duygu ve düşünce beynin yaratıcılık, sezgi ve bilinç kabiliyetlerinin merkezi olan sağ yarısı tarafından yönetilmektedir. Konuşma, kavrama ve bilme yetisi ise beynin sol tarafının, mantıklı ve metodolojik düşünmenin merkezi olan tarafın etkisi altındadır.<sup>11</sup> Kitle iletişim araçları genellikle beynin sağ tarafına hitap ederken sesli ve görüntülü bilgisayar beynin her iki tarafına hitap etmektedir. Eğer bilgisayar oyunları din eğitiminde kullanılırsa çocuğun hem zihinsel hem duyuşsal bakımdan dengeli bir şekilde yetişmesine yardımcı olacaktır.

---

<sup>9</sup> Kılavuz, *a.g.e.* s.375.

<sup>10</sup> Erkunt, *a.g.e.* s.26.

<sup>11</sup> Kılavuz, *a.g.e.* s.376.

### 1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Okul öncesi dönem beyin gelişiminin ve sinaptik bağlantıların kurulma oranının en yoğun ve hızlı yaşandığı dönemdir. Beyin gelişimi çocuğun bilişsel, dil, motor, sosyal ve duygusal gelişimi için güçlü bir temel oluşturur. Okul öncesi dönem çocuğun eğitiminin sağlıklı bir şekilde gelişebilmesi, öğrenmeye karşı olumlu tutumlar kazandırılması için eğitimin verileceği en uygun zamandır.

Milli Eğitim Bakanlığı'nın 15.06.2009 tarihinde 1744 sayılı, "Okul Öncesi Eğitimin Yaygınlaştırılması" konulu genelgesinde, hizmetlerin etkin ve verimli bir şekilde eğitim programında belirlenen ilke ve amaçlara uygun yürütülebilmesi ve gelişmiş ülkeler düzeyine ulaşılabilmesi amacıyla okul öncesi eğitimi yaygınlaştırmaya yönelik bazı maddeler bildirilmiştir.

Bu maddelerden birkaçı şu şekilde sıralanabilir:

- Mevcut okul öncesi eğitim kurumlarının tam kapasite ile çalışması konusunda gereken her türlü önlemin alınması, (Madde-1)
- Fiziki şartları uygun olan ilköğretim okullarının tamamında en az bir ana sınıfı açılması, kullanılmayan bir boş derslik bulunduğu takdirde, bu sınıfların ana sınıfı olarak değerlendirilmesi, (Madde-2)
- Okul öncesi çağ nüfusu bulunan, fiziki mekanı uygun kapatılmış köy ilköğretim okullarının onarımları yapılarak anaokulu/ana sınıfına dönüştürülmesi, (Madde-10)
- Belediyeler, Özel İdareler, eğitim sever vatandaşlar ve müteşebbislerin okul öncesi eğitim kurumu açmalarının ve yardımda bulunmalarının teşvik edilmesi, (Madde-11)
- Okul öncesi eğitimin önemi ve önceliği hususunda toplumu bilinçlendirmek için kitle iletişim araçlarından yararlanılması, (Madde-12)
- Bakanlığımız dışında okul öncesi eğitim hizmeti veren kamu kurum ve kuruluşlarının yetkilileri ile iş birliği yapılması ve gerçekleştirilecek faaliyetlere katılımlarının sağlanması, (Madde-13)

- 2009-2010 Eğitim-Öğretim Yılı'nın okul öncesi eğitim konusunda atılımların gerçekleştirileceği bir yıl olarak değerlendirilmesi ve okul öncesi eğitimin yapılacak etkinliklerle sürekli gündemde tutulması, (Madde-16)

Genelge, ülkemizde okul öncesi eğitime gerekli önemin verilmesi için çalışmaların yapılması ve sürdürülmesi hususunda maddeler içermektedir. Okul öncesi eğitimin yaygınlaştırılmasının yanında, yenilikçi eğitimi ilgilendiren bir diğer husus da teknolojinin eğitim ve öğretimdeki yeridir. Teknolojinin insan hayatındaki hızlı gelişimi eğitimde de kendini göstermekte ve bilgisayar destekli eğitim her geçen gün daha da önem kazanmaktadır.

Çocukların hayatlarında önemli bir yere sahip olmaya başlayan bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde ne tür etkiler bıraktığına dair çalışmalar yapılmaktadır. Ancak ülkemizde bu tür oyunların, çocukların bilişsel performans düzeylerine etkisini araştıran çalışmaların sayısı oldukça azdır. Çalışmalar daha çok şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık davranışına etkileri üzerine yoğunlaşmıştır. Bilgisayar oyunlarının bilişsel etkilerini inceleyen araştırmaların çoğunda da bu tür oyunların çocuklardaki birikimli etkilerinden çok, oyun oynadıktan hemen sonra meydana gelen etkileri ölçülmüştür<sup>12</sup>

Yukarıda sayılan bu durumların yanı sıra okul öncesi eğitimi gören çocukların, oyun eğilimli oldukları da göz önünde bulundurularak, okul öncesi eğitimde bazı dini kavramlarının, bilgisayar oyunları ile öğretilmesinin yararlı olacağı düşünülmüş ve okul öncesi eğitimi seviyesinde olan öğrencilerin din eğitimi için belirlenen bu kavramların, bilgisayar oyunları ile öğretilmesinin olumlu sonuçlar vereceği düşünülerek bu çalışma yürütülmüştür.

Konu ile ilgili bu güne kadar yapılan çalışmalara bu çalışma ile katkı yapılabileceği düşünülerek, çalışmanın daha sonra yapılacak çalışmalar için bir veri niteliğinde olması ümit edilmektedir. Araştırmanın sonuçlarının tüm okul öncesi öğretmenlerine, bu alanda çalışmış veya çalışacak olan bilim insanlarına ve Milli Eğitim Bakanlığı yetkililerine bir rehber ve kaynak niteliğinde olması umulmaktadır. Ayrıca bu

---

<sup>12</sup> Merve Öz, *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, İstanbul 2009, s.40.

araştırma ile okul öncesi çocukları için bilgisayar oyunlarının önemi ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, araştırmadan elde edilen bulgulara göre dini kavramların öğretim sürecinde bilgisayarı kullanmanın bilgi öğrenmeye ve öğrenilen bilgilerin kalıcı olmasına etkisiyle ilgili düşünce oluşumuna katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

## 1.4. TEMEL KAVRAMLAR

**Okul Öncesi Eğitim:** Çocuğun doğumundan başlayarak ilköğretime başladığı döneme kadar geçirdiği süreç olarak tanımlanabilir. İlköğretime başlama yaşı da ülkeden ülkeye değişiklik gösterir Türkiye'de yuva, anaokulu ve kreş gibi adlarla anılır. Bazı ülkelerde (örneğin ABD) okul öncesi eğitimin ikinci aşaması (genellikle 3-6 ya da 4-6 yaş arası) ilköğrenimin parçası sayılırken, bazısında (örn. Almanya) ilköğretim çağına gelmekle birlikte yeterince olgunlaşmamış çocuklar için bir ara aşamayla (*Schulkindergarten*) yer verilir.<sup>13</sup>

**Bilgisayar Oyunu:** Bilgisayar veya oyun konsolu gibi görüntü sinyali gönderen bir video ile görsel bir kullanıcı arayüzü (televizyon, monitör vs.) kullanılarak oynanan oyun türüdür.<sup>14</sup>

**Bilişsel:** Algı, akıl yürütme, sezgi ve bellek de dahil olmak üzere düşünme ve bilgi kazanma süreçleriyle ilgilidir.<sup>15</sup>

**Bilişsel İşlemler:** Genel anlamıyla her türlü düşünce, zihinsel süreçtir.<sup>16</sup>

**Din Eğitimi Bilimi:** Bireyin dini davranışlarında kendi yaşantıları vasıtasıyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme ve deneme sürecini geçmişi, bugünü ve geleceği ile bilimsel metotları kullanarak, betimlemeye, açıklamaya ve kontrol altına almaya çalışan bilimsel disiplindir.<sup>17</sup>

---

<sup>13</sup> Wikipedia, "Okul Öncesi Eğitim", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul\\_öncesi\\_eğitim](http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul_öncesi_eğitim), (ErişimTarihi: 24 Mayıs 2014).

<sup>14</sup> Wikipedia, "Bilgisayar Oyunu", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar\\_oyunu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar_oyunu), (ErişimTarihi: 25 Mayıs 2014).

<sup>15</sup> Selçuk, Budak, *Psikoloji Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2003, s.136.

<sup>16</sup> Budak, *a.g.e.* s.137.

<sup>17</sup> Cemal Tosun, *Din Eğitimi Bilimine Giriş*, Pagem Yayıncılık, Ankara 2005, s.34.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. DİNİ GELİŞİMLE İLGİLİ EVRE KURAMLARI

İnanç gelişimi ile ilgili deneyimlerin, çocukların yaşamında çok erken başladığı konusunda fazlaca kuşku duyulmamakta ve dini gelişimde genel “evreler” in var olabileceği öngörülmektedir. Allport, bunu çok genel bir yoldan yapmıştır. Ancak bizim bu konudaki birkaç önemli ve sistematik kuramsal yaklaşımı incelememiz gerekmektedir. Öncelikle Hyde’nin belirttiği gibi “çocukluk ve ergenlik dönemi din ile ilgili çalışmalar, dini düşünce gelişimine bağlı sürece ilişkin araştırmalar yoluyla, 20 yıldır etkili bir şekilde sürmektedir.”<sup>18</sup> Bunun büyük oranda Piaget’in etkisiyle olduğu kabul edilir.

Kendini “genetik epistemolog” olarak tanımlayan Jean Piaget çocuklara zeka testleri uygularken aynı yaşlardaki çocukların yaptığı hataların benzer olduğunu gözlemiştir. Bu durum onu, davranışların altında yatan zihinsel süreçleri araştırmaya teşvik etmiştir. Sistematik gözlem, tanımlama ve çocukların davranışlarını analiz yöntemlerini kullanarak, bilginin oluşumunu ve gelişimini anlamaya yönelik çalışmalarda bulunan Piaget, Bilişsel Gelişim Kuramı’nı ortaya koymuştur.<sup>19</sup>

#### 1.1. JEAN PİAGET’NİN BİLİŞSEL GELİŞİM KURAMI

Jean Piaget, gelişim psikoloğu ve genetik epistemolog olarak kendini bilginin kökenini incelemeye adanmıştır. Çalışmaları insanların nasıl düşündüğü, dünyaya nasıl baktığı ve nasıl algıladıklarına odaklanır. Piaget biyoloji, felsefe ve psikoloji bilimlerine temellendirdiği bilişsel gelişim kuramında, çocukların aktif şekilde etkileşerek ve bu etkileşimler üzerinde düşünerek dünya hakkındaki bilgileri nasıl yapılandırdığına dair önermelerde bulunmuştur. Piaget, çocukların ne kadar bilip ne kadar düşündüklerinden çok, nasıl düşündükleriyle ilgilenir. Örneğin, çocuğun renkleri bilmesinden çok, onları

---

<sup>18</sup> M. Doğan Karacoşkun, “Dini Gelişim Kuramları”, *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV* (2004), S.4, s.207.

<sup>19</sup> İlkiz Altınoğlu Dikmeer, *Bilişsel Gelişim Kuramları*, Golden Print, İstanbul 2007, ss.96-107.

açıktan koyuya sıralaması önemlidir. Bilişsel gelişim kuramında, gittikçe karmaşıklaşan düşünce sistemlerinin kazanılmasından söz eder. Çocuk deneyerek, keşfederek kendisi için anlamlı bir çevre yaratmaya ve bu süreç içinde zengin ve ileri yapılar oluşturarak bu yapılar sayesinde dünyayı anlamaya çalışır.<sup>20</sup>

Piaget, 1920'li yılların başlarında cadde kenarlarında oturarak kendi çocuğu ve diğer çocuklarla oyunlar oynamıştır. Bu oyunlar esnasında oyun kuralları ve değişik konularda ortaya problemler atarak çocukların bunlarla ilgili çözümlerini inceleyen Piaget, aynı yaş grubundaki çocukların benzer davranışlar sergilediğini görmüştür. Piaget, her yaşın kendine mahsus özelliklerinin olduğunu, bu özelliklerin daha ileriki dönemlerdeki gelişmelere temel teşkil ettiğini ve bu sayede bireyde, belirli yaş gruplarında belirli özelliklerinin geliştiğinin tespitini yapmıştır.<sup>21</sup>

Piaget; bilişsel gelişimde dört dönem olduğunu belirtmektedir.

1. Duyusal - Motor (duyu-devinim) dönemi (0-2 yaş)
2. İşlem öncesi dönemi (2-7 yaş)
3. Somut işlemsel dönemi (7-11 yaş)
4. Soyut işlemsel dönemi (12 yaş ve üstü) - (formel işlemsel dönem olarak da adlandırılır.)

Piaget'ye göre, bilişsel gelişim, birbirini izleyen dört dönem içinde yer almaktadır. Dönemler ilerledikçe çocuğun kavrama ve problem çözme yeteneklerinde de niteliksel gelişme gözlenmektedir. Bireyin yaşını bilmek onun hangi dönemde olduğunu yorumlamak için kesin bir ölçü değildir. Herhangi bir yaşta birey, bilişsel olarak birden fazla dönemin özelliklerini taşımakta olabilir. Bilişsel gelişim dönemleri, kendinden önce gelen dönemlerin özelliklerini yeniden düzenleyip, formüle ederek kendi içine alır.<sup>22</sup>

Piaget'ye göre olgunlaşma, bilişsel gelişimin önemli belirleyicilerindedir. Bireyin çeşitli bilişsel gelişim basamaklarına ulaşması için, belirli bir fizyolojik

---

<sup>20</sup> Bilge Yağmurlu, *Psikolojiye Giriş*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 2013, s.139.

<sup>21</sup> Cemil Oruç, *Okul Öncesi Dönemde Çocuğun Din Eğitimi*, Dem Yayınları, İstanbul 2011, s.79.

<sup>22</sup> Münire Erden, Yasemin Akman, *Eğitim Psikolojisi, Gelişim- Öğrenme- Öğretme*, Arkadaş Yayınları, Ankara 1997, s.53.



olgunluğa erişmiş olması gerekmektedir. Yaşantısal deneyimler ve toplumsal etkileşimin de bilişsel gelişimde önemli rolü vardır. Çünkü bilişsel yapılar yaşantıların, deneyimlerin ve eylemlerin sonucunda oluşur. Bilişsel yapı içerisindeki sinaptik bağların güçlenmesinde ise çocuğun arkadaşları ile ilişkileri ve oynadığı oyunların etkisi büyüktür.<sup>23</sup>

### **1.1.1. Bilişsel Gelişim Dönemleri**

Çocukların belli dönemlerde belirli gelişim aşamalarından geçtiğini söyleyen Piaget bilişsel gelişimin dönemlerini şu şekilde sınıflandırmıştır;

#### **1.1.1.1. Duyusal – Motor (duyu-devinim) Dönemi (0-2 yaş)**

Duyusal-Motor dönemi 0- 2 yaş arasını, yani bebeklik çağını içine alır. Gününün büyük bir bölümünü uyku ile geçiren bebek, bize göre çevresindeki birçok şeyin farkında değildir. Oysa Piaget yeni doğmuş bebeğin, karmaşık ve değişik fakat belirgin davranış biçimlerine sahip olduğuna, yakın çevresi ile çok ilgili olduğuna, her değişikliği çabucak öğrendiğine, istek ve ihtiyaçlarına uygun olarak davranışlarını değiştirdiğine inanır. Piaget'ye göre bebeğin eylemleri, onun zekâsının kökenlerini ortaya koymaktadır.<sup>24</sup>

Bebeğin doğuştan getirdiği ilk tepkileri istemsizdir. Bu dönemde bebek çevre ile etkileşimde buldukça, başlangıçta verdiği refleksif tepkiler yerine, daha karmaşık davranışları bilinçli olarak sergilemeye başlar. Örneğin başlangıçta tamamen reflekslere bağlı olan emme davranışı, zamanla karnını doyurmaya veya doğuştan gelen bakma ve tutma davranışları bilinçli olarak dikkati bir nesneye yöneltip onu alma davranış biçimine dönüşebilir.<sup>25</sup> Bebeğin bu dönemdeki en önemli kazanımlarından biri de nesne sürekliliğidir. Yeni doğan bir bebek için gözünün önündeki bir nesne veya kişi ortadan kaybolduğunda, o şey tamamen yok olmuş sayılır. Ancak 6-8 aylık olan bir bebek,

---

<sup>23</sup> Gürcan Topses, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, 2. Baskı, Nobel Yayın, Ankara 2006, ss.88-89.

<sup>24</sup> Gülseren Günçe, *Çocukta Zihin Gelişimi (Piaget Kuramına Toplu Bakış)*, Baylan Matbaası, Ankara 1973, s.41.

<sup>25</sup> Öz, a.g.e. s.4.

odadan dışarı çıkan annenin geri döneceğini veya bir örtünün arkasına saklanan oyuncağını, örtüyü kaldırınca orada bulacağını anlayabilir.<sup>26</sup>

### 1.1.1.2. İşlem Öncesi Dönemi (2 - 7 yaş)

İki ile yedi yaş arası dönemi kapsamaktadır. Bu evrede çocuk, duyuşal-motor evresinde karşılaştığı problemlerle yeniden yüz yüze gelmektedir. Çünkü çocuk duyuşal-motor evresinde başardıklarını artık zihinsel tasarımlama düzeyinde yeniden geliştirmek; nesnelere, ilişkiler, nedensellik, mekân ve zaman hakkındaki fikirlerini daha eşgüdümündenmiş bir yapıya aktarmak zorundadır.<sup>27</sup>

Bu dönemde kelimeleri kullanmaya başlayan çocuk, kelimeler ile bu kelimelerin temsil ettiği nesne arasındaki ilişkiyi kavramaya başlar. Piaget'ye göre kelimelerin temelinde sembol kullanma yeteneği yatar. İşlem öncesi dönemde yürümeye ve konuşmaya başlayan ve yeni yaşantılar deneyimleyen çocuğun bu dönemde bol miktarda sembol kullanması, dil gelişimini de olumlu yönde etkiler.<sup>28</sup> Bu dönemde çocuk bir probleme odaklanarak bunu zihninde çözmeye çalışır. Sorunun cevabını dış dünyada değil kendi zihninde arayarak bulma yetisini kazanan çocuk yine aynı dönemde nesnelere esas kullanım amacından farklı şekillerde kullanır ve nesnenin kullanım amacının bu olduğuna inanır.<sup>29</sup>

Tek boyutlu düşünme, işlem öncesi dönem çocuğunun özelliklerinden bir diğeridir. Bir olayı her yönüyle değerlendiremeyen 2-4 yaşları arasındaki çocuk, probleme tek bir noktadan bakabilmektedir. Ayrıca bu dönemdeki çocuklar olayları başkalarının bakış açısından değerlendirecek bilişsel olgunluğa sahip olmadıkları için benmerkezci özellikler gösterirler. Cansız nesnelere canlılık, insan olmayan canlılara

---

<sup>26</sup> Betül Aydın, *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2005, s.105.

<sup>27</sup> Öznur Ak Mert, *Jean Piaget Düşüncesinde Psikolojik Yapılar*, (Yüksek Lisans Tezi) Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara 2007, s.56.

<sup>28</sup> Doğan Cüceloğlu, *İnsan ve Davranışı*, 12. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 2003, s.347.

<sup>29</sup> Öz, a.g.e. s.5.

insansı özellikler atfeden işlem öncesi dönem çocukları, merak duyguların ifadesi olarak da gördükleri nesnelere ve fonksiyonları ile ilgili pek çok soru sorarlar.<sup>30</sup>

### 1.1.1.3. Somut İşlemsel Dönemi (7 – 11 yaş)

Piaget'ye göre bu dönemin en önemli özelliklerinden biri; biçimi değişen bir nesnenin, ağırlık ve miktarının sabit kalacağını bilme anlamına gelen, Korunum (Değişmezlik) İlkesi'nin kazanılmasıdır. *Ağırlık Korunumu*; görünümü ve hacmi değişen bir nesnenin ağırlığının sabit kaldığını bilmesidir. Bir kilo pamuk ile bir kilo tahtanın eşit ağırlıkta olduğunu söyleyen birey, ağırlık korunumunu kazanmış demektir. *Sayı Korunumu*; aynı sayıdaki nesnelere, birbirine bitişik olarak veya birbirinden ayrı ve dağınık olarak sıralanmış olsalar bile, bitişik sıralanan nesnelere, dağınık sıralananlardan az olmadığı, her iki grubun da eşit sayıda nesne içerdiğinin anlaşılabilmesidir. *Miktar Korunumu*; nesnelere şekilleri değişse bile miktarının aynı olacağını bilmesidir. Bu korunumu kazanan birey, düz duran aynı uzunluktaki iki hortumdan biri kıvrıldığında, kıvrılan hortumun diğer hortuma eşit olduğunu söyler. *Hacim Korunumu*; şekli değişen nesnenin hacminin sabit kaldığını bilmesidir. İnce uzun ve kısa geniş iki ayrı kaba dökülen aynı miktardaki sıvının miktarının aynı olduğunu anlayan çocuk bu korunumu kazanmış demektir.<sup>31</sup>

Çocuk kendi kafasında zihinsel olarak işlemler yapabilir duruma gelmiştir. Bu onun görüşleri sıraya koymasına, parçalara bölerken bütünü hatırlamasına ve bu faaliyetleri kendi orijinal ifadesine dönüştürmesine işaret eder. Çocuk bütünü, parçaların birbirinin yerine geçişini ve birbirine nasıl uyduğunu görür. Aynı zamanda o miktarların biçimleri değiştiği halde nasıl aynı kaldıklarını görür. Örneğin, çocuk yığın halinde bir çamurun, ip gibi yuvarlandığında miktarının hala aynı olduğunu farkına varır duruma gelir.<sup>32</sup>

Nesnelere belli ilişkilere göre bir sıraya koyma yeteneği de bu dönemde kazanılır. İşlem öncesi dönemdeki bir çocuk farklı uzunluklardaki iki çubuğu

---

<sup>30</sup> Aydın a.g.e. s.105.

<sup>31</sup> Aydın a.g.e. s.s.108-110.

<sup>32</sup> Mert, a.g.e. s.57.

sıralayabilir ancak üçüncü bir çubuğu bu sıralamaya dahil edemezken, somut işlemler dönemindeki çocuk ikiden fazla çubuğu uzunluklarına göre sıraya dizebilir.<sup>33</sup>

#### **1.1.1.4. Soyut İşlemsel Dönemi (12 yaş ve sonrası)**

Piaget, bilişsel gelişimin son döneminin 12 yaşından başlayıp, ergenlik boyunca devam ettiğini belirtmiştir. Bu dönemde çocuk artık bir yetişkin gibi soyut düşünebilir duruma gelmiştir. Problemler mantıksal olarak çözümlenebilir.<sup>34</sup>

Soyut düşünebilme yetisini kazanan bireyler görünürdeki gerçeğin ötesini keşfetmeye başlar. Önceleri algılaması şimdiki zamanla sınırlı olan birey bu dönemde geleceği de hesaplama; hatta geçmişi, bugünü ve geleceği birleştirme şansına sahiptir. Geleceğe yönelik soyut düşünerek çeşitli ihtimaller üzerinde varsayımlarda bulunabilir. Yalnızca doğru olanla ilgilenmeyip, doğru olmayana ilişkin de varsayımlar üreterek, mantıklı sonuçlara ulaşabilirler. Somut işlemler döneminde edindikleri parçadan bütüne ulaşma yetisinin yanında, bütünden parçalara ulaşma yetisini de kazanmışlardır. Bu kazanım sayesinde tümdengelim yoluyla düşünen ergen, gerçeğe ilişkin tüm ihtimalleri de hesaplayabilir.<sup>35</sup>

#### **1.1.2. Piaget'in Evrelerinin Dini Gelişime Uygulanması**

Bu bölümde Piaget evrelerinin dini gelişime uygulanmasında David Elkind, Ronald Goldman din eğitimi ile ilgili çalışması, Lawrence Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramı, James Fowler'in iman gelişimi evresi, Fritz Oser'in din yargı gelişimi evreleri açıklanmıştır.

##### **1.1.3.1. David Elkind'in Din Eğitimi ile İlgili Çalışması**

Elkind'e göre din, zihinsel gelişimin doğal bir sonucu olup, düşünsel ilerlemenin biyolojik kökenleriyle bireysel deneyimler birbirini etkiler. Elkind, özellikle dört temel

---

<sup>33</sup> Öz, a.g.e. s.5.

<sup>34</sup> Hande Ömercikoğlu, *4-7 Yaş Arası Çocukların Sayı Kavramlarının Piaget'nin Birebir Eşleme Deneyleri İle İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2006,s.48.

<sup>35</sup> Nermin Çelen, *Ergenlik ve Genç Yetişkinlik*, Papatya Yayıncılık Eğitim, İstanbul 2006 ss.137-138.

ardışık zihinsel gelişim ögesinin (zihinde tutma, ifade etmeyi öğrenme, ilişkilendirmeyi ve kavramayı öğrenme) Piaget'in bilişsel gelişim evrelerine paralel bir şekilde dini gelişimde son derece önemli olduğunu belirtmiştir. Esasında onun araştırması, çocuklardaki dini anlayış konusunda bir yönüyle Piaget'in yaklaşımını destekler niteliktedir.<sup>36</sup>

Elkind'in çalışması okul öncesi çağıdaki çocuğun, henüz olgun ve soyut düşünceye dayalı olmasa da, sonsuz ve her şeyin üzerinde yüce bir Tanrı'nın varlığını kabul ettiğini göstermiştir.<sup>37</sup> Long, Elkind ve Spilka tarafından yapılan bir diğer çalışma, çocukların ibadet konusundaki düşünceleri için, benzer bir bilişsel sırayı göstermektedir. Bazı yazarlar, bu bulgulardan dini eğitim için çıkarımlarda bulunmuşlardır. Örneğin, Tanrı'ya ilişkin temel kavramların, çocukların anlayabilecek yeterliliğe ulaşacakları yaklaşık 6 yaşına kadar öğretilmemesini önermişlerdir. Abraham, altıncı sınıf düzeyi din eğitiminde, bilgisel dokümanlardaki bilişsel anlaşmazlıkları, bilinçli bir şekilde öne çıkararak, somut dini düşünceden, soyuta doğru geçişin hızlandırılmasının mümkün olabileceğini tespit etmiştir.<sup>38</sup>

### **1.1.2.2. Ronald Goldman'ın Din Eğitimi ile İlgili Çalışması**

Ronald Goldman da, “dini düşüncenin, dini olmayan düşünceden şekil ve yöntem açısından, farklı olmadığı” iddiasıyla, Piaget'in bilişsel gelişim kuramını, dini düşünceye uygulamaya girişmiştir. İngiltere'de yaptığı çalışmada, 5-15 yaş arası çocuklara dini çağrışımlı resimler (örneğin, yatakta diz üstü oturup ibadet eden bir çocuk), İncil'deki hikayeler (örneğin, yanan çalıdaki Musa) hakkında sorular sormuştur. Daha sonra da sorulara verilen cevapları Piaget'in farklı gelişim evreleri ışığında inceleyerek analiz etmiştir. O da Elkind gibi, gerçekte dini düşüncenin genel bilişsel gelişime açıkça benzeyen bir şekilde ilerlediği sonucunu bulmuştur. Birçok çalışma bu genel “Bilişsel evre” sonuçlarını, özellikle de çocukların yaşları ilerledikçe soyut düşünce yeteneklerinin daha fazla arttığı çıkarımını desteklemektedir. Bunu eleştiren karşıt kültürel çalışmaları da vardır. Bu çalışmalar, dini gelişime ilişkin, Piaget

---

<sup>36</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.209.

<sup>37</sup> Oruç, *a.g.e.* s.108.

<sup>38</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.209.

yaklaşımları bağlamında belirli öngörülerini incelemişlerdir. Örneğin, Zachry, yüksekokul ve kolej öğrencilerinden elde ettiği verilerin, din gibi özel bir alandaki soyut düşüncenin, daha önceden mevcut bir somut mantığa bağlı olduğu şeklindeki Piaget kuramının öngörülerıyla uyumlu olduğu sonucuna varmıştır.<sup>39</sup>

### 1.1.3.3. Lowrence Kohlberg'in Ahlaki Gelişim Evreleri

Kohlberg'in ahlak gelişimi ile Piaget tarafından tanımlanan bilişsel gelişim kuramı birbirinden farklı değil, aksine bunlar iç içedir.<sup>40</sup> Kohlberg'in ahlak gelişimi alanında en önemli katkısı ahlak gelişimini Piaget'nin zihin gelişimi alanında ortaya koyduğu evreler üstüne kurması olmuştur.<sup>41</sup> Kohlberg de Piaget gibi ahlaki gelişim düzeylerini belirlerken, ahlaki değerlendirmeler yapılması gereken öykülerden yararlanmıştır. Değişik yaş grupları ve sosyo-ekonomik düzeylerdeki bireylere öyküler verildikten sonra, öyküde anlatılan duruma ilişkin bir karar vermeleri istenmiştir. Kararın doğru ya da yanlış olması üzerinde durulmamaktadır. Önemli olan, bireyin öyküde anlatılan soruna çözüm bulurken kullandığı dayanak noktaları ve yaptığı değerlendirmedir.<sup>42</sup>

Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramı ahlakla ilgili birçok yayını incelemek için bir kaynak olarak hizmet etmektedir. Çocukların ahlaki yargılarının bilişsel gelişimlerine bağlı olarak ortaya çıktığı şeklindeki Piaget'in inancı üzerine sistemini kuran Kohlberg, ahlaki gelişimin gerisinde yatan bilişsel evreleri belirlemeye girmiştir. Kohlberg, bir dizi çalışmayla, insanlar farklı "ahlaki ikilemler" hakkında ne düşündüklerini sormuştur. İlk meşhur ikilemi, bir eczacı tarafından yeni getirilen bir ilaçla kurtarılabilmesi mümkün olan ölüm döşeğindeki kanserli bir kadınla ilgilidir. Ancak eczacı ilacın maliyetinin on katı ve hasta kocasının ödeyemeyeceği bir fiyat istemekte ve daha ucuz bir fiyata satmayı reddetmektedir. Heinz, eczaneye bir şekilde girerek karısı için ilacı çalmayı düşünmektedir. Kohlberg, bu araştırmaları temellendirirken, bireylerin, her biri alt evrelerden oluşan üç temel düzeyden geçtiklerini öngörmüştür. Sapp'ın ifade ettiği

---

<sup>39</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.209.

<sup>40</sup> Oruç, *a.g.e.* s.111.

<sup>41</sup> Mehmet Zeki Aydın, *Ahlak Öğretiminde Örnek Olay İncelemesi Yöntemi*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2003, s.43.

<sup>42</sup> Erden, *a.g.e.* s.107.

gibi “her bir evre, bir önceki evrenin ahlaki yargı gücünden daha karmaşık, daha kapsamlı, daha bütüncül ve daha farklılaşmış ahlaki yargı gücü yoluyla anlaşılır.”<sup>43</sup>

### **1.1.2.3.1. Lawrence Kohlberg’in Ahlaki Gelişim Evreleri Dönemleri**

Gelenek Öncesi Düzey (İlk çocukluk dönemi gelişimleri)

Evre 1. İtaat Eğilimi: Cezadan kaçınma ve değer olarak güce sorgusuz uyma şeklinde açıklanabilir. Ahlak, kendine dönük ilgi üzerine temellenir; eylemlerdeki iyilik veya kötülük, onların fiziksel sonuçlarına göre belirlenir.

Evre 2. Doğrunun belirleyicisi olarak, bireyin kendi ihtiyaçlarının, faydasına dönük olarak tatmin edilmesi merkezli bir yaklaşımın esas olduğu bir evre olarak nitelenebilir. Karşılıklı ilişki söz konusu olabilir; bu “sen benim sırtımı kaşırsın; bende seninkini kaşırım.” türü bir şeydir.

Geleneksel Düzey (Son çocukluk ve ilk ergenlik dönemi gelişimleri) genellikle ahlaki esaslara uyma yahut uymamaktan kaçınma şeklindeki bir davranışı içerir; hukuk ve sosyal kurallar, temel değerler olarak kabul edilir.

Evre 3. Kişiler arası uyum yahut “iyi oğlan-hoş kız” eğilimi takdirlerini kazanmak isteğiyle, başkalarına yardım etme ve onların hoşnutluğunu esas alan davranış göstermeye gayret edilir.

Evre 4. “Kanun ve Düzen” Eğilimi: Sosyal düzenin sürdürülmesi ile otoritenin ve katı kuralların önemi üzerine odaklanır.

Gelenek Ötesi Düzey (Son ergenlikten itibaren gelişebilir.) genellikle, ahlakla soyut ilkeler olarak ilgilenmeyi içermektedir. Bu düzeydeki kişiler, gruplarla bütünleşen ahlak değerleri ve ilkeleri konusunda, grup kimliklerinden ayrılabilirler.

Evre 5. “Sosyal Anlaşma / Kanunlara Uyma” Eğilimi: Kişisel değerlerin doğası itibarıyla göreceli olduğu bilinir ve uzlaşma için belli kurallarda anlaşmanın önemli olduğu kabul edilir. Birey, kişisel görüş ayrılıkları ile kanun dünyasını ayırt edebilir.

---

<sup>43</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.212.

Evre 6. Evrensel Ahlak İlkesi Eğilimi: Kişinin kendi soyut ahlaki ilkeleriyle oluşmuş vicdanında “doğruyu savunmasını, ancak bu aynı zamanda başkalarına karşı sorumluluk duygusunu da içerir”. Evrensellik, tutarlılık, mantık ve gerçekliğe açık bir vurgu vardır. Bu evre Kohlberg tarafından ahlaki gelişimin en üst evresi olarak ifade edilir.<sup>44</sup>

Kohlberg’e göre bilişsel bir yetenek olan ahlak, bireyin kendisinin belirlediği ve aynı zamanda evrensel ilkelerle örtüşebilecek düzeydeki ilkelere göre yargıda bulunması, kararlar alması ve bu doğrultuda da davranabilmesi yeteneğidir.<sup>45</sup> Kohlberg’in öngördüğü düzeyleri ve ahlaki gelişim evrelerini göstermektedir. Kohlberg’in kuramı eleştirilmekte ve Berding’in onun geçerliliğine ilişkin kapsamlı çalışması, kuramın, endüstrileşmiş batılı ülkeler dışında, ancak sınırlı bir yarar sağlayacağını göstermektedir. Ancak Kohlberg’in çocukların öncelikle gelenek öncesi düzeyden geleneksel ahlaki düzeye geçiş yoluyla, ahlaki evrelerden geçerek geliştiklerine ilişkin ulaştığı sonuçlara birkaç destek vardır. Sharey’in literatürle ilgili incelemesi, bu gelişmenin, farklı kültürlerde yargı ortaya koyma açısından benzer olduğunu belirtmektedir. Kohlberg’in kuramını eleştirmiştir.<sup>46</sup> Kohlberg’in ancak çocukların öncelikle gelenek öncesi düzeyden geleneksel ahlaki düzeye geçiş yoluyla, ahlaki evrelerden geçerek geliştiklerine ilişkin ulaştığı sonuçlara birkaç destek vardır. Sharey’in literatürle ilgili incelemesi, bu gelişmenin, farklı kültürlerde yargı ortaya koyma açısından benzer olduğu belirtmektedir. Bir kimse, Kohlberg’in ahlaki gelişimle ilgili tespitlerinin, yaklaşık olarak dini gelişimle aynı olabileceğini yahut dini gelişimin ahlakın ortaya çıkışını doğrudan etkileyebileceğini ve muhtemelen onu belirleyebileceğini zannedebilir. Ancak Kohlberg, ahlaki ve dini gelişimin oldukça ayrı olduğu ve ikisinin birbirlerine karıştırılmaması gerektiği konusunda çok nettir. Örneğin, aşağıdaki şekilde düşünmenin yanlış olduğunu belirtir.

Tüm ahlak ilkeleri belirli bir din/dine tabi yahut tümüyle dinden bağımsız değildir. Biz, Katolik, Protestan, Yahudi, Budist, Müslüman ve Ateistlerin ahlaki düşünce gelişimleri arasında önemli bir fark tespit edemedik. Çocukların dini alandaki ahlaki değerleri, genel ahlaki değerler olarak aynı evrelerden geçmektedir. Öyle ki; 2.

---

<sup>44</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.212.

<sup>45</sup> Nermin Çiftçi, “Kohlberg’in Bilişsel Ahlak Gelişimi Teorisi: Ahlak ve Demokrasi Eğitimi”, *Değerler Eğitimi Dergisi*, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Bursa 2003, S.1, s.50.

<sup>46</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.213.



Evredeki bir çocuk muhtemelen her halükârda “Biz Tanrıya karşı iyi olursak, o da bize karşı iyi olur” diyecektir. Kültürel değerler ve din, ahlak yaşamındaki belli ödevleri seçici bir şekilde genişleten önemli bir etkidir. Ancak temel ahlaki değerlerin gelişimindeki yegâne nedenler bunlar değildir.<sup>47</sup>

Gorsuch ve Mc Farland ile Selig ve Teller tarafından yapılan araştırma, konuyla ilgili Kohlberg’in sonuçlarını desteklemekte; hatta Nucci ve Turiel, büyük çocuklar ve ergenlerin ahlaki ve dini meseleler arasında ayırım yapabilmelerine karşın, din otoriteleri tarafından ahlaki kuralların değişmez olarak görüldüklerini belirlemişlerdir. Bununla birlikte, pek çok araştırmacı ahlak gelişimi ve dindarlık arasındaki muhtemel ilişkileri incelemekten ve hakkında spekülasyon yapmaktan geri durmamışlardır. Ahlaki gelişimin değerlendirme evrelerine ilişkin, daha az kişisel değerlendirme sisteminin gelişmesiyle bu kolaylaşmıştır. Rest’in Savunma Konuları Testi (DIT) insanlardan, her biri altı ahlaki ikilemeyle ilgili 12 ifadeye cevap vermelerini ister.<sup>48</sup> DIT’in Kohlberg’in ahlaki evrelerine dayalı önceki uyarlamalardan daha basit ve daha objektif olması hedeflenmiş ve az sayıda çocukla yapılmasına karşın, ahlaki gelişim ve din konusunda sayısız çalışmaların yapılmasına yol açmıştır. Bu araştırmalar, ahlaki yargı düzeyi ile dini yönelim arasında, çok güçlü bir şekilde olmasa da bazı ilişkilerin olduğundan bahsetmektedir. Aynı zamanda fundamentalist akımların daha düşük DIT sonuçlarına sahip oldukları iddia edilmektedir. Ancak, ılımlı dini gruplar için DIT’in geçerliliği Richard tarafından yanlışlanmıştır. Gilligan, Kohlberg tarafından uygulanan erkekteki adalet yöneliminin tersine, özellikle pek çok kadında görülen dikkat ve sorumluluk eğilimi bağlamında, kadının ahlaki gelişim evrelerine değinme konusundaki ihmali için, Kohlberg’in kuram ve araştırmasını eleştirir. Kohlberg’in teorisi, teorinin eğitim, psikoloji, felsefe, politika için sonuçları, uygulama imkânları bütün boyutlarıyla test edilmiş, tartışılmış, eleştirilmiştir ve de eleştirilmeye hala da devam edilmektedir. Bu teoriye, birçok eleştiri ve karşıt eleştirinin yapılmış olması, böyle alışılmamış bir teori ve araştırma stratejisi için olağan bir durumdur.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Karacoşkun, *a.g.m.*, s.214.

<sup>48</sup> Karacoşkun, *a.g.m.*, s.214.

<sup>49</sup> Çiftçi, *a.g.e.* s.69.

Bu, şayet Tanrı, birey için, ahlak konusunda bir dayanak olarak görülüyorsa, örneğin Tanrı tasavvurundaki cinsiyet farklılıkları ile ilgili olarak, belki dini gelişme içerisinde değerlendirilebilir. Nelsen, Cheek ve Au, kadınların Tanrı'yı daha ziyade bir destek olarak görme, erkeklerin ise bir yardımcı olarak görme yönelimleriyle, Tanrı tasavvurlarında ayrıldıklarını destekleyen kanıta ulaşmışlardır. Reich, bir makalesinde, bu tür düşüncelerin özel olarak kadınların dini gelişimlerine ilişkin bir kurama ihtiyaç olup olmadığı konusu üzerinde durur. Bununla birlikte, mevcut dini gelişim kuramlarını değiştirme yahut yeni kuramlar geliştirmeye ihtiyaç olmadığı sonucuna varır. Genelde Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramı, dini gelişim hakkında düşünme ve onu anlamaya çalışmak için bize yardımcı olan önemli bir amaca hizmet edebilir. Örneğin Scarlett ve Perriella, Kohlberg'in ahlaki gelişime ilişkin yaklaşımının, ibadet gelişiminin hangi yöne doğru olabileceğini anlamada yardımcı olabileceğini belirtmektedirler.<sup>50</sup> Ayrıca dinin, ahlak hakkında söyleyeceği çok şey olabilir ve ahlakın nasıl geliştiğini anlamak, onun farklı yaşlardaki kaynaklarını bilmek ve onlarla iletişim kurmakla ilgili bir durumdur.

#### **1.1.2.4. James Fowler'in İman Gelişimi Evreleri:**

James Fowler, bireysel dini inancın, Piaget tarafından tanımlanan bilişsel gelişim ve Kohlberg tarafından tanımlanan ahlaki gelişime benzer şekilde, ardışık bir evrede geliştiğini söyler. İnanç, “dini kapsamakla birlikte, onunla sınırlı yahut özdeş olmayan dinamik ve kapsamlı bir insan deneyimidir.” Fowler, dini duyguda güven anlamında bir inançtan bahseder.<sup>51</sup> Fowler'in inanç terimini kullanımı, kurumsallaşmış dinle bir ölçüde örtüşse bile, bir yerde her ikisi de bağımsızdır. İman, bilinçli ve bilinçsiz motivasyonları içeren “değerler merkezi”, “güce ilişkin hayaller ve gerçekler” ve “dini lider efsaneleri” içeren, bireysel bir iç derinlik olarak görülür. Yani inanç, göreceli bir değerler merkezini içerir. Bununla birlikte, yaşamsal öneme sahip önde gelen değerlerden biridir (din, aile, millet, güç, para ve cinsellik gibi). Ayrıca insanlar, bu tehlikeli dünyada kendilerini güçle milletler ve ekonomi sistemleri gibi seküler gücün de kaynakları arasında olanlardan başka, muhtemelen dini güçle sınıflanmaya

---

<sup>50</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.216.

<sup>51</sup> Oruç, *a.g.e.* s.111.

yönelirler. İnanç, gücün hayallerine ve gerçekliklerine güvenme ve bağlanmadır.<sup>52</sup> Yine Fowler, inancın insanların yaşamlarına anlam ve yön veren yazı ve öyküleri (örneğin dindar bir topluluğun bir üyesi yahut iyi bir insan olmak anlamına gelen şeyler) içerdiğini belirtir. Fowler ve öğrencileri yüzlerce insanlarla görüşmüş ve yapılan araştırma neticesinde “imandaki değişim ve gelişim süreçleri” temel yedi evrenin bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu evreler aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

**1- Temel İman (Anne karında ve yaşamın ilk ayları müddetince):** Bu evre duygusal güvenin başlangıcını içerir. Daha sonraki iman gelişimi bu esas üzerine temellenir.

**2- Sezgisel / Yansıtma İman (İlk çocukluk) :** İkinci evrede hayal gücü, algı ile uzun süren, imana ait şekillenmeleri bir araya toplar. Çocuk, kutsalın yasaklarını ve ahlak varlığının bilincine ulaşır.

**3- Mitsel / Gerçek (Literal) İman (İlkokul Yılları) :** Bir süre sonra mantıksal düşünme yeteneğinin gelişmesi, Piaget’in somut işlemler evresine uygun olarak, dünyadaki işleyişi anlamaya yardımcı olur. Artık çocuk hayal ile gerçek dünya arasında ayırım yapabilir ve başkalarının perspektifini ayırt edebilir. Dini inançlar ve semboller tamamen gerçek olarak kabul edilir.

**4- Sentetik / Geleneksel İman (İlk ergenlik) :** 14 yaşına gelindiğinde, Tanrıyla daha çok kişisel ilişkiye istek doğuran biçimsel ameli düşünceyle ilgili soyut fikirlere bir güven söz konusudur. Geçmiş yaşantılar üzerine düşünceleri ise, gelecek ve kişisel ilişkiler konusundaki kaygılar, ortak bakış açısını yakalama ve bir dünya görüşü ve onun değerlerini paylaşmaya yardımcı olur.

**5- Bireysel / Düşünmeye Dayalı İnanç (Son ergenlik ve genç yetişkinlik) :** Burada dıştaki otoriteye güvenden içteki otoriteye güvene geçişi içeren, eleştirel gözden geçirme ve inanç değerleri yeniden inşa etmesi vardır. Bu, bilinçli bir şekilde verilen kararlara ve bir “yönlendiren ego” nun ortaya çıkmasına yol açar.

**6- Birleşik iman (Orta yaş veya sonrası) :** Altıncı evrede, doğrudan yaşantılaşamayan gerçekle, daha derinlikli bir ilişki kurma isteği doğuran karşıtların bir bileşimi (Örneğin, her bir bireyin genç ve yaşlı, erkek ve dişi, yapıcı yıkıcı olan yanlarının fark edilmesi) söz konusudur. Bu evrede, diyaloga dayalı bilgi ortaya çıkar. Öyle ki birey, karmaşık bir dünyanın çok yönlü bakış açılarına açık hale gelir. Bu, bireyin bireysel / düşünmeye

---

<sup>52</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.217.

dayalı inanç evresinde gelişen iman sınırlarının ötesine geçmesini ve gerçeğin hem çok boyutlu, hem de kaynağı itibarıyla birbiriyle bağlantılı olduğunun anlaşılmasına imkan tanımaktadır.<sup>53</sup>

**7- Evrensel İman (Belirsiz Yaş) :** Son evre, adalet ve sevgiyi etkinleştirip, baskı ve işkenceyi alt etmek için, varoluşun veya Tanrının gücü ile birleşmeyi içerir. İnanç gelişiminin bu evresine ulaşan kimseler, “Aramızda sevgi ve adaleti yaşayan bir topluluk olarak yaşarlar. Onlar bizim huzurumuz için kurtulmuş bölgeler oluştururlar ve biz onları hem serbestlik için yaşar ve hem de tehdit için kurtuluşumuz için hem de tehditlere karşı yaşantılarız. Bu kimseler, “adalet ve sevgi toplumu” na karşı duran insanlık dışı yapılara bağlı ve dost olan kimselere göğüs germe eğilimindedirler. Fowler, son evreye ulaşan kimselerin oldukça az olduğunu belirtir ve bu kimselerden olarak Mahatma Gandhi, Martin Luther King, Jr. Ve Mather Terasa’yı örnek verir. Ganhi ve King’in suikasta uğrayarak öldürülmeleri rastlantı değildir. Fowler, evrensel iman evresine ulaşan kimselerin, dünyanın ciddi problemlerini çözmeye dönük dirençleri nedeniyle, erken ölüm tehlikesi içinde olduklarını iddia eder.<sup>54</sup>

Okul öncesi kapsayan sezgisel inanç aşaması ilk çocuklukta dilin öğrenilmesiyle ortaya çıkar.<sup>55</sup> Fowler’ın inanç evrelerine ilişkin analizleri zengin fikirlere sahiptir, empirik çalışma için çatı oluşturur ve potansiyel olarak “dini” olmak anlamına gelen şeyi anlamamıza katkı sağlar. Ancak Fowler’ın yaklaşımlarının anlaşılması zor ve karmaşık, göreceli olarak önemi çok az bir empirik çalışma ortaya koyduğu ifade edilmektedir. Ayrıca Fowler kendi sonuçlarını istatistiksel olarak analiz etmek istememiş ve din psikolojisindeki ilgili çalışmayı görmezden gelmiştir. Fowler, okul öncesi çağın inanç gelişiminde kritik rol oynadığını ve bu çağda bireyde bir öz olarak gelişen inancın daha sonraki dönemlerde aşamalı olarak ilerleyeceğini ve son olarak, hayatın ileriki yıllarında evrensel bir inanca dönüşeceğini iddia eder.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.218.

<sup>54</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.218.

<sup>55</sup> Oruç, *a.g.e.* 112.

<sup>56</sup> Oruç, *a.g.e.* 113.

### 1.1.2.5. Fritz Oser'in Dini Yargı Gelişimi Evreleri

Fritz Oser, dini gelişimin “dini yargı” denilen, yakın bir yönüne odaklanmıştır. Elkind, Fowler ve diğerlerinin çalışmaları dışında, Oser de şu sonuca ulaşır: Bir bireyin eğilimlerinin gelişmesi ve dini tecrübe ve inançların yeniden oluşturulması hakkında bir kuram gerçekleştirmede birkaç inceleme yolu söz konusu olabilir. Bu yüzden, dini gelişim alanıyla ilgilenen birçoğumuz, evre gelişimi ve ilk araştırma stratejimiz olarak klasik yarı klinik görüşme yöntemi çerçevesinde, farklı yapısal bir kavram kullanarak dini gelişime ilişkin yeni bir paradigma formüle etmeye çalışmaktayız.<sup>57</sup>

Oser, insanların “en büyük güce (Tanrıya) ilişkin bireysel deneyimlerinde aktardıklarından hareketle, gelişim evrelerinin, nitelik bakımından farklı şekillerde olacağını ileri sürer ve araştırmasının dini yargı gelişimindeki beş evreyi aydınlattığı sonucuna varır. İnsanlar, Tanrının umulmadık bir zamanda dünyaya müdahale etmesi ve insan varoluşuna, Tanrının gücünün imkân verdiği şeklindeki bir inanç evresinden (Evre 1), tümüyle dış dünyaya iyi ve kötü işlere bağlı olarak ödül ve ceza veren her şeye gücü yeten bir Tanrıya inanç (ver ki alabilesin) evresine (Evre 2) geçerler. 3. Evredeki bireyler, genellikle kendi yaşamlarından sorumlu olmalarıyla birlikte, kendi dünyalarından bir ölçüde ayrılarak Tanrıyı düşünmeye başlarlar. Daha önce onlar, aşkınlık (Tanrının var olan dünyanın dışında oluşu) ve her yerde hazır olmayı (Tanrının varlığı ve eyleminin kendinden oluşunu) ayırt edemeyebilirler. 4. Evrede insanlar, genelde hayata anlam veren bir “ilahi plan” fikrini içeren, nihai var oluştan gelen yaşam ve özgürlüğün farkına vararak, bağımsızlığın hem gerekli, hem de sınırlı olduğunu fark etmeye başlarlar. Son olarak 5. Evrede, ilgi ve sevgi yoluyla tüm insan davranışlarında nihai varlık fark edilir. “Evrensel ve kayıtsız şartsız dindarlık” vardır. Bütün bunların üstüne karşıtların “ortaklığı” yahut birliği için artan bir takdir kadar, insanların beş evre süresince ilerlettikleri, gelişen bir bağımsızlık ihtiyacı vardır.<sup>58</sup> Hiç şüphesiz dini yargının bu evrenin analizine ilişkin çeşitli unsurlar, yukarıda sözü edilen diğer evre kuramlarının unsurlarıyla paralellik arz eder. Örnek olarak Oser, insanların her şeye gücü yeten ve insan davranışlarına yön veren Tanrı inancından, bağımsız olmaya

<sup>57</sup> Cemil Osmanoğlu, *Basamak Teorileri Açısından Dini Gelişim, İnanç Gelişimi ve Eğitimi*, (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2007, s.54.

<sup>58</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.219.

geçtiklerini, Tanrı ve dünyaya ilişkin öz-savunma (self-defined) görüşünün, Kohlberg'in güce kesin itaat noktasından (Gelenek öncesi düzeyde), kişisel değerler ve evrendeki kuvvetin görelî doğasını tanımaya (Gelenek ötesi düzeyde) doğru ilerleme görüşüne bezediğini iddia eder. Bu, Fowler'ın gerçeği hayalden ayıran bir süreç olarak açıkladığı inanç gelişiminin ilk evrelerini, kişinin kendisi dışındakilerin de bakış açılarının değerinin arttığını belirttiği orta evresi ve inancın gelişimi ve karşıtların bütünleşimiyle belirlenen daha sonraki evreleri, sırayla ortaya koymasına benzer.<sup>59</sup> Oser'in dini yargı gelişimine ilişkin evre yaklaşımında, sınırlı oranda ampirik destek vardır. Doğrudan, onun öngördüğü şekilde kapsamlı çalışmalar olmasa da, Bucher'in insanların alegorik hikayeleri anlamalarına ilişkin pilot çalışmasının sonuçları, Oser'in yaklaşımıyla<sup>60</sup> örtüşmektedir.

---

<sup>59</sup> Osmanoğlu, *a.g.e.* s.56.

<sup>60</sup> Karacoşkun, *a.g.m.* s.220.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. OKUL ÖNCESİ DÖNEM

Çocuğun doğumundan başlayarak ilköğretime başladığı döneme kadar geçirdiği süreç olarak tanımlanabilir. İlköğretime başlama yaşı da ülkeden ülkeye değişiklik gösterir Türkiye'de yuva, anaokulu ve kreş gibi adlarla anılır. Bazı ülkelerde (örneğin ABD) okulöncesi eğitimin ikinci aşaması (genellikle 3-6 ya da 4-6 yaş arası) İlköğrenimin parçası sayılırken, bazısında (örn. Almanya) İlkokul çağına gelmekle birlikte yeterince olgunlaşmamış çocuklar için bir ara aşamayla (*Schulkindergarten*) yer verilir.<sup>61</sup> Bu bakımdan; çocuk gelişiminin en kritik, en ilginç ve en çok dikkat isteyen dönemi bu yaşlardır.

İlk Çocukluk Evresi: 2 - 6 yaş arasında yer alan bu evreye "Okul Öncesi" veya "Oyun Çağı" adları da verilmektedir. Bebeklik döneminde çevresini keşfeden, bedensel ve motor gelişim sonucu yürümeyi, zihinsel gelişim sonucu da kendisine göre çevresine mesaj vermeyi öğrenen çocuk, davranışlarında hürriyete doğru ilk adımlarını atarak, anne ve babasına bağımlılığını giderek azaltır.<sup>62</sup>

Altı yaşından öncesini kapsayan okul öncesi dönem, insanın kapsam, hız ve nitelik açısından en yoğun gelişime açık olduğu bir dönemdir. Bu dönemde, çocuğun kapasitelerinin olabildiğince en üst seviyeye kadar açığa çıkarılması ve böylece gelecek hayatının kendini gerçekleştirmeye yönelik olabilmesi, ancak bu dönemin sağlıklı, bilinçli ve anlamlı bir şekilde değerlendirilmesine bağlıdır. Bu dönemdeki çocuğun yaşantıları, anne baba veya yakınlarından alınan eğitim ve karşılaşılan tepkiler, genetik

---

<sup>61</sup> *Wikipedia*, "Okul Öncesi Eğitim", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul\\_öncesi\\_eğitim](http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul_öncesi_eğitim), (Erişim Tarihi: 24 Mayıs 2014).

<sup>62</sup> Abdurrahman Dodurgalı, *Ailede Çocuğun Din Eğitimi*, Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, İstanbul 1996, s.206.

olarak taşınan birikimlerin hangi boyutlarda gelişeceği ve bedensel, zihinsel, dilsel, sosyal ve duyuşsal gelişim açısından nasıl bir kişilik haline dönüşeceklerini belirler.<sup>63</sup>

Bu evre çocukluk döneminin en önemli ve en renkli evresidir. Bu evrede çocuk, çokça soru soran, etrafındaki her şeyi anlamak isteyen, bitmez tükenmez bir öğrenme arzusu gösteren bir varlıktır. Bu evredeki çocukların uğraştıkları en önemli iş oyundur. Çocuk, oyun vasıtasıyla hayal dünyası ile gerçek dünya arasında anlamlı bir bağ kurarak, oyunda anne, baba, polis, doktor, öğretmen... v.s. olur. Çocuk bu evrede çok ciddi iş yapan bir kimsenin tavırları içine girerek, kendi varlığını ortaya koymaya çalışır.<sup>64</sup>

Gazali okul öncesi dönemi, duyular devresi olarak adlandırır. O, çocuğun bebeklik döneminde ilk gelişen duygulardan birinin hayâ duygusu olduğunu, bu duygunun çocukta eğitim ve öğretime dayalı olarak oluşmadığını, genetik bir faktörün etkisiyle ortaya çıkan bu duygu durumunun dini bir nitelik taşıdığını belirtir. Ona göre bu dönem, çocuğun gelişimi açısından o kadar hassas bir dönemdir ki, çocuğun eğitim ve öğretiminin yanında, çocuğun yiyip içtiklerine bile dikkat edilmesi gerekir. Bu dönemde çocuğun beslendiği gıdanın seçiminde de özen gösterilmelidir. Anne babaların çocuklarını besleyip büyütürken helal rızka dikkat etmeleri, eğitimsel bir niteliğe işaret eder. Çünkü muhteviyatı şüpheli şeylerle beslenen çocuğun karakteri olumsuz etkilenir, bunun neticesinde çocuk, kötülüğe meyilli hale gelir. Gazali'nin bu düşünceleri, genel çerçevesi ile İslami geleneği yansıtır. Gazali'ye göre çocuk, aileye Allah'ın bir emanetidir. Emanete iyi sahip çıkılmalıdır. Allah'ın bir emaneti olarak görülen çocuğu, kötü arkadaşlardan korumak, çevresini nitelikli hale getirmek, onu refah ve lükse alıştırmamak eğitim açısından ona verilebilecek en önemli temel niteliklerdir. Ona göre; çocuk eğitiminin en önemli hedeflerinin başında, çocuğun bilişsel seviyesini arttırmak için düşünmeyi öğretmektir. Okul öncesi dönemde bunu gerçekleştirmenin en önemli aracı, İbn Haldun'da olduğu gibi, model alma ya da örnek olma yoluylaadır. Çocuğun anne babası veya öğretmenleri çocuğa yansıttıkları veya anlattıkları şeyleri önce

---

<sup>63</sup> Oktay Aydın, "Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Gelişim Özellikleri", *Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar*, Yayına Hazırlayan. Müzeyyen Sevinç, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul 2003, s.133.

<sup>64</sup> Halis Ayhan, *Eğitim Bilimine Giriş*, Şule Yayınları, İstanbul 1995 ss.85-86.



kendileri yaşmalıdır. Dini temsilin, çocuğun eğitim öğretimine oldukça önemli etkileri olduğunu belirten Gazali, çocuğun şahit olduğu vakaları değerlendirerek önce hafızasına aldığı, daha sonra bunların arkasında yatan sebepleri merak ettiğini, bunların anlamını sorgulayıp daha sonra inandığını, sonuç olarak bu durumun çocukta sarsılmaz bir inanca dönüştüğünü belirtir.<sup>65</sup>

Okul öncesi dönemi önemli kılan hususlardan birisi, çocuğun doğumuyla beraber belli davranışları belli dönemlerde kazanarak büyümesidir. Çocuğun kazanması gereken davranışlar ilgili dönemde kazanılmadığı zaman, daha sonraki dönemlerde kazanılmaz veya kazanılması oldukça fazla performans gerektirebilir. İlk çocukluk döneminde kazanılması gereken davranışları kazanamayan çocukların, daha sonraki dönemlerde bunu telafi etmesi çok zordur. Bu dönem kritik dönem olarak adlandırılır.<sup>66</sup>

## 2.1. OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DİN EĞİTİMİ

Okul öncesi dönem din eğitimi açısından çok önemlidir. Bazı psikologlara göre 4 yaş, çocukların dini alandaki ilgilerinin altın çağıdır, Çocuklar bu dönemde (4-6 yaş) Allah hakkında düşünüp O'nun hakkında konuşabilir ve bir Yaratıcı ile hayat olayları arasında bazı temel ilişkiler kurabilirler. Onlar dünyanın nasıl yaratıldığını ve Allah'ın hali hazırdaki dünyaya ve dünya olaylarına olan etkisini ve rolünü tartışabilirler. Bu dönemdeki çocuklardan çoğu, Allah'ı basit ve sevecen bir şekilde tasvir ederler, sayıları az da olsa bazı çocuklar, din bağlamında küresel sorunlara örneğin, açlık ve savaş gibi konulara karşı büyük ilgi duyabilirler. Bu dönemdeki çocuklarla, Allah ya da herhangi bir dini konuda tartışırken bu tartışmanın mantıki olarak basit ve açık olması gerekir. Eğer tartışma çok karmaşık ve zor olursa, çocuğun kafası karışıp, bu tür konularda tartışmaktan ve ilgi duymaktan vazgeçebilir.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Ali Baz Bilici, *0-6 Yaş Grubu Çocuklarda Dini Gelişim Süreci ve Din Eğitimi* (Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir 2014, s.32.

<sup>66</sup> Hasan Bacanlı, *Gelişim ve Öğrenme*, 9. Baskı, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2004 s.43.

<sup>67</sup> Köylü, *a.g.e.* ss.149-150.

Çocuk ilk çocukluk döneminde zihinsel ve psikolojik gelişim olarak dini ve ahlaki değerleri temel şekilde öğrenebilecek olgunluktadır. Bu yüzden hayatın bu döneminde çocuğun küçük olduğu düşünülerek, bu eğitim sonraki yaşlara ertelenmemelidir. Ancak, çocuğun nasıl bir anlayış içinde olduğu, değerlere ve dini öğelere nasıl yaklaştığı gözlemlenmeli ve ona en uygun şekilde cevaplar verilmelidir. Çocuklara din ve değerler konusunda bilgiler verilirken kolaydan zora giden bir yöntem hem zihinsel gelişim hem de psikolojik gelişim göz önüne alındığında en doğru yöntem olacaktır. Ayrıca çocuğa, dini eğitimde, kendi duruşunu göstermesi için fırsat verilmelidir. Örneğin kendisi dua etmesi, içinden gelenleri söylemesi, kendisiyle din ve Allah arasında kuracağı yakınlık açısından önemlidir. Aileler hiçbir zaman özellikle dua, dilek gibi konularda kendi isteklerini dayatmamalıdır.<sup>68</sup>

Çocukların okul öncesi bu dönemde, psikolojik olarak daha aceleci ve sabırsız olduğu zihinsel gelişim olarak da yetişkin mertebesinde olgun olmadığı unutulmamalıdır. Çocuğun her şeyi tek seferde anlaması ve kabul etmesi, hatta çoğu zaman sorunun cevabını sonuna kadar dinlemesi bile mümkün olmayabilir. Bu durumda özellikle ebeveynlerin çocuğa karşı sabırlı olması ve kızgınlıkla yaklaşılmaması çocuğun dini gelişiminin körelmemesi açısından çok önemlidir. Ayrıca, bu eğitim sırasında çocuk, dine ilişkin sözcüklerle tehdit edilmemeli ve korkutulmamalıdır.<sup>69</sup>

Psikolojinin önemli alanlarından birisi gelişim psikolojidir. Psikologlar tarafından, insan yaşamının ilk yıllarından sonuna kadar kişiliğin gelişimini açıklayan ve tanımlayan pek çok araştırma yapılmıştır. İnsan yaşamının her alanı, gelişim psikolojinin konusudur. Çocukların din eğitimini üstlenen anne babalar veya okul öncesi öğretmenleri, gelişimsel psikolojinin bilgilerinden faydalanarak, çocukların dini gelişimine katkıda bulunabilirler. Bir insanın iç dünyası, sadece anatomi ve fizyolojisinden değil, aynı zamanda temel ihtiyaçları ve psikolojik kapasitesinden oluşmaktadır. Çocukların her biri, parmak izi kadar özel olmaları nedeniyle, onları tanıyabilmek ve anlamak için onların gelişim özelliklerini, ihtiyaçlarını, alışkanlıklarını

---

<sup>68</sup> Neda Armaner , *İnanç ve Hareket Bütünlüğü Açısından Din Terbiyesi*,. M.E.B. Yayınevi, İstanbul 1967, s.49.

<sup>69</sup> Mualla Selçuk "Okul Öncesi Çocukta Dinî Duygunun Gelişmesi", *Türk Aile Ansiklopedisi. C.1., T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları*, Ankara 1991, s.269.

ve tutumlarını doğru sentezlemek gerekir. Gelişim psikolojisi, bir kişinin bütün hayatı boyunca ahlaki, sosyal, duyuşsal ve bilişsel gelişimini inceleyen bir çalışmayı içerir. Sosyal ve duyuşsal gelişim içinde önemli olan alan, ahlaki büyüme ve gelişmedir. Ahlak gelişimi ve muhakeme, güçlü bir şekilde sosyal ve duyuşsal ilişkileri etkilediği için, ahlaki gelişim daha büyük olan sosyal ve duyuşsal gelişimin içine dâhil edilir. Bu yönüyle de ahlaki gelişim, bilişsel ve duyuşsal gelişim ile yakın ilişki içinde ve birlikte değerlendirilmelidir. Bireyin gelişim dönemleri içerisinde en önemlisi çocukluk dönemidir. Yapılan çalışmalar sonucunda, yaşamın bu dönem içerisinde şekillendiği ve çocukların içgüdüleri, edinilmiş ilgiler ve idealler nedeniyle bir eylemde bulunduğu anlaşılmıştır.<sup>70</sup>

Hayatın ilk ve en önemli yıllarıyla ilgilenen okul öncesi eğitimi, etkisi bakımından genel eğitimin önemli bir bölümünü kapsar. Eğitim psikolojisi alanında yapılan araştırmalara göre, hayatın ilk yıllarındaki gelişim özelliklerinin, çocuğun bütün gelecek hayatını etkileyen sonuçlara sebep olduğunu göstermektedir. Başta psikanalizin kurucusu Freud olmak üzere, Rousseau, Adler gibi pek çok bilim adamının, okul öncesi dönemi, insanın bütün hayatının şekillendiği merkez olarak görmeleri, çocuğun erken dönem gelişiminin, insan hayatındaki vazgeçilmez önemini ortaya koymaktadır. Kendi haline bırakılamayacak kadar ciddi, bilimsel ve sistematik bir organizasyon ile yönlendirilmesi gereken okul öncesi dönem, tüm eğitim sisteminin en can alıcı dönemi olarak ele alınmasını gerekli kılmaktadır.<sup>71</sup>

Okul Öncesi Din Eğitimi Çalıştayı 2013 Haziran ayında yapılmıştır. Katılımcılar arasında Diyanet İşleri Başkan Yardımcısı Prof. Dr. Hasan Kamil Yılmaz, pedagoğ, eğitimci, öğretmen, Kur'an kursu öğreticisi ve bu alanda çalışan yayıncılar katıldılar. Din Eğitimi Çalıştayında 16 kişilik heyetin katılımıyla program hazırlandığını ve materyal geliştirilmesi üzerine çalışıldığını dile getiren Yılmaz, "Sonuçta 4 yaşındaki çocuğa her konuyu sözlü olarak anlatamıyorsunuz. Okuma yazma bilmiyor, öyleyse oyun ortamında oynayarak, tanıyarak, dokunarak öğrenmesi amacıyla materyal geliştirmesine yönelik çalışma yapıldı. Ayrıca çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerine uygun olarak, çocukların bu gelişimlerini dini alanla buluşturacak Kur'an-ı

---

<sup>70</sup> Bilici, *a.g.e.* s.3.

<sup>71</sup> Oruç, *a.g.e.* ss.15-18.

Kerim öğrenmelerini ve dinin temel niteliklerine yavaş yavaş nüfuz etmelerini sağlamak amacıyla böyle bir çalışma başlatıldı" değerlendirmesinde bulundu. "Kur'an Kursları Öğretim Programı Okul Öncesi Dönemi" başlıklı program hazırlanırken esnek bir çerçeve belirlendiğini anlatan Yılmaz, programla İslam Dini'nin değerlerini çocukların anlayabileceği bir şekilde anlatma ve onların kazanacağı bu değerleri gündelik hayatta da kullanmasını sağlayacak beceri elde etmenin amaçlandığını bildirdi. Program kapsamında, Kur'an-ı Kerim'in içerik, ses, şekil olarak tanınması, harflerin öğrenilmesi gibi imkân sunulacağını ifade eden Yılmaz, çocukların Allah'ı, Peygamber'in kişiliğini, dürüstlüğü, büyüklere saygısını, engellilere verdiği önem gibi konuları anlayabilecekleri bir şekilde dramalarla, hikâyelerle tanımlarını sağlamaya çalışacaklarını dile getirdi.<sup>72</sup>

Din eğitimi aileden başka çevrelerin üstlenmesi bir takım kayıplar ortaya çıkarmıştır. Çocuğun eğitiminde birtakım yanlışlar olabilmektedir. Çocukların bebeklik döneminden itibaren, bazı dini becerileri kazanabilmeleri için alt yapılarının oluşturulması, küçük yaşlarda birtakım duyarlılıkların kazandırılması gerekir. Modern toplumlarda ailenin, çocuklarına aktaracakları birtakım bilgileri aktarma yönündeki fonksiyonlarını yitirmeleri, din ve sanat üretiminde bazı aksaklıklar oluşturmuştur. Okul öncesi dönemden sonra verilebilecek bir din eğitiminin birtakım eksikliği beraberinde getireceği şüphesi zihinleri meşgul etmekte, bu alanda daha çok çalışmanın yapılmasını zorunlu kılmakta, bizleri de bu alanda çalışma yapmaya yönlendiren sebeplerden birisi olmaktadır.<sup>73</sup>

Okul öncesi dönemde çocukların din eğitimiyle ilgili gelişimlerinin sistemli hale getirilmesi, çocukların dini gelişim süreçlerine eğilmeye mümkündür. Ruhsal yaşamın orijinal bir sentezi olan çocukluğun psikolojik nosyonu, sosyolojik ve biyolojik olandan daha önemlidir. Çocukların dini gelişimlerine paralel biçimde yürütülecek olan ahlak ve din eğitiminin de çocuğun kişiliğinin gelişimiyle yakından ilgili olduğu, bu noktada din öğretiminde çocuklara sürekli biçimde dindar ve ahlaklı olmaya yönlendirmeden ziyade

---

<sup>72</sup> Haber7com, "Çocuklar Dinini Oyunla Öğrenecek", (05 Haziran 2013) Kaynak: <http://www.haber7.com/guncel/haber/1035072-cocuklar-dinini-oyunla-ogrenecek>, (Erişim Tarihi: 15 Aralık 2014).

<sup>73</sup> Recep Yaparel, *Din Öğretiminde Yeni Yöntem Arayışları*, Uluslararası Sempozyum, Bildiri ve Tartışmalar, M.E.B. Yayınları, Ankara 2003, s.516.

öyle olabilme yolunda davranış geliştirmenin çocukları daha eğitimsel sonuca götüreceği gerçeğinden hareketle çocukların dini gelişimleri din eğitimiyle desteklenmelidir. Dinsel öğretiler, söze boğularak öğrencilere sunulur, doktrin, mezhep sistemiyle inançların kavratılması güçleştirilirse çocuğun ve gencin dinsel aksiyonlarında olumsuz yansımalar görülür. Dinin anlatılmasında sade, açık ve seçik deyimlere yer vermek zihinlerde kalıcı bir nitelik taşır.<sup>74</sup>

Büyük mutasavvıf ve İslam alimi İmam-ı Gazali'ye göre çocuklarda sağlam bir inancın temeli, ilk çocukluk döneminde atılır. Bir çocuğa iman terbiyesi verilirse o çocuğun hem duyguları hem de zihni zekâsı gelişir. Gazali'ye göre çocuk daha ilk konuşmaya başladığı zaman, ona ilk öğretilecek şey Allah ismi celilidir. Gelişim sürecinde çocuğun anlayıp anlamadığına bakılmaksızın Esmâ-ü Hüsna'dan (Allah'ın en güzel isimlerinden) kolay gelenler ona öğretilmeli, oyun içerisinde bu isimler ilahiler ve şarkılar söylenerek, çocukların dillerinde virdizeban olması sağlanmalıdır.<sup>75</sup>

Farklı özelliklerle dünyaya gelen çocuğun nasıl yetiştirilmesi gerektiği eğitimin asıl konusudur. Bir çocuğun kalıtımla oluşmuş gözünün rengini, sonradan değiştirmemiz mümkün olmayabilir. Ama bu gözlerin dünyayı kuşku, kaygı ve bir karamsarlık içinde mi, yoksa mutluluk, huzur ve neşe içinde mi bakacağını sağlamayı yaratıcı bize bırakmıştır.<sup>76</sup>

### 2.1.1. Okul Öncesi Dönemde Dini Gelişim Özellikleri

Çocukluk döneminin en önemli özelliklerinden birisi, çocuğun "kolay inanırlık" özelliğine sahip olmasıdır.<sup>77</sup> Çocuğun dine yabancılaşması ya da ona karşı ilgisizliği bir tarafa, o, dine karşı oldukça hazır ve kabiliyetli bir durumdadır. Esasen çocuk düşünmeden, şüphelenmeden ve itiraz etmeden inanmaya hazır olduğundan, söylenenlere içtenlikle inanır. Çocuk sadece dış yönüyle değil, aynı zamanda ruhi olarak da samimi bir şekilde inanır. Çünkü çocuk, inanmakla kendisini güçlenmiş ve Allah'a

---

<sup>74</sup> Neda Armaner, "Din Eğitiminde Psikolojinin Önemi", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, S.23, 1978, ss.216-219.

<sup>75</sup> Abdulkadir Etöz, *Çocuklarda ve Gençlerde İnanç ve İbadet İhtiyacı*, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Çalışma Toplantısı-I, Dem Yayınları. İstanbul 2004, s.364.

<sup>76</sup> Orhan Çaplı, *Çocukların Gençlerin Eğitimi*, Bilgi yayınları, Ankara 1993 s.35.

<sup>77</sup> Köylü, *a.g.e.* s.138.

yakın hissetmiş kabul eder. Böylece o, inandıklarıyla kendi kişisel dünyasını kurmaya ve onu geliştirmeye çalışır.<sup>78</sup>

Çocuğun duyguları, düşüncelerine oranla daha yaygın ve belirgindir. Bu bakımdan çocuk, inancı akıl yürütmeden kabul eder. İnanmaya hazır durumda olan çocuk, düşünmeden, şüphelenmeden ve itiraz etmeden söylenenlere içtenlikle inanır ve çeşitli sorularla dini hayata girmeye çalışır. Bu evrede çocuk her konuda olduğu gibi, dini konularda da bir takım sorular sorar. Allah, melek, cin, şeytan, ahiret, namaz, oruç, günah, sevap, cennet, cehennem gibi dini kavramlar hakkında sorular sorarak, bilgi edinmeye çalışır. İşte bu durumda yetişkinler ve eğitimcilere düşen görev, onların bilgi açlığını gidermek için sordukları sorulara, onların zihinsel gelişimlerine uygun ve anlayacakları şekilde cevaplar vermeleri gerekir.<sup>79</sup>

Bir insanın kendine mahsus dini özelliklerinin tümüne dini şahsiyet denir. İnsanın dini inançları, duyguları, düşünceleri ve şüpheleri, dini tutum ve davranışları, dine yaklaşımı, kısaca bir bütün olarak dini görünümü onun dini şahsiyetini oluşturur. Bireyin şahsiyeti biyolojik ve psikolojik etkenlerin birleşmesiyle oluşur ve bireyin kendine özgü, diğerlerinden farklı yapısını belirler. Çocukta şahsiyet ilk kez kendini üç yaşında belli etmeye başlar. Şahsiyetin yapılanmasında kalıtımın yanı sıra çevrenin de önemli bir rol oynadığı görülür. Kendinden büyükleri model alarak onların özelliklerinden etkilenen çocuk, zamanla kendine özgü bir şahsiyet kazanacaktır. Ancak bu yeni şahsiyet yapısında model alınan kişilerin şahsiyet yapılarından da öğeler bulunacaktır.<sup>80</sup>

Çocukların dini eğitime olumlu ya da olumsuz açıdan etki eden pek çok faktör vardır. Ancak bunlar arasında yaş, cinsiyet, kişilik ve karakter özellikleri ile aile yapısı ve tutumu çok daha önemli bir yere sahiptir. Tüm bu özellikler onların Allah inancı ve tasavvuruna da etki etmektedir. Dolayısıyla çocukların dini eğitiminde, tüm bu farklı özellikler göz önüne alınarak, çağdaş eğitim ilke ve prensipleri ışığında "kısa, öz,

---

<sup>78</sup> Kerim Yavuz, *Çocukta Dini Duygu ve Düşüncenin Gelişmesi*, DiB Yayınları, Ankara 1981, ss.42-43.

<sup>79</sup> Şimşek, *a.g.e.* s.213.

<sup>80</sup> Ali Rıza Aydın, "Çocuğun Dini Şahsiyet Kazanmasında Ailenin Önemi," *19 Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fak. Dergisi* S.8, 1996, s.212 .

anlamalı, sevgiye dayalı, sade ve açık" bir din eğitimi ve öğretimi verilmeye çalışılmalıdır.<sup>81</sup>

Bir alışkanlığı küçük yaşta öğrenmek, büyük yaşlarda öğrenmekten daha kolaydır. Çocuğun bünyesi küçük yaşlarda şekillenmeye daha elverişlidir. Atasözümüzde “yedisinde ne ise yetmişinde de odur” küçük yaşta eğitimin önemini vurgulamaktadır.

### 2.1.1.1. Okul Öncesi Dönemde Din Eğitiminde Ailenin Etkisi

Çocuk, hayata uyum sağlayıcı davranışları küçük yaşlarında öğrenir ve bu öğrenmeler kolay sökülüp atılmayacak bir şekilde yerleşir. Şu halde, ailenin çocuk terbiyesindeki rolü sadece ona bilmediği şeyleri öğretmekten ibaret değildir. Ona ileriki hayatı bakımından en uygun şeyleri öğretmekle de yükümlüdür.<sup>82</sup>

Şahsiyetimizi oluşturan davranışları, diğer varlıklarla münasebetleri, hayvanlara merhamet etmeyi, bitkileri sevip korumayı, iyiyi, güzeli ve doğruyu, mantiki zorlamalara ihtiyaç kalmadan aile çevresinde öğreniriz. Aile, kişiyi dinin istediği olgunluğa eriştirmek, mükemmel bir ahlaki şahsiyete sahip kılmak için vazgeçilmez bir müessesedir.<sup>83</sup>

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki belli başlı şahsiyet temayülleri genellikle, çocuğun ilk 6 yaş döneminde açığa çıkmaktadır. Bu dönemde oluşan şahsiyet yapısı çocuğun tüm hayatı boyunca sosyal ilişkilerinin yönünü tayin edebilir. Geçimsizlik ve tutarsızlık yaşanan bir aile ortamında büyümüş veya ilk altı yılda kendine hep çıkışılmış, susturulmuş çocuğun mahcubiyet, taş kalpli, kendine güvenmeyen olumsuz tavırlar geliştirmesi pek muhtemeldir.<sup>84</sup>

---

<sup>81</sup> Köylü, *a.g.m.* s.154.

<sup>82</sup> Erol Güngör *Ahlak Psikolojisi ve Sosyal Ahlak*, Ötüken Neşriyat, İstanbul, ss.214-218.

<sup>83</sup> Yaşar Kandemir, *Örneklerle İslâm Ahlâkı*, Rağbet Yayınları, İstanbul 2000,s.162.

<sup>84</sup> Bilal Yıldırım, “Çocuğun Şahsiyet Gelişiminde Ailenin Yeri ve Önemi Üzerine Bir İnceleme,” *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* , Elazığ 1997, S.2 , ss.58-65.

Ailedeki din eğitimini verimli kılan etmenlerden biri de örgün eğitimde olduğu gibi herhangi bir zorlamanın olmayışıdır. Zira zorunlu devam, hangi ders için olursa olsun, özellikle de din eğitimi için bir engeldir. Zorunlu devam bireyleri dine çekmekten ziyade onları dinden soğutmaktadır. Kişi bazında din işi biraz hür bir icraattır. Bu yüzden aile temelli gönüllü din eğitimi, örgün din eğitimdeki zorunlu din eğitiminden çok daha etkili ve faydalıdır.<sup>85</sup>

Her aile çocuğunun doğru ve sağlıklı dini inançlara sahip olarak yetişmesini ister fakat çocuk dini inançlara sahip olarak yetişmeyebilir. Sağlıklı bir dini gelişim için pek çok ailevi özellikler vardır. Ancak bunlar arasında sevgi ve güvenin tesisi gibi hiçbir gerekli ve yeterli fenomen yoktur. İster rutin konularda, ister inanç konularında olsun sevgi, çocuk ebeveyn ilişkisinin özünü ve esasını oluşturmaktadır. Aile ortamında da manevi bir atmosfer oluşturulmak isteniyorsa, ilk önce yapılması gereken o ortamda sevgi unsurunu oluşturmak olmalıdır. Aile ortamındaki bireyler dini konularda ve dini uygulamalarda katı bir şekilde taviz vermeden davranırlarsa o ev ortamında sevgi yoksa dini inançlar er geç sönecektir.<sup>86</sup>

Allah inancı konusunda çocuklara verilecek ilk tema sevgi motifi olmalıdır. Çocuklarımızı her şeyden çok seviyor, onlar için her türlü fedakârlıklara ve sıkıntılara katlanıyoruz. Allah'ın da anne ve baba sevgisi gibi hatta onlardan kat kat fazla Allah'ında çocukları sevdiğini, bunun sonucu olarak da Allah'ın bizlere çeşitli nimetler verdiğini, bizi hastalıklardan ve kötülüklerden koruduğunu öğretmemiz gerekir.<sup>87</sup>

Pek çok anne-baba çocuklarına Allah hakkında bir şeyler vermek ve öğretmek isterler, ancak bunun nasıl olacağı konusunda fazla bir şey bilmezler. Ya geçiştirirler ya da çocuklarının Allah hakkında sordukları soruları cevaplamazlar bu tür sorular sormalarını da yasaklarlar ya da hiç çocuğun gelişim seviyesini, ilgi ve alakasını hesaba katmadan geniş geniş açıklamaya çalışırlar ki, bu da öncekiler gibi sağlıklı bir dini

---

<sup>85</sup> Köylü, *a.g.m.* s.151.

<sup>86</sup> Köylü, *a.g.m.* s.152.

<sup>87</sup> Köylü, *a.g.m.* s.152.



bilgilendirmeden uzak bir durumdur. Küçük yaşta yanlış cevaplanan bu tür sorular ileride din eğitimi açısından sakınca doğurabilir.<sup>88</sup>

Yapılması gereken her şeyden önce bu konularda konuşabilmek için çocukların yaşını dikkate almak gerekir. Psikoloğlara göre çocuklarla Allah ve diğer dini konularda konuşmanın en uygun yaşı 4 ve 5 yaşlardır. Bu da ancak çocuk tarafından bu gibi konulara bir ilgi ve merak duyulduğu an yapılmalıdır. O halde çocukları bu tür konulara teşvik etmek gerekir. Her ne kadar çocuklar dini konularda, özellikle Allah hakkında konuşmak isteseler de, o çok soyut bir kavram olduğundan, bazı çocuklar Allah hakkında konuşmaktan çekinebilirler. İşte bu gibi durumlarda anne ve babalar bizzat çocuğu dini konularda konuşmaya teşvik etmelidir. Bu noktada çocuklara bu konunun niçin ve ne kadar önemli olduğu hatırlatılmalıdır. Çocuğa belki bizim Allah'ı ne kadar çok sevdiğimizi, bu yüzden kendisinin de bu konuda bir şeyler bilmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Kendisinin de onun hakkında neler düşündüğünü öğrenmek isteyebiliriz. Çocuğa Allah'ın kendimiz için, ailemiz ve tüm insanlık için ne kadar önemli olduğunu anlatmaya çalışabiliriz. Yine bu bağlamda Allah'a yaptığımız ibadetin, caminin ve cemaatin önemini ve diğer ibadetlerin yaşamımızdaki yerini anlatabiliriz.<sup>89</sup>

Diğer bir husus da, dini inanç konularının otorite aracılığıyla öğretilmesi yerine, onların yaratıcılık ve hayal güçlerinden yararlanmak suretiyle öğretilmeye ve tecrübe ettirilmeye çalışılmasıdır. Şunu unutmamak gerekir ki, en kalıcı ve sağlam öğrenme, ancak kişinin kendi çabaları sonucu gerçekleştirdiği öğrenme şeklidir.<sup>90</sup>

İlk çocukluk evresinde, dini tezahürler daha belirgin bir hal alır. Çocuk, çevresindekilerin her türlü hareketini bilinçli veya bilinçsiz olarak taklit ve tekrar eder. Aile fertlerinde gördüğü ibadetlere, dini motifli davranışlara içten gelen duygularla yönelir ve onların dini yaşantılarından örnek alarak, kendi de aynı davranışları uygulamak ister. Kaynağını, sevileni taklit etme psikolojisinden alan bu eğilim, çocuğun dini hayatının oluşmasında oldukça önemlidir. Ailedeki fertlerin her türlü dini davranışları, kullandıkları dini içerikli sözleri ve yaptıkları ibadetleri, çocuğun şahsında

---

<sup>88</sup> Köylü, *a.g.m.* s.152

<sup>89</sup> Köylü, *a.g.m.* s.152.

<sup>90</sup> Köylü, *a.g.m.* s.153.

derin izler bırakır. Zihinsel bakımdan, henüz tenkit özelliğine kavuşmadığı için çocuk, kendisine sunulanları aynen kabul eder. Kendisine anlatılan ve söylenen her şeye inanmaya yatkındır. Bu evredeki çocuk, dini kavramlar hakkında çeşitli sorular sorar ve aldığı cevaplara düşünmeden, şüphelenmeden ve itiraz etmeden inanır. Bu durum çocuğun kolay inanırlık özelliğinden kaynaklanmaktadır. Bu yaşlardaki çocuklarda görülen dinin en belirgin özelliği, hemen hemen her söylenene inanmaktır. Bu dönemde çocuk, inancının nedenini araştırmaz.<sup>91</sup>

Bu genel prensiplerin ötesinde, özellikle Allah inancıyla ilgili öğretim faaliyetlerinde ifadelerin, mümkün olduğunca kısa, öz, anlamlı, sevgiye dayalı, sade ve açık olmasına dikkat edilmelidir. Bu bağlamda, "Allah tekdir, Allah yaratıcıdır, her şeye gücü yeter, O tüm tabiattaki varlıkların rızkını verendir, O tüm sıfatlarında tamdır, O sonsuzdur, O güçlüdür, her şeyi bilir, her şeyi görür, her şeye gücü yeter. O tüm yaratıkları sever. Yalnızca O'na ibadet edilir," şeklindeki ifadeler örnek olarak verilebilir.<sup>92</sup>

Kanaatimizce burada, anne ve babalara düşen görev, çocukların sorun ettikleri ya da gerçekten ilgi duydukları konulara odaklanmalarıdır. Eğer çocuğu gökyüzündeki yıldızlar ve ay ilgilendirmiyor, onu büyülemiyorsa, ondan uzun uzadıya bahsetmenin hiçbir anlamı yoktur. Diğer taraftan, eğer o Allah'ın neye benzediğini, hatta ne giyindiğiyle ilgileniyorsa, konuşmaların merkezini bu konuların oluşturulması gerekir. Ancak hiçbir zaman çocuğa senin bu şekilde inandığın yanlıştır" diyerek, onun inançlarına engel olmamak gerekir. Diğer alanlarda olduğu gibi, dini alanda da çocuğun sorularıyla ilgilenilmesi, daha sonraki yıllarda sağlıklı bir dini gelişim için son derece önemli ve gereklidir. Şunu unutmamak gerekir ki, çocuklara verilecek cevaplar, onları ruhsal olarak rahatlatacağı gibi, kendi anlayış seviyelerinin ötesinde verildiğinde, ruhsal sıkıntılara düşmesine de neden olabilir.<sup>93</sup>

Çocuk ana babasına emanet edilmiş ilahi bir emanettir. O doğuştan her türlü kötülüklerden masumdur. Onu iyiye, güzele, doğruya yöneltmek öncelikle aileye daha

---

<sup>91</sup> Eyüp Şimşek, "Çocukluk Dönemi Dini Gelişim Özellikleri ve Din Eğitimi", *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV*, 2004,S.1, s.212.

<sup>92</sup> Köylü, *a.g.m.* s.153.

<sup>93</sup> Köylü, *a.g.m.* s.153.

sonra ise öğretmene düşmektedir. Eğer çocuk iyi yetiştirilmezse kendisi muzdarip olacağı gibi cemiyetin de baş belası olacaktır. Bunun vebali de ağırlıklı olarak aileye aittir.<sup>94</sup>

Yapılan bu araştırmalarda, çocuk üzerinde en önemli etkiyi anne-babanın davranışlarının yaptığı, müspet davranışların doğrudan çocuğa yansıdığı ve onun dini yaşantısına olumlu yönde katkıda bulunduğu ortaya konulmuştur. Denilebilir ki çocuk, dini şahsiyetini ailesi içinde kazanmaktadır. Bu itibarla, çocuğun manevi yönden gelişebilmesinde ihtiyaç duyduğu en önemli faktör elverişli bir aile çevresi ve kendisine örnek olacak anne-babadır.<sup>95</sup>

<b>Aile Tutumu</b>	<b>Gelişen Çocuk Davranışı ve Kişiliği</b>
Reddeden, karşı koyan aileler	Pasif ve yönetilmeye hazır, saldırgan, uyum güçlükleri, güvensizlik duygular, sinirli, kırılcılıktan hoşlanan (sadist), utangaç, inat, uyumsuz.
Aşırı koruyan, bekleliği sürdüren aileler	İçe dönük, yönetilmeye hazır, güvensiz, saldırgan, kıskanç, uyumu güç, sinirli.
Baskıcı, egemen aileler	Bağımlı, utangaç, yönetilmeye hazır, kibar, düzenli, kendine yeterli, sosyal yetersiz, gergin, acımasız, kavgacı, ilgisi olmayan.
Pasif, kabulcü ve yönetimi kolay aileler	Saldırgan dikkatsiz, yönetilmez, bağımsız, kendine güvenli, sosyal ilişki kurucu, karşı koyucu.
Dengesiz, uyumsuz aileler	Saldırgan, nörotik, kıskanç, suça yönelik sosyal uyumsuz.
Hatalı disiplin uygulayan aileler	Kötü uyumlu, saldırgan, karşı koyucu, kıskanç, suça yönelik, nörotik.
Uyuşumlu, uyumlu aileler	Yönetilebilir, uyumlu.
Sakin, mutlu, uyumlu aileler	İşbirliğine yatkın çok iyi uyumlu, bağımsız.
Çocuğu kabul eden aileler	Güvenli kendine yeterli.
Çocukla oynayan aileler	Güvenli, kendine yeterli.
Mantıksal ve bilimsel yaklaşımli aileler	Kendine yeterli, sorumlu, işbirliğine yatkın.
Tutarlı, katı disiplinli aileler	İyi uyumlu.
Çocuğa sorumluluk veren aileler	Uyumlu kendine yeterli, güvenli

Kaynak: Ali Sadi Gitmez., **0-5 Yaşlarında Zihinsel Gelişme**, Ankara, 1989, s.190-191.

### Şekil 1. Ailenin Tutumunun Çocuğun Davranış ve Kişiliğine Etkisi

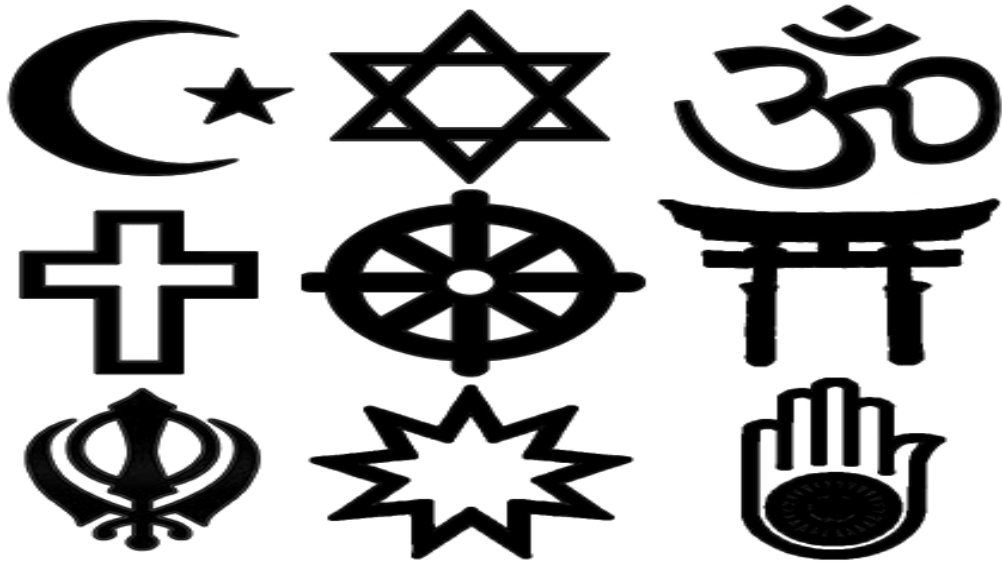
<sup>94</sup> İmam-ı Gazali, *İslam Ahlakı*, çev. Akif, Nuri, İstanbul 1975, ss 67-69.

<sup>95</sup> M. Emin Ay, "Aile Ortamında Yerine Getirilen İbadetlerin Çocuk Üzerindeki Etkileri", *Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yay., Bursa 1994, S.1, s. 163.

### 2.1.1.2. Okul Öncesi Dönemde Dini Sembollerin Etkisi

Okul öncesi dönem insan hafızasının en güçlü olduğu dönemdir. Çocukluk döneminde televizyonda, çizgi filmler de veya bilgisayar oyunlarında görülen semboller hafızada yer eder ve çocuk bu simgelere anlam yükler.

Sembol en temel anlamı ile bir simge yoluyla bir kavramın uzlaşımsal olarak betimlenmesidir; bir düşüncenin, nesnenin, niteliğin, niceliğin vb. ruhbilimsel ve düşünbilimsel açıdan, tüm kavramlar doğaları itibari ile simgesel olup, betimlemeleri simgesel bir anlam taşıyan yapay belirtilerdir. Dizgel (sistemik) görüngeden, örneğin haritalardaki kullanımları ile simgeler ayrıca iletişim görevini de yerine getirmektedir: çizgisel, yazılı veya somut bir nesne olarak bir diğer, daha karmaşık, somut veya soyut nesneyi veya onun özelliğinin betimlemesi olabilirler. Bunun dışında, ayrıca mecazi kavrayışlarda da kullanılırlar. Simgelerin başlıca uygulama alanları diller, matematik ve bilişsel bilimlerdir. Örneğin konuşulan dil, simgesel kavramları (sözcükleri) betimlemek için kullanılan işitsel belirtilerden oluşur. Dini semboller ise çeşitli dinlerde çeşitli biçimler, resimler, sayılar ve objeler sembol olarak kullanılmıştır. Ayrıca bazı tarikatlarda ve ezoterik ekollerde sembollerle öğretimin yapıldığı bilinmektedir. Aşağıda çeşitli dinlere ait bazı biçimsel semboller görünmektedir.<sup>96</sup>



Şekil 2. Dini Semboller

<sup>96</sup> Wikipedia, " Sembol ", t.y, Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sembol>, (Erişim Tarihi: 01 Haziran 2014).

Semboller, müşahede olunamayan esrarlı bir olgu hakkında bize çok net olmayan bir duygu, his ve izlenim vermektedir. Sembolün anlamı onun maddi şekilleri aracılığıyla görünür ve anlaşılır. Bir yerde semboller bir kimse ya da grup için belli bir anlam ya da anlamlar taşıyan bir tasvir, bir ifade veya herhangi bir şey olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bunların anlam ve değerleri fonksiyon icra ettiği toplum, çevre ya da kültürel bağlamlarla bir yerde, sınırlı kalmak durumundadır. Dolayısıyla sembolleri ifade ettikleri şeyle olan içsel ve karşılıklı referansları bağlamında anlamamız mümkündür. Eliade, bazı sembollerin ortaya koyduğu anlamın yalnız yorumdan ibaret olmadığını, bizzat sembolün o anlamı taşıdığını söyler. Sembol, nesnellik aracılığıyla, kökleri aramızda olan soyut-manevi hakikat basamaklarına ve muhtevaların eşiklerine yaklaşma imkânı sağlamaktadır.<sup>97</sup>

Semboller davranışlarımız üzerinde bilinçli ya da bilinçsiz olarak etkili olurken, görülmeyen bir âlemin nesnel işaretleri olarak insan ruhunun derinliklerinde ve şuur altında oluşan düşünce ve duygularında da etkinliğini devam ettirirler. Ancak insan zihninin ürünü ve onun yorum biçimine bağlı işaretler olarak anlaşılan, semboller asıl anlamını cemaatvari ilişkiler içinde bulunmaktadır. Semboller birden çok kimsenin paylaştığı bir toplum haritası oluşturur. Böylece onların kullanılması ve başkalarının, eylemlerine anlam verme arayışı insanların etkileşimine aracılık etmektedir.<sup>98</sup>

Dini tecrübe ilk anda açık ve seçik bir biçimde anlatımını bulmamaktadır; bununla birlikte bu tecrübenin büründüğü şekiller sayesinde ki, onun özelliğini tam anlamıyla anlamak mümkün olmaktadır. Dinlerin, kişilerin çevrelerini tanımlamalarına, hislerini ifade etmelerine yardımcı olan bir inanç, sembol ve değerler yapısı vardır. Dinin anlamı bu çerçevede, sembollerle insanların bir grubun veya dünyanın özel bir grubun dünyayla ilişkilerinde bireyleri özel anlam dünyalarını kurmaya sevk eder.<sup>99</sup>

Birey dini öğrenme ile yani dini sembollerle kendisine ait bir kimlik tanımlaması yapabilmekte, bu kimlik sembolleştirmesi ile de her türlü eylem ya da davranışını

---

<sup>97</sup> Erkan Perşembe, "Dinde Sembolün Fonksiyonu ve İslâm'da Sembolik Değerlerin Bugünü", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Samsun 1998, s.91.

<sup>98</sup> Perşembe, *a.g.e.* s.92.

<sup>99</sup> Perşembe, *a.g.e.* s.93.

temellendirebileceği bir güdülenme sistemi oluşturabilmektedir. Böylece dini sembollerin rolleri ve anlamları, toplumsal ilişkiler alanında işlevsel olabilmektedir. Dinler ancak semboller aracılığıyla varlıklarını devam ettirirler ve insanlar semboller, aracılığıyla dini değerleri ve geçmişin kültürünü algılamaktadır. Dini törenler ve semboller, toplumsal yaşayış alanında gerekli ve yararlı mantıklı bir işlev sağlar, bir grubun bütünlüğünün ve dayanışmasının muhafaza edilmesine ve sürdürülmesine yardım ederler. Bu nedenle "objektif olarak" gerçek olsun, ya da olmasın sosyal sistemin kendi kendisini düzenlemesinde mantıklı bir maksada hizmet ederler. Giyilen herhangi bir kıyafetin, saç, sakal biçimlerinin, yeme içme kültürünün, kısacası insanın etrafında onun yaşantısını anlamlı kılan her türlü eşyayla onun ilgisinde dini sembollerin anlaşılabilir veya anlaşılabilir ifade biçimleri vardır.<sup>100</sup>

### 2.1.1.3. Okul Öncesi Dönemde Kitle İletişim Araçlarının Etkileri

Kitle iletişimi, kaynak tarafından mesajların kitle için kodlanması, kitle iletişim araçları (gazete, dergi, kitap, radyo, televizyon, sinema, vb.) tarafından hedefe / kitleye iletilmesi, alıcıların bu mesajları çözümlemesi ve geri bildirim yoluyla tepkilerin kaynağa ulaşması sürecini anlatmaktadır. Yani mesajın kitlesel üretimi ve tüketimi sürecidir. Kitle iletişimi; belli özelliği olan sosyal yapıların veya üyelerin teknik araçlar sayesinde farklılaşmış ve geniş alana yayılmış sayıca fazla insanlara sembolik içerikleri iletmeye veya ulaştırmaya çalıştıkları süreçtir.<sup>101</sup>

Yaşadığımız yüzyıla damgasını vuran kitle iletişim araçlarının hakim olduğu kültürün, en önemli taşıyıcısının televizyon olduğunu söylemek abartılı bir iddianın dışında nesnel bir gerçektir. Kitle iletişiminin, sosyo-kültürel hayatla bağının yoğunlaşmış ifadesi ve ürünü olarak kitle kültürünü ve popüler kültürün görsel malzemelerini televizyon aracılığıyla insanlara iletir. Bu ilişkinin sonucunda ise televizyon, insanların vazgeçilmez bir aracı haline gelmiştir.<sup>102</sup> Kitle iletişimde araçları arasında günümüzde

---

<sup>100</sup> Perşembe, a.g.e. ss.93-94.

<sup>101</sup> Orhan Gökçe, *İletişim Birimine Giriş – İnsanlar Arası İletişim Sosyolojik Bir Analiz*, Turhan Kitabevi, Ankara 2002, s.81.

<sup>102</sup> İbrahim Yenen, *Televizyonda Yayınlanan Dini Programların İzler Kitlenin Dini Tutum ve Davranışları Üzerine Etkileri –Konya Örneği-*, (Yüksek Lisans Tezi) Erciyes Üniversitesi, Kayseri 2005,s.16.

en yaygın araç televizyondur. Türkiye de her evde bilgisayar yoktur, fakat televizyon her evde başköşede oturmaktadır.

Kitle iletişiminde hedef, toplumun tümüdür. Amaç, iletiyi nüfus yoğunluğu büyük ve geniş insan topluluklarına ulaştırmaktır. TV, radyo, gazete, dergi gibi kitle iletişim araçları, pratik olarak toplumun tüm kesimlerine ulaşabilecek nitelikleri nedeniyle söz konusu amacın gerçekleşmesinde en büyük rolü üstlenmiş teknolojik vasıtalar arasında yer alır. Aynı amaca hizmet ettikleri sürece multimedya araçları CD-DVD, bilgisayar, kitap gibi diğer iletişim araçlarını da kitle iletişim bağlamında değerlendirmek mümkündür.<sup>103</sup> Televizyonlardaki yayınlardan etkilenmemek mümkün değildir. Bu etki, çocuğa kendi dar çevresi içinde yaşayamayacağı, pek çok toplumsal olaydan kesitler sunması, sosyal ufkunu genişletme yönünde katkılar sağlaması, bilgi edinme vasıtası olması yönüyle olumlu olurken, henüz kendi kendine insan davranışlarının gerçek nedenleri hakkında doğru değerlendirmeler yapamadığı bir dönemde yanlış izlenimler edinmesine olanak verdiği için olumsuz yönde olabilir.<sup>104</sup>

Televizyonun çocuklar üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu gerçeğiyle birlikte çocuklar tarafından sergilenen olumsuz davranışların sorumluluğunu tümüyle televizyona yüklemek de hatalı olacaktır. Gelişimde ve eğitimde, özellikle de ilk çocukluk döneminde, esas etkili faktörün aile çevresi olduğu unutulmamalıdır. Aile içinde olumsuz örnekler maruz kalan, örneğin babasının annesini dövdüğünü gören çocukta bu sahnenin yaratacağı korku ve tedirginliği televizyonda izlenen yüzlerce öldürme sahnesi yaratamaz.<sup>105</sup> Çünkü burada çocuk bu olayı yaşayarak tecrübe etmektedir.

Çocukların dini yapılanmalarında saplantılara ve dini şüphelere yol açan yayınlar arasında özellikle Hristiyan kültürünü önceleyen misyonerlik yönelişi yayınların payı küçümsenemeyecek boyuttadır. Başta Hollywood sinema yapımları olmak üzere, gizem, korku-gerilim, bilim-kurgu konulu filmlerde dünyayı ya da insanları içinde buldukları zor durumlardan kurtarıp huzura ulaştıran senaryoların çoğunda Hristiyan misyonerliği, ya kişilik modeli bağlamında; ya da davranış ve

---

<sup>103</sup> Sadiye Uluğ, *Çocuğun Din Eğitiminde Taklit ve Özdeşleşme*, (Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya 2010, s.82.

<sup>104</sup> Ayla Oktay, *Okul Öncesi Dönemi*, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2004, ss.49-50.

<sup>105</sup> Atalay Yörükoğlu, *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*, Özgür Yayınlar, İstanbul 1997, s.100.

uygulama bağlamında, özgürce işlenir. Hıristiyan kişilik modellerine yapılan vurgu açısından Batı kaynaklı yayımlara yaklaşıldığında, konuyla ilgili özel bir hassasiyetin gözetildiği belirlenebilir. Örneğin pek çok sinema, dizi ve çizgi filmlerinde ortak tutum olarak rahip, rahibe, papaz vb. din adamları, sevgi ve merhamet, yardımlaşma ve paylaşma, özveri ve empati, sabır ve metanet gibi erdemlerin bütünleştiği istisna modeller olarak takdim edilir.<sup>106</sup>

### 2.1.2. Okul Öncesi Dönemde Din Eğitiminde Oyunun Yeri

Bir bebek yeni doğduğunda birçok şeyle birlikte, oyuncaklarla tanışmaktadır. Yaşamı boyunca farklı yoğunluklarla da olsa oyuncaklarla iç içe yaşamaktadır. Okul öncesi çocukları günün büyük bir bölümünü oyuncaklarla oynayarak geçirirler.<sup>107</sup> Kültürümüzde kız çocuklarına bebek, erkek çocuklara araba veya silah alınmaktadır.

Oyuncaklar yaşamın erken yıllarında öğrenmenin ve gelişimin temel araçlarıdır. Çocuklar dünyayı ilk önce oyuncakla oynayarak keşfederler. Oyun ve oyuncaklar, çocukların besin kadar değerli olan ve yaşamlarının doğal bir parçası niteliği taşıyan uğraşlardır. Oyuncaklar, çocuğun doğal yeteneklerini geliştiren, böylelikle de büyük bir eğitimsel işlevi yerine getiren oyun malzemeleridir. Çocukta seçme ve değerlendirme duygusunu da geliştiren oyuncaklar, bu işlevleriyle çocuğun kendi kendine karar verebilmesine ve belirli alanda beceri kazanmasına olanak hazırlar.<sup>108</sup>

Bu durumda bizler oyuncakları, “gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren zihin, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerine yardımcı olan hayal gücünü ve yaratıcı yetenekleri geliştiren tüm oyun malzemeleridir” şeklinde tanımlayabiliriz. Çocuklar için büyük öneme sahip olan çeşitli boyut ve renklerdeki oyun malzemeleri aynı zamanda, çocukların oynarken hem eğlenmesine hem de renk, boyut, biçim, şekil gibi kavramları öğrenmesine yardımcı olur.<sup>109</sup>

---

<sup>106</sup> Abdulkerim Bahadır, “Çocukluk Dönemi Din ve Değer Yapılanmasında TV Yayınlarının Olumsuz Etkileri Ve Çözüm Önerileri”, *Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sebat Matbaacılık, Konya 2005, ss. 42-43.

<sup>107</sup> Şahin Gögebakan, *Çocuğunu Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Gönderen (6 yaş) Annelerin Okul Öncesi Eğitime İlişkin Görüşlerinin Bazı Demografik Özelliklere Göre İncelenmesi (Malatya ili Örneği)* (Yüksek Lisans Tezi), İnönü Üniversitesi, Malatya 2011, s.31.

<sup>108</sup> Gögebakan, *a.g.e.* s.31.

<sup>109</sup> Gögebakan, *a.g.e.* s.31.



Günümüzde ise bilgisayar teknolojinin gelişmesine bağlı olarak oyuncaklar yerlerini tablet, bilgisayar, telefon gibi yeni teknolojilere bırakmıştır. Özellikle bu yaşlarda çocukların vazgeçilmezi tabletlerdeki oyunlardır.

Okul öncesi dönemde oyunlar önemlidir. Çünkü çocuk yaşamı için gerekli davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenmektedir. Oyunlar, bir nevi çocuk için yemek, içmek, nefes almak gibi temel ihtiyaçlardan biridir. Çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal ve dilsel gelişimini destekler, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirir. Okul öncesi dönem için Milli Eğitim Bakanlığı tarafından belirlenen hedefleri gerçekleştirmenin en iyi yolu oyunlardır. Çocuğa güçlükle öğretilen birçok kavram oyun sırasında kolaylıkla öğretilir. Çocuk, birçok kavramı oyun sırasında farkında olmadan öğrenir.<sup>110</sup>

Oyun şu şekilde tanımlanmıştır: “Genel olarak oyun, belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zeka ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir. Oyunlar aynı zamanda, çocuğun bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunurken, bir yandan da çocuğun istek ve amaçlarını anlatan ve onu hayata hazırlayan bir araç olarak da nitelendirilebilir.” Oyun, çocuğun çevresiyle ilgi kurmasını, duyularını dışa vurmasını, deneyim kazanmasını, eğlenmesini, dinlenmesini ve problemlerini çözmesini sağlar. Çocuk için oyun, ruhsal ve duygusal gelişimi güçlendiren bir araçtır. Çocuğun bilişsel, duyuşsal ve devinimsel gelişimi arasında bir köprü görevi görür.<sup>111</sup>

Bebeklerin doğumundan itibaren beyinlerindeki sinir hücreleri sinaps adı verilen küçücük boşluklarla birbirlerine bağlanır ve beynin çeşitli fonksiyonlarını yerine getiren kümeler oluştururlar. Yaşamın ilk iki senesinde trilyonlarca sinaps oluşturulur. Beynin bazı bölümleri (mesela görsel korteks) hayatın ilk senesinde yoğun olarak gelişmektedir. Gelişim için bebeğin insanlarla, nesnelere çevrili olması ve hareket etmesi yeterlidir. Çocuğun fitratında olan taklit yeteneğinin tam bir şekilde ortaya çıkabilmesi için görme ve dolayısıyla da gözlemlenme yeteneğinin yeteri kadar gelişmiş olması gerekmektedir. Çünkü çocuk dış dünyada karşılaştığı uyarıcıları beyinde

---

<sup>110</sup> Özge Çankaya, *Bilgisayar Oyunlarının Okul Öncesi Eğitiminde Kullanılmasının Bazı Matematiksel Kavramların Öğretimi Üzerine Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi, Erzurum 2012 , s.15.

<sup>111</sup> Çankaya, a.g.e. s.15.

anlamalı hale getirirken en çok görme duyusundan faydalanır. Çocuk adeta etrafında gördüğü her şeyin fotoğrafını çeker ve bunları bilinçaltına yerleştirir, davranışlarını da görerek edindiği bu verilere göre şekillendirir. Bu sebeple eğitiminin doğru ve verimli olması için çocuğun görme duyusuna malzeme olacak her şeyin, anne-baba ve eğitimciler tarafından mümkün olduğunca onun gelişim düzeyine ve ahlaki yapısına uygun olarak düzenlenmesi gerekmektedir.<sup>112</sup>

Oyun, çocuğun gelişimi yönünden önemli bir olaydır. Çocukta taklit ve tutucu bellek yüksek seviyede olduğu için çocuk, oyunu zihninde uzun süre saklayıp koruyabilir. Oyunun çocuğun hayatındaki önemi şu şekilde sıralanabilir.

1. Çocuk, oyun aracılığı ile kendisini tanır.
2. Çocuk, oyun aracılığı ile başkalarını tanır.
3. Çocuk, oyun içinde rollere girerek, ilerideki yaşamı için esneklik ve hoşgörü kazanır.
4. Çocuk, yetişkinler gibi duygu ve düşüncelerini net olarak aktaramadığı için, bu aktarımı oyun yoluyla rahatlıkla yapabilir. Bu da çocuğun kendisini iyi hissetmesini sağlar.
5. Çocuk, oyun yoluyla, kişiliğindeki eksik yönleri fark eder ve tamamlar.
6. Çocuk, oyun sayesinde, sevgi dolu ilişkiler kurabilmeyi öğrenir.
7. Çocuk, oyun sayesinde, güven, dürüstlük, açıklık, doğruyu söyleme gibi temel olumlu davranışlarını pekiştirir.
8. Çocuk oyun sayesinde, yardımlaşmayı öğrenir, kişilik yapısındaki bu yönünü sağlamlaştırır.
9. Çocuk oyun sayesinde, eksikliğini hissettiği durum, olay ya da duyguları, varmışçasına yaşayarak doyuma ulaşır.
10. Çocuk oyun sayesinde sorunlarını ortaya koyar ve çözümler üretir.<sup>113</sup>

Yukarıda sıralanan maddelerde de belirtildiği gibi oyunun çocuğun hayatında önemli bir yeri bulunmaktadır. Din eğitimi bilgisayar oyunları yoluyla verilirse çocuk istekli bir şekilde öğrenecektir. Çocuk oyunla kendini ifade eder. Kişiliğini, sevgisini, öfkesini oyunlarla açığa çıkarır. Okul öncesi dönemde oyunun çocuklar için oldukça

---

<sup>112</sup> Uluğ, *a.g.e.* s.32.

<sup>113</sup> Çankaya, *a.g.e.* s.16.

önemli bir öğrenme aracı olduğu bilinmektedir. Burada din eğitimi de oyunla verilmesi verilen eğitimin hem kalıcı olmasını hem de çocuğun davranışlarında istenildiği gibi etki etme olanağı verecektir.

### 2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Bilgisayar oyunlarında oyuncuya görevler verilir. Bu görevlerden bazıları cinayet, hırsızlık, yağmacılık gibi bunlar suç teşkil eden işlerdir. Bu suçları işledikçe oyunda bölüm geçer ve para kazanır. Çocuk yaşta bu görevleri yapmak çocuk açısından çok sakıncalıdır. Bu tür suç unsurlarının oyunlara konmasında bilgisayar oyunlarının temel yapısının, oyuncuyu kazanmak için şiddet uygulamaya teşvik etmesinden kaynaklanmaktadır. Özellikle yeni nesil bilgisayar oyunlarında şiddet daha gerçekçi bir biçimde resmedilmektedir. Daha önce yapılan detaylı bir içerik analizi, bilgisayar oyunlarındaki favori öykü yapısının: “Bir mahkûm doğruluğunu kanıtlayabilme adına tekrarlayan bir biçimde silahla saldırmalı ve kurbandan kan dökülmesini sağlamalıdır.” biçiminde olduğunu ortaya koymaktadır. En başarılı strateji ve bir yönüyle eğitici oyunlarından biri sayılan “*Medeniyet (Civilization)*” oyununda bile oyunu bitirebilmek için bilimde ilerleyip uzayda koloni kurmak yerine, çevredeki diğer ülkeleri yok etmek daha çok uygarlık puanının kazanılmasına neden olmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da, çocuklarda bir ödülü hak etmek veya bir işi başarmak için yok etme, yakma ve yıkmanın doğal olduğu gibi bir anlayış gelişmektedir.<sup>114</sup>

Amerikan Pediatri Akademisi'nin yapmış olduğu araştırmalar şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının, en az sigaranın akciğer kanseri üzerindeki etkisi kadar, saldırgan davranışlar üzerinde etkisi olduğu tespit çıkmıştır. Toplumsal vahşet olarak nitelendirilebilecek bu olaylar da şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırganlık arasındaki pozitif ilişkiyi destekler niteliktedir. Nitekim olayların arka planında nedensel açıdan geride kalan tek ipucu şiddet içerikli bilgisayar oyunlarıdır. Örneğin Eric Haris ve Dylan Kleboard'un 1999'da okula silahlı saldırı yapmadan önce, Amerika Birleşik Devletleri Ordusu askerlerine yönelik geliştirilen ve amacı askerleri savaş ve mücadele konusunda eğitmek olan “*Doom*” adlı bilgisayar oyununu oynadıklarını ve kendi web sayfalarında bu oyunun daha fazla şiddet içeren grafiklerle donatılmış

---

<sup>114</sup> Günay, *a.g.e.* s.35.

versiyonu yayınladıklarını ortaya koymuştur. Öğrenciler sanal ortamda yaşadıkları bu deneyimi bir yıldan daha kısa bir süre içerisinde gerçek yaşamda tekrar uygulamışlardır. Benzer bir biçimde 2001 yılında New York'da ikiz kulelere ve Washington'da Pentagon (Savunma Bakanlığı ve Genel Kurmay Başkanlığı)'a yolcu uçaklarıyla yapılan saldırıların da arka planında bazı bilgisayar simülasyonlarının olduğu ve saldırıların provasının bilgisayar oyunları aracılığı ile yapıldığı öne sürülmektedir<sup>115</sup>

Yetişkinin öğretemeyeceği birçok davranışı oyun aracılığıyla çocuğun öğrendiği bir gerçektir. Çocuğun, eğlendiği, haz aldığı, eğlenceli zaman geçirdiği oyun, onun yaparak yaşayarak deneyerek öğrenmesine de fırsat sağlar. Oyunun günümüzde psikologlar tarafından bir terapi aracı olarak kullanılması çocuğun yaşantısındaki oyunun önemini ortaya koymaktadır. Çocuk, oyun içinde toplumu ve ailesini yaşar ve yaşatır. Oyun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimini büyük ölçüde etkiler.<sup>116</sup>

Bilgisayar oyunlarındaki canlandırma, ses ve sayısız sürprizlerin birleşmesi beynin duygusal bölümünü harekete geçirmekte ve dolayısıyla bilgisayar oyunları zihinsel işlevlerin geliştirilmesinde ve hayatın iç düzeninin öğrenilmesinde çocuklara yardımcı olmaktadır. Uzmanlar bilgisayar oyunlarının sosyal etkileşim halinde oynanan oyunlar kadar olmasa da doğru yönlendirmeler, doğru oyunların seçilmesi ve doğru zamanın ayrılması halinde yararlı olabileceğini vurgulamıştır.<sup>117</sup>

Çocuk, yaşadığı dünyayı ve çevresindeki insanları tanır ve anlar. Kendini tanır, sınırlarını bilir ve deneme fırsatları bulur. Düşünür ve deneyim kazanır. Sosyalleşir. İnsanlar arasındaki ilişkileri öğrenir. Paylaşmayı, arkadaşlarının isteklerini kabul etmeyi veya onlara kendi isteklerini en kolaylıkla nasıl kabul ettirebileceğini yaşadığı çatışmalarla öğrenir. Çeşitli fikirleri geliştirmeyi, bunları uygun bir şekilde ifade edebilmeyi öğrenir. Duygularını ifade edebilir. Fikirlerini geliştirdiği gibi, iç itilimlerini de geliştirir, saldırgan davranışlarda bulunarak saldırganlık duygularını kimseye zarar

---

<sup>115</sup> Günay, *a.g.e.* s.36.

<sup>116</sup> Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitapevi, İstanbul 1996, s.191.

<sup>117</sup> Emine Bayram Topdal, "Oyun Açlığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet", *Milli Eğitim*, S.180, Ankara 2008 , ss.353-365.

vermeksizin ifade etmeyi öğrenir. Endişelerini kontrol altına alır. Zaman zaman içine düştüğü çaresizlik duygularından korkularından kurtulur. Suçluluk duygusundan kaynaklanan faaliyet ve düşüncelerini açığa çıkarır. Deneyimlerini geliştirir, öğrendiklerini pekiştirir. Yaşlıları ile birlikte olmanın zevkini tadarken bir yandan da öbür çocuklarla oyun oynamak istiyorsa onlarla geçinmenin yollarını keşfetmesi gerektiğini öğrenir.<sup>118</sup>

Karabük ilinde 2005 yılında yapılan çalışmada katılımcıların yalnızca %42'sinin evinde bilgisayar olmasına karşın %76,3'ünün günde birkaç saat bilgisayar kullandıkları sonucuna varmışlardır. Bunun sebebinin de öğrencilerin, okul çevrelerindeki internet kafeler olduğunu ve çocukların bu yerlerde bilgisayar kullanıp, bilgisayar oyunları oynadıklarıdır. İnternet kafeler öğrencilerin bilgisayar kullanım oranlarında artışa sebep olmaktadır.<sup>119</sup> Başka bir araştırmada ise öğrencilerin yalnızca %22'sinin kendi evinde bilgisayar kullanmasına karşın, %43'ünün okulda, %17'sinin internet kafede, %10'unun arkadaşının evinde bilgisayar kullandığı belirlenmiştir. Bu bilgilere dayanarak günümüz çocuklarının pek çoğunun bilgisayara rahatlıkla erişip, bilgisayar oyunu oynadıkları söylenebilir.<sup>120</sup>

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen ve bu yönüyle araştırmacıların dikkatini çeken bir konudur.<sup>121</sup> Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin saldırganlık davranışını etkilediğine dair görüşler yaygındır. Saldırganlık içeren bilgisayar oyunları ile ilgili Amerika'da 12 büyük araştırma yapılmış ve bu araştırmaların 9'unda çocukluk ve ergenlik döneminde savaş oyunu oynayanların ileriki yaşlarda saldırgan davranışlara yönelme eğiliminin fazla olduğunun tespit edilmiştir.<sup>122</sup>

---

<sup>118</sup> Ayla Oktay, *Yaşamın Sihirli Yılları:Okul Öncesi Dönem*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2002, s.255.

<sup>119</sup> Yavuz İnal , Kürşat Çağiltay, *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler*, Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara 2005, ss.71-74.

<sup>120</sup> Süleyman Erhan Deveci, Yasemin Açık, ‘‘İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Manyetik Alan Oluşturan Cihazları Kullanım Sıklığı’’, *Fırat Tıp Dergisi*, S.12(4) ss.279-283.

<sup>121</sup> Meral Kelleci, "İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Gençlerin Ruhsağılığına Etkileri", *TAF Prev Med Bull*, 2008, S.7(3) , ss.253-256.

<sup>122</sup> Sabah gazetesi ‘‘Savaş Oyunları Çocukları Saldırganlaştırıyor’’, (28 Eylül 2008) Kaynak: <http://arsiv.sabah.com.tr/2008/09/28/haber,FBBBE94ACB9646AD8FC44143D9BBD23A.html>, (Erişim Tarihi: 06 Ekim 2014).

Çocuklarımızı saldırganlık ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarından uzak tutmak ilk başta ailenin görevi sonrasında ise eğitimciler, yasalar ve etkili internet kafe denetimleriyle mümkün olabilir.

Çocukların bilgisayar oyunları sırasında zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündükleri, sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadıkları, çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşları olduğu ve sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların video oyunlarını içerdiği belirtilmektedir. Yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocuklarının özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğunu belirtmektedir.<sup>123</sup>

Sürekli bilgisayar oyunu çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlı hale geldiğini belirtmiştir. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetin çocuk ve gençler üzerindeki etkisini araştıran çalışmada çocukların "bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiklerine dair soruya verdikleri yanıtların, madde bağımlılığı olan kişilerin tepkilerini çağrıştırdığını belirtmektedir. Bilgisayar oyunu oynamanın çocuklar üzerinde saldırganlık, düşük özsaygı, bağımlılık, suça eğilim ve içe dönüklük gibi olumsuz etkilerinin yanında; rahatlama, yüksek özsaygı, rehabilitasyon, eğitim ve sosyallik düzeyinde gelişme gibi olumlu etkileri söz konusudur.<sup>124</sup>

Şiddet içerikli oyunların olumsuz etkilerinin yanında, yardım içerikli, yapıcı sosyal oyunların da çocuklar üzerindeki olumlu etkileri olduğu bilinmektedir. Yardım içerikli oyunları oynayan çocukların yapıcı sosyal davranışlarında önemli artış gözlenmiştir. Çok oyunculu bilgisayar oyunları, oyunculara eş zamanlı oturumlarda, birbirleriyle iletişim kurmalarına ve işbirliği yapmalarına olanak sağlaması açısından önemlidir. Bilgisayar oyunlarının fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Oyunlar öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırırken,

---

<sup>123</sup> Kelleci, *a.g.e.* s.254.

<sup>124</sup> Öz, *a.g.e.* s.32.

içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağlar; öğrencide rahatlama ve motivasyon yaratır.<sup>125</sup>

Eğitici bilgisayar oyunları hayal gücünü beslemek için tasarlanmıştır. Oyun üreticilerinin de, ürünleri ile ilgili bilgi verirken ailelere bunu belirtmektedir. Çocukların hayal güçlerini beslemek için tasarlanan eğitici bilgisayar oyunlarının çocukların yaratıcı kapasitelerini desteklemesi olasıdır. Rol oynama oyunları film, kitap ve benzeri diğer eğlence formlarının aksine oyuncuya başlıca rolleri ve kahramanları oynama şansı verdiği için çocuklardaki yaratıcı becerileri destekleme eğilimindedir.<sup>126</sup>

Bilgisayar oyunlarını oynarken aşırıya kaçmanın; psikolojik açıdan her şeyi bir oyun olarak görme, sürekli hayal kurma, oyunda işlenen temalarla oyun sonrasında da zihinsel olarak meşgul olma, aile ile olan ilişkilerde ve geçirilen zamanda azalma, gerçeklikten uzaklaşma, asosyal bir yaşam tarzının yerleşmesi, hayal ile gerçeği karıştırma, yargılamanın olumsuz tesir altına girmesi gibi olumsuz etkileri olabilir.<sup>127</sup>

Bilgisayar oyunları, oyuncularında korku, güç, enerji, saldırganlık, merak ya da mutluluk gibi güçlü duygusal tepkiler meydana çıkarır. Bilgisayar oyunlarını tasarlayan kişiler bu tür duyguları karakter özellikleri, oyunda kazanılan ödüller, engeller, oyunun öyküsü, diğer insanlarla rekabet ve diğer oyuncularla işbirliği yapma fırsatları gibi oyunu oluşturan bileşenleri dengeleyerek yaratırlar.<sup>128</sup>

İlk çocukluk dönemlerinden itibaren çocuklar, kendilerine model olarak seçtikleri, televizyondaki dizi kahramanlarının özelliklerini günlük yaşamlarına ve oyunlarına yansıtmaya başlarlar. Televizyon dizi kahramanı, çeşitli davranış ve hareketleriyle, çocuktaki saldırganlık dürtülerini harekete geçirebilir ve onu saldırgan yapabilir. Çünkü çocukta dürtülerini dizginleme yeteneği çok zayıftır. Amerika'da Christan Science Monitor tarafından yapılan bir araştırmada, 2-7 yaşları arasında 26

---

<sup>125</sup> Ezgi Bayırtepe, Hakan Tüzün, "Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri", *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education), S33, 2007 ss.41-54.

<sup>126</sup> Öz, a.g.e. s.32.

<sup>127</sup> Osman Abalı, *Günümüz Çocuklarına Psikososyal Tesirler*, Adeda Yayınları, Ankara, 2007, s.36.

<sup>128</sup> Öz, a.g.e. s.33.

milyon çocuğun izleyeceği saatlerde yayınlanan programlarda, her 16.3 dakikada bir şiddet olayı yer almaktadır.<sup>129</sup>

## 2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARI

Bilgisayar veya oyun konsolu gibi görüntü sinyali gönderen bir video ile görsel bir kullanıcı arayüzü (televizyon, monitör vs.) kullanılarak oynanan oyun türüdür.<sup>130</sup> Video Oyunları” ve “Bilgisayar Oyunları” terimleri, birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilir. Her iki oyun türünde de genellikle oyunun görüntülediği bir ekran (televizyon, monitör vb.) ve oyun çubuğu (joystick), klavye gibi giriş birimleri bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları;

- Oyun konsoluna yüklenen bir yazılım ve oyun çubuğu (joystick) gibi giriş birimleri ile televizyon kullanılarak,
- Uydu ya da dijital üyeliğe dayalı sistem ile erişilerek ve yine televizyon kullanılarak,
- PC ya da Macintosh bilgisayarlarda,
- Ekranla donatılmış ve yine joystick bulunan kabinlerde,
- Taşınabilir küçük oyun makinelerinde,
- Cep telefonu ya da cep bilgisayarı gibi elektronik aygıtlarda oynanabilmektedir.<sup>131</sup>

Yukarıda sıralanan maddelerde de belirtildiği gibi video oyunları ve konsol oyunları televizyona bağlanarak oynanmaktadır. Bilgisayar oyunları ise kişisel bilgisayar aracılığı ile oynanan oyunlar olarak tanımlanmaktadır.

Literatürde daha sık kullanılan video oyunları ve bilgisayar oyunları tabirleriyle biçim ve içerik açısından aynı, oynandıkları aletler açısından farklı bir fenomen anlatılmaktadır. Temel olarak video oyunlarının oynandıkları oyun konsolları da

---

<sup>129</sup> Haluk Yavuzer, *Çocuk ve Suç*, Remzi Kitabevi İstanbul, 1998, s.247.

<sup>130</sup> *Wikipedia*, “Bilgisayar Oyunu”, t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar\\_oyunu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar_oyunu), (Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2014).

<sup>131</sup> Günay, *a.g.e.* s.6.



fonksiyonları oyunla sınırlandırılmış bilgisayarlardır. Nitekim video oyunları seklindeki ilk tecimsel oyun konsollarından, Commodore-Atari, Nintendo, Sega, Sony Playstation, Microsoft ile ittifak yapan XBox markaları ile piyasaya giren oyunlar donanım üretimi olarak konsol oyunu, yazılımı üretimi ile PC oyunu olarak “Bilgisayar Oyunları” başlığı altında değerlendirilmektedir. Bilgisayar oyunları donanım ve yazılım özellikleri dikkate alındığında; “Monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlanabilir.<sup>132</sup>

### 2.2.1. Bilgisayar Oyunu Türleri

Bilgisayar oyunlarının türlerinin insanların beğenilerine ve tercihlerine göre zaman içinde belirlendiğini ve oyun firmalarının da bu beğeni ve tercihlere göre farklı türde oyunlar ve oyun kombinasyonları yarattıklarını söylemiştir. Bir oyunun tek bir türe ait olabileceği gibi, birden fazla türün özelliklerini de taşıyabileceğini vurgulamıştır.<sup>133</sup>

Tarihsel perspektife paralel olarak bilgisayar oyunlarının grafik özellikleri ve yapıları, üretim sürecinde dinamik bir şekilde farklılaşmıştır. Zaman içerisinde kendisine endüstriyel pazarda da yer bulan bilgisayar oyunları, ESA (Entertainment Software Association)’nın 2010 verilerine göre ABD’de 10,5 milyar dolarlık satış rakamlarına ulaşmıştır. Ayrıca bilgisayar oyunları satış rakamlarının 1999-2009 aralığındaki on yıllık süreçte iki katına çıkması oyun yazılım şirketlerinin hedef kitleyi ne denli tatmin ettiğini ortaya koymaktadır. Bu konuda oyun yazılım firmalarının başarısının altında yatan temel politika, “en geniş kitleyi etkileyen oyun türünün en çok satması” prensibiyle hareket etmeleri olarak görülmektedir. Ayrıca hedef kitlelerin oyun oynamaya ve oyunu satın almaya ne kadar yatkın olduğu da önemli bir etkidir.<sup>134</sup> Örneğin playstation oyun konsolu için tasarlanan Tomb Raider oyunundaki Lara Croft karakteri, bilgisayar oyunlarının hedef kitle yelpazesini cinsiyet açısından da genişletmeyi başarmıştır. Bu anlayış farklı amaçla üretilmiş birçok bilgisayar oyununun üretilmesine neden olmuş ve beraberinde oyunların sınıflandırılması ihtiyacı ortaya

---

<sup>132</sup> Günay, a.g.e. s.6.

<sup>133</sup> Derya Öztürk, *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, 2007, s.24

<sup>134</sup> Arda Uysal, *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*, (Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskisehir, 2005.s.18.

çıkıştır. Bilgisayar oyunlarını teknolojik, tematik, hikâye sunumu özelliklerine göre sınıflandırmak mümkündür.<sup>135</sup>

Level Dergisi bilgisayar oyun teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak oyunları tematik ve teknolojik özelliklerine göre;

- Ağ oyunları (Örneğin Counter-Strike, UT2004, Battlefield serisi)
- Aksiyon oyunları (Örneğin Max Payne, Splinter Cell, Tomb Raider, GTA)
- First person shooter (FPS)
- Macera oyunları
- Yarış oyunları
- Simülasyon oyunları
- Spor oyunları
- Strateji oyunları<sup>136</sup>

Dijital oyunların türleri gelişirken oyunun oynama biçimini ve gerekli unsurlarını da değiştirmektedir. Oyun kartuş, cd, dvd veya İnternet'ten indirmeye değin farklı şekillerde temin edilebilmektedir. Örneğin, oyun biçimindeki değişmeye örneği şu şekilde verebiliriz. Devasa online oyun oynamak isteyen kişinin mutlaka çevrimiçi olması gerekmektedir. Devasa online oyunlar arasına en popüler olanları EverQuest, Knight Online, Ultimate Online, World of Warcraft, Guild Wars ve yakın zamanlarda bir Güney Kore firması olan Joymax'ın ürettiği Silkroad Online sayılabilir.<sup>137</sup>

Genel olarak bilgisayar oyunları; oynandıkları platforma göre (oyun konsolları, PC, mobil telefon, gameboy), oynanma stillerine göre (çok oyunculu, ağ tabanlı, tek oyunculu), oyun ortamıyla etkileşime geçilen pozisyona göre (birinci kişi gözünden, üçüncü kişi gözünden, tanrının bakış açısıyla), oyun kural ve amaç yapılarına göre (yarış oyunları, aksiyon/macera oyunları), anlatımsal görüntü yapısına göre (bilim kurgu, yüksek fantezi) sınıflandırılabilir.<sup>138</sup>

---

<sup>135</sup> Günay, *a.g.e.* s.13.

<sup>136</sup> Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, "Sanal Uzamda Dijital Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar", *Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Gelistiricileri Çalıştay ve Paneli*, İstanbul 14 Mart 2008. <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf>, (Erişim Tarihi: 28.05.2014), s.5.

<sup>137</sup> Binark; Sütçü, *a.g.e.* s.6.

<sup>138</sup> Günay, *a.g.e.* s.13.

Bilgisayar oyunları birçok sınıflama ölçütüne göre farklı türler ve alt türlere ayrılabilir. Örneğin Civilization III oyunu, oyuncu üzerinde bıraktığı etki açısından eğitsel, amaç ve kural yapılarına göre strateji oyunları sınıfında yer almaktadır. Her ne kadar bilgisayar oyunları çok boyutlu bir yapıya sahip olsa da genel olarak içerik, tematik ve anlatı yapılarına göre; aksiyon/macera oyunları, spor oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunları, rol yapma oyunları (RPG) ve eğitsel bilgisayar oyunları olmak üzere altı başlık altında sınıflandırılabilir.<sup>139</sup>

### 2.2.1.1. Aksiyon / Macera Oyunları

Oyunlar arasındaki en temel ve en geniş tür aksiyon oyunları olabilir. Bu tür oyunlar oyuncunun zaman içinde dönüşlü (refleksif) olarak yaptığı eylem önemlidir. Labirent oyunları, yüksekten atlama, düşen nesnelere vurma, araba yarışı ve iz sürme oyunları bu kategoriye dahil edilebilir.<sup>140</sup> Bu tür oyunlar genellikle bir anlatı çerçevesinde ilerleyen ve bu anlatıların keşfedilmesi noktasında hareket ve etkileşim gerektiren, karşılaşılan engellerin aşılmasına dayalı, daha çok aksiyon ve macera öğelerini birleştiren oyun türüdür. Bu tür oyunlar gerçek zaman anlayışı üzerinde karakterize eden, genellikle grafik ve ses öğelerini ön plana çıkartan, oyun akışının fare veya joystick ile kontrol edilerek sağlandığı bir donanım sunmaktadır.<sup>141</sup>

Bu nedenle oyuncunun el-göz koordinasyonu ve hızlı tepki verme becerilerinin gelişmesinde önemli rol oynamaktadır. Macera oyunları bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama ve mantıksal bulmacaları çözmeye oyunlarıdır. Bu tür oyunlar bilgisayar oyunlarının en eskilerindedir. Oyunun yapısal özelliği gereği sürekli etkileşimde bulunmayı ve zamana karşı yarışmayı içermesi, oyuncuların oyunun içerisindeymiş gibi hissetmelerine neden olmaktadır. Bu tarz oyunlar oyun dünyasında daha fazla yer kaplamaktadır ve genellikle bir anlatı ve öyküleme çerçevesinde ilerleyen yapıları vardır. Her oyuncu oyunların modüler bölümlerinde çeşitli sanal yapılarla

---

<sup>139</sup> Günay, *a.g.e.* s.13.

<sup>140</sup> Memet Üçgül, *Bilgisayar Oyunlarını Öğrenci Güdülenmesine Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), ODTÜ, Ankara 2006, s.18.

<sup>141</sup> Mehmet Mert Ayanoğlu, *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyun Motorlarının Kullanımı*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2006, s.23.

etkileşime girerek edindiği sanal objeleri farklı bir arayüzde biriktirip, amacını gerçekleştirebilmek için gerektiğinde kullanabilmektedir. Bu özelliği ile oyun içi sürekliliği sağlayıp oyuncuyu oyuna bağlamaktadır. Ayrıca bu tür oyunlarda oyuncu sahip olduğu karakterin oyun ortamına olan perspektifini farklılaştırabilmektedir. Oyuncu birinci kişi gözünden (First Person) oyun ortamında bulunabildiği gibi, üçüncü kişi gözünden de (Third Person) ortama dahil olabilmektedir.<sup>142</sup>

Bu türde hazırlanmış oyunlar: Call of Duty, Half Life, Counter Strike, Grand Theft Auto (GTA) serisi, Zork, Myst, Quake serisi, World of Warcraft, Silkroad Online, Cabal Online, Knight Online örnek olarak verilebilir.

### **2.2.1.2. Spor Oyunları**

Spor oyunları, geleneksel fiziksel sporları oynamayı taklit eden oyunlardır. Bu kategorideki bazı oyunlarda gerçekten spor oyununu oynamak önemliyken, bazı oyunlarda ise spordaki taktikler önemlidir.<sup>143</sup> Oyuncuların geleneksel fiziğe dayalı spor dallarını reflekse ve zamana dayalı olarak oynadıkları, dikkat düzeyinin çok yüksek olduğu oyun türüdür. Bu tür oyunlar incelendiğinde arabirimlerle olan etkileşim üst seviyededir. Oyuncunun motor becerileri ve arabirimleri kullanabilme yeteneği, oyuncunun oyun içi performansının belirleyicisidir. Oyuncu bir yandan joystick üzerindeki tuşların sanal ortamdaki karşılıklarını zihninde yapılandırırken diğer yandan oyun içi güç uygulanacak sanal objenin yönü, açısı, hedefle olan uzaklığı ve zamanlama gibi karmaşık bilimsel süreçleri içeren bir dizi parçayı birleştirmesi, bunları da motor becerilerle desteklemesi gerekmektedir. Örneğin bir futbol oyununda topa vuruş şiddeti, uzaklık gibi parametreler belirlendikten sonra joystick tuşuna basılarak şut çekilir. Zamanlamasına ve önceki parametrelerine bakılarak program tarafından topun gideceği yer hesaplanır. Eğer oyuncu hem zihinsel olarak hem de motor olarak gerekli performansı sergilerse top hedefine ulaşır. Araba ve benzeri araçların yer aldığı yarış oyunlarını da spor oyunları kategorisinde değerlendirmek uygun olacaktır. Bu tarz oyunlar özellikle genç erkek çocuklara, hayallerini süsleyen; yarış arabası, uçak, motosiklet, tekne gibi araçların sanal ortamda, oyun tarafından belirlenmiş veya

---

<sup>142</sup> Günay, *a.g.e.* s.14.

<sup>143</sup> Üçgül, *a.g.e.* s.18.

oyuncunun oluşturduğu kural yapıları ile herhangi bir engellemeye takılmadan kullanabildikleri sanal ortamlar sunmaktadır.<sup>144</sup>

Bu türde hazırlanmış oyunlar: Pro Evolution Soccer (PES) serisi, FIFA serisi, Need For Speed serisi, Winning Eleven, NBA Jam serisi örnek olarak verilebilir.

### **2.2.1.3. Simülasyon Oyunları**

Bu tür oyunlar uçmak, bir aracı kullanmak, dünyalar inşa etmek ile ilgili oyunlardır.<sup>145</sup> Simülasyon, gerçek yaşam durumlarının taklit edilmesi anlamına gelmektedir. Terim anlamından da anlaşılacağı gibi bu tür oyunlar belli başlı sosyal bir yapının şartlarının gerçekçi bir şekilde taklit edildiği oyun türleridir. Sözlük anlamı olarak ta simülasyon gerçek yaşam koşullarının taklit edilmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu oyunların ilk çıkış noktası askeri uygulamalarda karşılaşılabilecek sorunları tespit edilip, yapılabilecek hataların ve çevreye verilebilecek zararların boyutunu en aza indirme düşüncesinden doğmuştur. Genellikle doğa kanunlarına göre hazırlanan simülasyonlar, oyuncuların gerçek yaşamlarda karşılaşılabilecekleri hataları minimize etme amacı gütmektedir. Simülasyonlar temelde eğlendirme rolünden ziyade ölçüm ve değerlendirme yapma amacıyla tasarlanmıştır. Simülasyonlar oyun sektörüne uyarlandığında doğa kanunlarına yönelik oyunların yapısında değişikliğe gidilmiştir. Çünkü doğa kanunlarının kontrolünde gerçekleşen deneyimler oyunların eğlendirici olma özelliğini bozarak oyuncuların sıkılmasına neden olmuştur. Bu nedenle oyun tasarımcıları daha büyük bir hedef kitleye hitap edebilme kaygısıysa simüle edilenler listesini oldukça genişleterek oyunları sosyal yaşama uyarlamıştır.<sup>146</sup>

Bu türde hazırlanmış oyunlar: Yeni bir şehir kurma üzerine tasarlanmış olan SimCity, amacı sanal bir karakterin sosyal ihtiyaçlarını karşılayabilme olan The Sims, Flight Simulators, Silent Hunter 5, Tom Clancy's, Train Simulator, Truck Driving 3D, HAWX 2, Hard Track örnek olarak verilebilir.

### **2.2.1.4. Strateji Oyunları**

---

<sup>144</sup> Günay, *a.g.e.* s.15.

<sup>145</sup> Öz, *a.g.e.* s.27.

<sup>146</sup> Günay, *a.g.e.* s.15.

Bu oyunlar genellikle bir ordu veya uygarlığın tamamı gibi büyük şeylerden sorumlu olmak, bunu istediğin şekilde ve yöntemle geliştirmekle ilgili oyunlardır.<sup>147</sup> Strateji oyunları, eldeki birimleri kullanarak birtakım yapılar oluşturma ve oluşturulan bu yapılar aracılığı ile rakibi yenme üzerine kurgulanmış bilgisayar oyunu türüdür. Oyuncu bu tür oyunlarda önceden hazırlanan veya kendisinin de oluşturabileceği senaryoların tüm ayrıntılarını idare ederken, aynı zamanda oluşturulan sanal karakterlerin liderliğini de üstlenmektedir. Bu tür oyunların birincil amacı oyun içi manipülasyondan çok anlatı sunumu üzerinde iyice düşünmeyi içermektedir. Strateji oyunları ilk etapta satranç ve dama gibi masa oyunlarının mantık yapısının kullanılması ve bu yapıların sanal evrenlere uyarlanması biçiminde geliştirilse de oyun motorlarının gelişimi ile birlikte satranç oyununun temel taşları olan piyon, at, kale gibi figürlerin yerini binalar ve savaşçılar olarak eş zamanlı olarak kontrol edilebilme olanağı sağlanmıştır.<sup>148</sup>

Bu türde hazırlanmış oyunlar: Age of Empires, Stronghold Crusader Warcraft, Red Alert, Starcraft, Civilization, Command & Conquer, Medieval Total örnek olarak verilebilir.

### **2.2.1.5. Rol Oynama Oyunları (Role Playing Games-RPG)**

RPG, oyuncunun insan, peri, büyücü vb. gibi karakterleri bireysel özellikleriyle oynadığı oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncular dövüşerek ve çeşitli eylemlerde bulunarak deneyim ve ekipman elde eder.<sup>149</sup> Bu tür oyunların en belirgin karakteristiği oyuncuya; hırsız, asker, büyücü gibi rollere bürünebilme olanağı tanınmasıdır. Bunun yanı sıra oyuncu kendi altyapısına uygun ırk, cinsiyet, yaş, fiziksel görünüş gibi boyutlarda eşsiz bir kimlik yaratarak sanal topluluğa dahil olmaktadır. Bu tür oyunlarda oyuncu sanal ortamda çeşitli eşyaları toplama, yaratıklarla savaşma gibi edimleri yaparak karakterinin sahip olduğu dayanıklılık, sihir ve hız gibi becerilerinin seviyesini yükseltebilmektedir.<sup>150</sup>

Bu türde hazırlanmış oyunlar: Everquest, Baldur's Gate, Diablo, Gothic III, Dragon Age, Ultima, Knight Online, Silkroad Online, Cabal Online örnek olarak verilebilir.

---

<sup>147</sup> Öz, *a.g.e.*, s.27.

<sup>148</sup> Günay, *a.g.e.* s.15.

<sup>149</sup> Üçgül, *a.g.e.* s.18.

<sup>150</sup> Günay, *a.g.e.* s.16.

### 2.2.1.6. Eğitsel Bilgisayar Oyunları

Son yıllarda bilgisayar oyunları ve simülasyonlar kullanım alanları bakımından çehresini değiştirmeye başlamıştır. Oyun tasarımcıları ve eğitimcilerin de her geçen gün oyuncular arasında daha fazla etkileşime izin verecek kompleks sanal ortamlar tasarlamak için çalışmaya başladığı görülmektedir. Bu çalışmaların ürünü olarak, oyuncuların yaratıcılığını, karar verme yeteneğini, hayal gücünü ve hızlı düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik geri bildirim anlayışı ile tasarlanmış simülasyonlar ortaya çıkmıştır. Eğitsel bilgisayar oyunları olarak nitelendirebileceğimiz bu tür oyunlar, öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı, hazırlandığı konu alanına özgü bilgi örüntülerini içinde taşıyan yapıdadırlar. Öğrenciye hoşça vakit geçiren, ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğreten veya önceki bilgileri pekiştirici özelliklere sahip bu tür oyunların anlatı yapıları belirgin bir formal bilgi örüntüsüne bağlı kalmaktadır. Bu da bazı bilgi ve becerilerin gelişiminde kritik rol oynamaktadır.<sup>151</sup>

Okul öncesi dönem en çok oynanan bilgisayar oyunlarından birisi puzzle diğer bir ismiyle yapbozdur. Puzzle(Yapboz), parçalardan oluşan bir resim veya fotoğrafın birleştirilmeye çalışılmasına çalışılan bir tür oyuncaktır. Zorluluklarına, parça sayılarına ve büyüklüklerine göre pek çok yapboz türü bulunur. Yapboz parçalarının genel bir şekli yoktur.<sup>152</sup> Okul öncesi dönem en çok oynanan diğer bir oyun ise hafıza kartları oyunudur. Hafıza kartları (Eşini bul) oyunu, eşleştirme oyunu ve başka bir ismiyle eşini bul oyunu, okul öncesi etkinlikler arasındaki en eğitici oyunlardan birisidir. Bu oyun, çocukların konsantrasyon, odaklanma, muhakeme ve idrak yeteneklerinin ve dolayısıyla hafızalarının gelişmesine yardımcı olur.<sup>153</sup>

---

<sup>151</sup> Günay, *a.g.e.* s.17.

<sup>152</sup> *Wikipedia*, ” Yapboz ”, t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapboz>, (ErişimTarihi:10 Aralık 2014)

<sup>153</sup> *Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, “Hafıza Oyun Kartları Nedir ? (Eşini bul) Faydaları Nelerdir ?”, 2013, Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/01/en-egitici-oyunlar-hafiza-oyunu-nedir.html>, (Erişim: 02.10.2014)

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. BILGISAYAR OYUNLARINDAKİ DİNİ SEMBOLLER VE DİNİ İÇERİKLER

Mtcgame internet sitesi haberine göre PC donanım devi Intel, 2014 yılı "Intel Developer Forum" konferansında uzun zamandır üzerinde çalıştıkları araştırmanın sonucunu açıkladı. Araştırmanın sonucuna göre en büyük oyuncu kitlesini hiç kuşkusuz PC platformu oluşturuyor ama ulaşılan rakam tahmin edilenin de üzerinde Intel'in Genel Müdürü Krik Saugen, IDF konferansında dünyada toplam 711 milyon PC oyuncusu olduğunu ifade etti. Saugen "Rakamlar gösteriyor ki dünya üzerinde her 10 kişiden 1'i PC oyuncusu... Facebook oyunlarında, Flash-Web oyunlarda, Çevrim içi veya Çevrim dışı Client oyunlarda yer alan oyuncular 711 milyon civarında seyrediyor. Dünyanın en büyük donanım markası Intel olarak, biz de PC donanım sektöründe ilerlemeye devam edeceğiz" dedi.<sup>154</sup>

Latince kökenli olan sembol kapalılık içinde görülemeyen bir realiteyi yansıtan bir simge ya da nesnedir. Eski Hıristiyan kiliselerde, dinin hakikatlerini ifade etmeye akidelere "symbolon, sembol" denilir ve bu suretle onun aşılabilir sınırlarına ima edilirdi.<sup>155</sup> Çağdaş toplumların kutsallıktan en fazla arınmış din dışı insanının tutum ve davranışların da bile dindar insanın davranışlarının kökenindeki dini sembolik ifadeleri, bulmak mümkün olabilmektedir. Söz konusu olan yalnızca çağdaş insanın büyüsel, dinsel bir kökene sahip bazı batıl itikatları veya tabuları değildir. Asıl önemli olan kendisini din dışı sayan ve böyle olduğunu iddia eden çağdaş insanın hala koskoca bir, gizli mitolojiye ve çok sayıda yozlaşmış ayinlere sahip olmasıdır. Bayramlar, evlilik törenleri, doğum günü, yılbaşı kutlamaları örnek olarak verilebilir.<sup>156</sup>

---

<sup>154</sup> Mtcgame, "Dünyada kaç PC oyuncusu var? - intel krik saugen - oyun haberleri 118", 2014, Kaynak: <http://www.mtcgame.com/news/dunyada-kac-pc-oyuncusu-var-intel-krik-saugen-oyun-haberleri-118>, (Erişim Tarihi: 1 Kasım 2014).

<sup>155</sup> Perşembe, a.g.e, s.91.

<sup>156</sup> Perşembe, a.g.e, s.95.



Semboller, enerjilerin akışını sağlayan anahtarlardır. Eğer doğru şekilde kullanılırsa her sembol, bir enerji akımının kapısını açar. Bilgisayardaki yazılım kodları gibi, sembollerde evrenin temelini ve boyutsal sisteminin yazılımıdır. Evrensel semboller enerji değişimi yaratacak kadar güçlüdür. Bilgisayarda bir tuşa bastığımızda istediğimiz eylem gerçekleşiyorsa, evrensel sembollere de güçlü bir zihinsel konsantrasyonla odaklanmak (üzerine meditasyon yapmak, düzenli olarak kullanmak, ya da bir yere çizip üzerine enerji yükleyerek) o sembolün evrendeki yerine göre (kodlamasına göre) enerji akışını sağlar.<sup>157</sup>

Dev bir kitleye hitap eden bilgisayar oyunları şüphesiz insanları etkileme, kitleleri yönlendirme konusunda çok önemli bir araçtır. Bu bölümde bilgisayar oyunlarındaki dini içerikli semboller araştırılmıştır.

### **3.1. Hitman 2: Silent Assassin ( Codename 47 )**

Hitman 2 Silent Assassin, Eidos'un Mayıs 2002 yılında çıkardığı TPS (Üçüncü şahıs nişancı) tarzı oyundur. Bir önceki oyundan (Hitman Codename 47) konu gelişerek devam ediyor. PlayStation 2 ve Xbox için 7 Mayıs 2002 tarihinde Avrupa'da, 10 Mayıs 2002 tarihinde ABD'de piyasaya çıkarılan oyun, Windows ve Nintendo için 1 Temmuz 2003'te Avrupa'da, 4 Temmuz 2003'te ABD'de piyasaya sürüldü.

Hitmen (Codename 47) kiliseye gidiyor ve günahlarından arınıyor. Oyundaki papazla iyi bir dostluk kuruyor ve bahçıvanlık yapmaya başlıyor. Ama ne yazık ki o kötülüğü bıraksa da kötülük onu bırakmıyor. Sicilya'daki en popüler ve güçlü mafyanın lideri Don Gulliano, papazı kaçırıyor ve 47'den 500.000\$ istiyor. Ve 47 tekrar eski günlerine dönüyor... Olaylar böyle geliyor. Oyunun ikinci görevi Petersburg'da geçerken 3. Japonya'da 4. Malezya'da 5. Nuristan'da 6. bölüm ise Hindistan'da devam ediyor. Oyunda geliştirilmiş olarak hızlı şarjör değişimi, yeni silahlar ve geliştirilmiş yapay zeka yer alıyor. Yani artık düşmanlar daha güçlü ve zekiler. Oyun sadece PC ve PS2 platformlarında çıkmıştır.<sup>158</sup>

---

<sup>157</sup> Indigo, *Kutsal Sembollerin İşleyişi Evrensel Semboller III "Evrensel Semboller"*, 2014, Kaynak: <http://arsiv.indigodergisi.com/74/efe-elmas.htm>, (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2014).

<sup>158</sup> *Wikipedia*, "Hitman\_2:\_Silent\_Assassin", t.y. Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Hitman\\_2:\\_Silent\\_Assassin](http://tr.wikipedia.org/wiki/Hitman_2:_Silent_Assassin), (Erişim Tarihi: 01 Haziran 2014).



**Şekil 3. Hitman 2: Silent Assassin Kiliseden Görünüm**



**Şekil 4. Hitman 2 : Silent Assassin Kiliseye Girerken.**



**Şekil 5. Hitman Absolution Rahibe Elbisesi Giymiş Ajanların Saldırısı**

### **3.2. Grand Theft Auto (Gta) Motorlu Araç Hırsızlığı**

Grand Theft Auto, resmi kısaltması ile GTA, oyun programcısı David Jones ve Mike Dailly, Dan ve Sam Houser kardeşler ile oyun tasarımcısı Zachary Clarke tarafından yaratılan video oyunu serisidir. İlk olarak Rockstar North (eski adıyla DMA Design) tarafından Birleşik Krallık'ta geliştirilmiş ve Rockstar Games tarafından yayımlanmıştır. Serinin adı motorlu araç hırsızlığı anlamına gelen “grand theft auto” teriminden gelmektedir.

Seride geçen hayali mekanlar Amerikan şehirlerinden esinlenilerek tasarlanmıştır. Oyunlar oyuncuların hikaye de ilerleyebilmek için görev yapabildikleri, bununla birlikte aksiyon-macera, sürüş, rol yapma, gizlilik ve yarış elementlerini de içeren serbest dünya üzerine odaklanmıştır. Serinin konusu genellikle Amerikan

kültürünün komedi ile eleştirisi olsa da yetişkinlere yönelik doğası ve şiddet teması ile tartışmalara neden olmuştur. Oyunların konusu suç dünyası içerisinde farklı nedenlerle yükselmeye çalışan farklı ana karakterlere odaklıdır. Yan karakterler genellikle ana karaktere ya da onun örgütüne ihanet eden veya ana karakterin ilerlemesini yavaşlatan karakterlerden oluşmaktadır.<sup>159</sup>



Şekil 6. Grant Theft Auto GTA 5 İlluminati Sembolleri

<sup>159</sup> Wikipedia, "Grand\_Theft\_Auto\_(seri)", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto\\_\(seri\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(seri)), (ErişimTarihi:02 Haziran 2014).





Şekil 7. Grant Theft Auto GTA 5 Horus'un Gözü



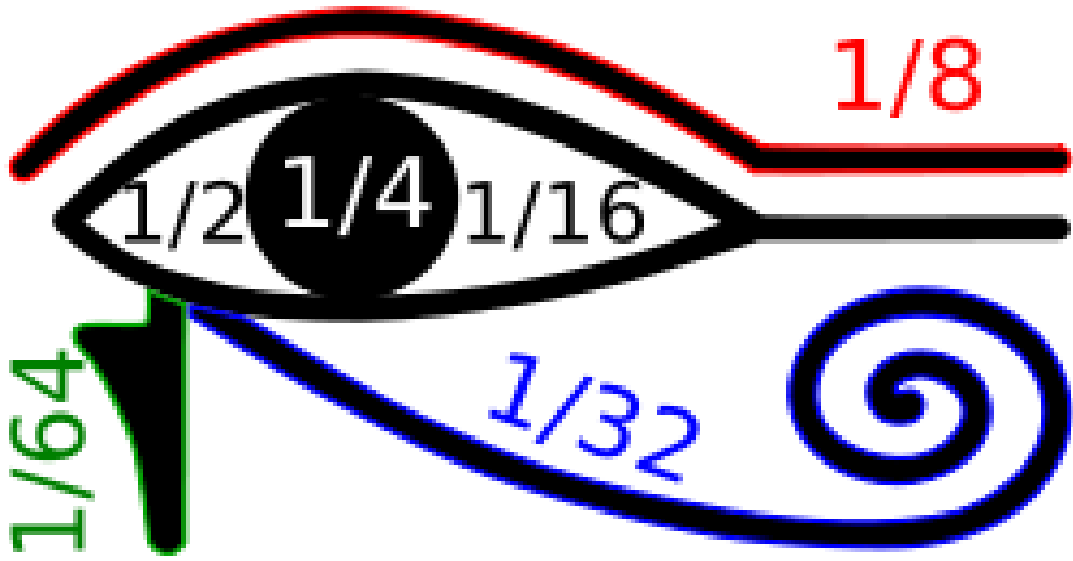
Şekil 8. Grant Theft Auto GTA 5 Çerçeve İçerisinde Horus'un Gözü

**Horus'un Gözü:** Antik Mısır tasvirlerinde ilâh Horus'un “Ay gözü” de denilen sol gözüne verilen addır. Antik Mısır Tanrısı Horus'un gözünün Antik Mısır geleneğinde başlıca iki anlamda kullanıldığı belirtilir. Horus'un gözü, manevi anlamıyla, vicdanın gözünden hiçbir şeyin kaçmayacağını, insanın iç âlemindeki her niyetini ve yaşamdaki her davranışını gözden kaçırmayan bu merhametsiz yargıcın

keskin bakışını sembolize eder. Bu vicdanın 24 saat kapanmadan açık kalan gözüdür. Bu yüzden Güneş ve Ay, Horus'un gözleri olarak ifade edilir. Çünkü Güneş ve Ay'ın her ikisi nöbetleşe, gece ve gündüz insanın üzerinden eksik olmaz, Horus'un 24 saat açık kalan gözleri gibi. (Bu nedenle Horus'un gözü güneşle temsil edilen Ra'nın gözü olarak da ifade edilir.) Bu, vicdanın karşıtı olan nefsanîyetin hiç işine gelmez; nefsanîyeti ve kötülüğü temsil eden Seth de bu yüzden bu gözü çıkarmaya çalışmıştır. Antik Mısır mitolojisine göre, Horus sonunda bu gözünü babası Osiris'e vermiş ya da Osiris'in kullanımına bırakmıştır. Horus'un gözü, biçimsel anlamıyla, Tanrı'nın "bir"liğini (tekliğini) matematiksel olarak gösteren bir semboldür. Bu anlam şöyle açıklanır: Bir bütün ikiye bölündüğünde  $1/2$  elde edilir. Bu da ikiye bölündüğü takdirde  $1/4$  elde edilir. İşleme bu şekilde hep ikiye bölme ile devam edilirse sırasıyla,  $1/8$ ,  $1/16$ ,  $1/32$  ve  $1/64$  elde edilir. Bunların tümü toplandığında ise  $63/64$  bulunur. Buradan şu sonuç çıkar: Bir bütün, sürekli olarak ikiye bölünmeye devam edilirse, toplam değerde, sonsuzluk hariç, hiçbir zaman bire, birliğe ulaşamaz; yalnızca Mutlak (Tanrı) bir'dir. Horus'un gözü "glifler" denilen parçalardan oluşur ki, bu altı parça, sırasıyla,  $1/2$ ,  $1/4$ ,  $1/8$ ,  $1/16$ ,  $1/32$ ,  $1/64$ 'ü ifade eder. Kötülüğü temsil eden Seth, Osiris'i öldürür. Osiris'in oğlu Horus, intikam almak üzere Seth ile savaşıyor. Seth, bu savaşta Horus'un gözünü parçalar. Bu parçaları Toth bir araya getirirse de eskisi gibi çalışmayacaktır, o bu eksikliği büyü gücü ile tamamlar ve böylece göz eskisi gibi olur. Horus'un gözleri her daim dünyanın üstünde olan ay ve güneşi temsil eder, manevi anlamda vicdanın hiç kapanmayan gözüdür yorumu yapılabilir. Horus'un gözü çeşitli parapsikolojik durumlarda, arınma ve koruyucu tılsım amacıyla da aksesuar olarak kullanılmaktadır.<sup>160</sup>

---

<sup>160</sup> *Wikipedia*, "Horus'un Gözü", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Horus'un\\_gözü](http://tr.wikipedia.org/wiki/Horus'un_gözü) (Erişim Tarihi: 6 Aralık 2014)



Şekil 9. Horus'un Gözü (Ay gözü) , Wikipedia'dan Alınmıştır.



Şekil 10. Horus'un Gözü Antik Mısır Sembollerinden Bir Görünüm.

**Kaderin Gözü (Her Şeyi Gören Göz) :** Tanrı'nın herkesi gözlemesinin ve korumasının bir sembolü; her şeyi gören göz genellikle çevresinden ışınlar yayılan bir daireyle çevrelenmiş tek bir insan gözü olarak resmedilir. Kimi Zaman "**Tanrının Gözü**" olarak da söz edilen bu sembol A.B.D. parasının (1778 yılından beri) yanı sıra Mısır tarzı bir piramidin tepesine oturtulmuş olarak A.B.D. resmi mühründe de görülür.

Farmasonlara göre, bu sembol evrenin büyük mimarını temsil eder. Birçok kültürde, çoğu kez "kengöz" lanetlerinden korunmak için bu sembol kullanılır. İnsan gözü, Mark Twain'in de işaret ettiği gibi, yalnızca nesnelerin dışını görebilir, ama Her Şeyi Gören Göz (Kadiri Mutlak Göz diye de kullanılır) kalbi ve ruhu görebilir ve okuyabilir.<sup>161</sup>

### 3.3. Bioshock Infinite

Bioshock Infinite, Ken Levine tarafından tasarlanan Irrational Games'in geliştirdiği bir birinci şahıs nişancı video oyunudur. Dağıtımı 2K Games tarafından yapılmıştır. Oyun, 26 Mart 2013 tarihinde çıkışını gerçekleştirdi. Geliştirme aşamasındaki adı Icarus Projesi'dir. Bioshock oyun serisinin üçüncü oyunudur. Benzer oynanışa ve konsepte sahip olmasına rağmen önceki iki Bioshock oyunundan senaryo olarak ayrılır.

Oyun 1912 yılında, Amerikan dışavurumculuğunun gelişim döneminde geçmektedir. Oyun, Columbia adlı gökyüzü şehrinde yıllardır esir hayatı yaşayan Elizabeth adlı kızı kurtarmak için şehre gönderilen eski bir Pinkerton ajanı Booker DeWitt'i başrole oturtmaktadır. Booker, Elizabeth'i kurtarmış olsa da ikilinin peşinde Columbia şehrinin saf Amerikan kalmasını amaçlayan elit ve nativist kurucularla, sıradan halkın temsilcisi Vox Populi vardır. Oyuncu oyun boyunca Booker karakterini kontrol ediyor; Elizabeth ise bilgisayar kontrollü partneri olarak oyuncunun yanında yer alıyor. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi oyuncu yine normal silahlar, teçhizatlar ve Vigors denilen psikokinetik güçler kullanıyor. Elizabeth de kendi sahip olduğu güçlerle düşmanlara karşı oyuncuya yardım ediyor. Su altı şehri Rapture'nin kısıtlı alanlarının aksine gökyüzü şehri Columbia daha geniş alanlarda daha zorlu mücadelelere sahne oluyor.<sup>162</sup>

---

<sup>161</sup> *Wikipedia,t.y,* " Her şeyi gören göz" , Kaynak:

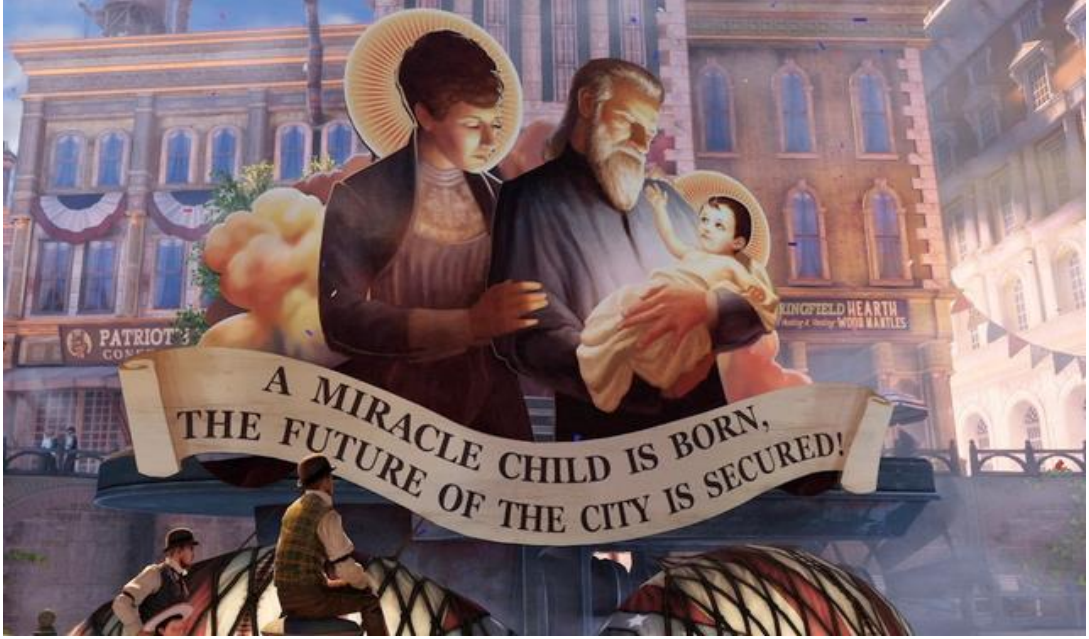
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Her\\_şeyi\\_gören\\_göz](http://tr.wikipedia.org/wiki/Her_şeyi_gören_göz),(ErişimTarihi:01 Temmuz 2014).

<sup>162</sup> *Wikipedia,* "BioShock Infinite" , t.y. Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/BioShock\\_Infinite](http://tr.wikipedia.org/wiki/BioShock_Infinite), (ErişimTarihi:02 Haziran 2014).





Şekil 11. Bioshock Infinite ( Our Prophet ) Bizim Peygamberimiz Yazmaktadır.



Şekil 12. Bir Mucize Çocuk Doğduğunda Şehir Daha Güvenli Olacaktır.

### 3.4. Assassin's Creed (Suikastçının İtikadı)

Assassin's Creed ( Suikastçının İtikadı), Ubisoft tarafından geliştirilmiş tarihle iç içe, gizlilik ağırlıklı, üçüncü şahıs aksiyon-macera tarzı bir Microsoft Windows, PlayStation 3 ve Xbox 360 (Yedinci nesil oyun konsolu) oyunudur. Oyun ilk kez Microsoft tarafından Project Assassin adı altında X '05 sergisinde takdim edilmiştir. Oyunun hikâyesi Üçüncü Haçlı Seferi döneminde, Haşhaşiler adıyla bilinen, Hasan Sabbah önderliğindeki tarihsel örgüt ile Tapınak Şövalyeleri arasındaki mücadele üzerine kurgulanmıştır. Oyunu oynayan kişi aslında 21. yüzyılda yaşayan, bağlandığı "Animus" adlı makine sayesinde genetik kodlarını taşıdığı geçmişindeki atalarının yaşadıklarına şahit olan Desmond Miles'ı yönetmektedir. Makine sayesinde anılarını izlediğimiz suikastçi ise Altair Ibn-La'Ahad'dır. Bir barmen olan Desmond Miles, Abstergo Şirketi tarafından kaçırılır. Orada Animus adlı, kullanıcısının atalarının genetik hafızasını tekrar canlandırabilen bir makineye zorla bağlanır. Desmond'un üzerinde, Üçüncü Haçlı Seferi döneminde yaşamış bir suikastçi olan atası Altair Ibn-La'Ahad hakkında bilgi almak üzere çalışmaya başlarlar. Animus'un içinde, Altair'in anılarını ortaya çıkartır ki, kendisi bir tapınaktan önemli bir artefaktı almak isteyen Robert de Sable'i durdurmak istemektedir. Ancak bu sırada Suikastçi Kardeşliği'nin üç yeminini de bozar. Kardeşliğin lideri, Al Mualim, Altair'in rütbesini çiraklığa düşürür ve eski saygınlığını kazanması için dokuz kişiye suikast düzenlemesini ister.

Altair suikastları tamamladıkça her birinin, Robert de Sable'in da kaçırmaya çalıştığı objeye benzer, "Cennetin Parçaları" adlı objeleri arayan birer Tapınak Şövalyesi olduğunu öğrenir. Altair nihayetinde Kral Richard'ın önünde Robert ile karşılaşır ve Robert'i ihanetle suçlar. Robert, Altair'in ona iftira attığını ileri sürse de Kral Richard ona inanmaz ve adil bir düello yapmalarını ister. Ardından Altair, Robert ve yandaşlarıyla savaşarak hepsini öldürür. Robert, Altair'e ölmeden önceki son nefesinde onuncu tapınak şövalyesinin varlığından bahseder: Al Mualim. Kafası karışık bir şekilde kardeşliğe geri dönen Altair, Al Mualim'in insanların bilinçlerini kontrol etmeye yarayan Cennetin Parçasını kullanarak Masyaf'ın halkını hipnotize ettiğini görür. Masumlarla savaşıp yolunu açarak Al Mualim'e ulaşır ve onunla kozlarını paylaşır. Nihayetinde Altair, Al Mualim'in Parçayı kullanarak yarattığı illüzyonlardan

kurtulup onu öldürür. Al Mualim ölünce elinden düşüp yuvarlanan objeye yaklaşınca teknolojik aygıt aktive olur ve Dünya'nın üzerindeki diğer Cennet Parçaları'nı gösteren bir projeksiyon çalışır.

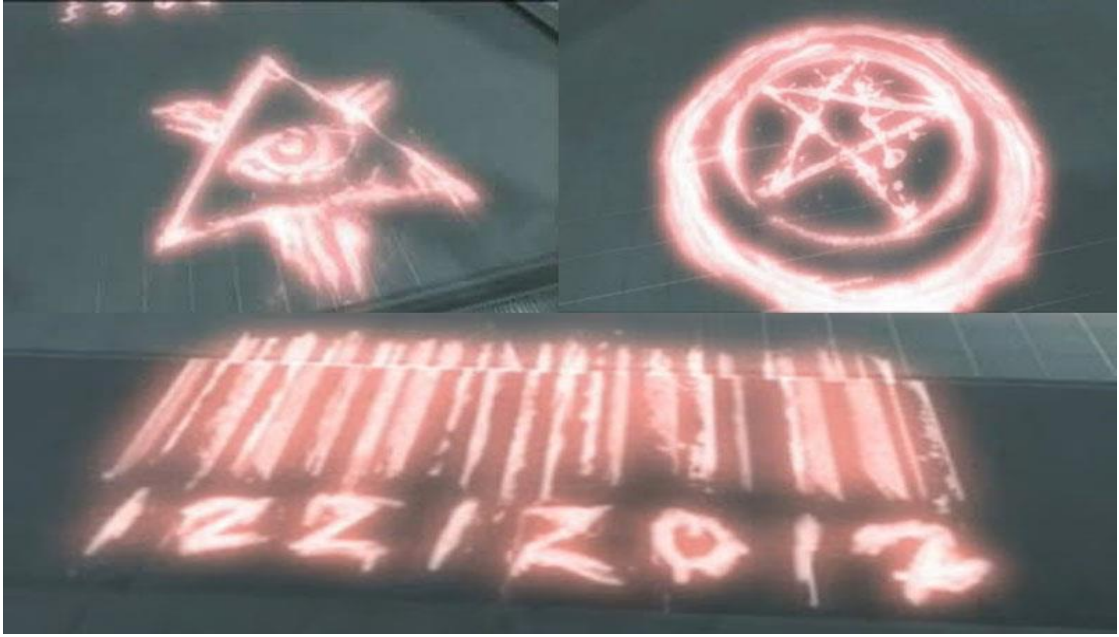
O sırada, görevini tamamladığı için Desmond Animus'tan uyandırılır. Farkına varır ki Abstergo günümüzün Tapınak Şövalyeleri organizasyonudur. Abstergo şimdi Altair'in haritasında görünen noktalarda yer alan diğer Cennetin Parçaları'nı arayacaktır. Bu sayede 2012'de olabileceği varsayılan dünyanın sonu durumunun gerçekleşmemesi için tüm insanları kontrol altında tutabileceklerdir. Desmond'un hayatı, Abstergo'nun bir çalışmanı sanılan ancak aslında bir suikastçi olan Lucy Stillman tarafından kurtarılır. Kilitli odasında kalan Desmond, atası Altair olarak zaman geçirmiş olduğundan "kartal görüşü" yeteneği kazanmış ve kendisinden önce üzerinde çalışılan Denek 16 tarafından duvarlara yazılmış "kan izleri"ni görmüştür. Tüm Haşhaşilerin sahip olduğu bu yetenekle gördüğü izler kendisinden önceki Denek 16 tarafından kanla duvarlara ve yerlere yazılmış olan, dünyanın sonunun geleceğine dair kehanetlerde bulunan çeşitli mesajlardır.<sup>163</sup>



**Şekil 13. Assassin's Creed Hıristiyan ve Müslüman Askerler**

<sup>163</sup> Wikipedia, t.y., "Assassin's Creed", Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Assassins\\_Creed](http://tr.wikipedia.org/wiki/Assassins_Creed), (Erişim Tarihi: 02 Haziran 2014).





**Şekil 14. 'Horus'un Gözü' Sol Üstte, "Pentagram" sağ üstte, Barkod "12212012"**

**Pentagram:** Yunancada beş çizgili anlamına gelen pentagrammon kelimesinden türemiştir. Birleşik beş köşeli yıldız demektir. Normal beş köşeli yıldızlardan farklı olarak çizgileri içeriden birleşiktir. Pentagram genellikle Hristiyanlar tarafından satanizmle özdeşleştirilmiş olsa da iyi ya da kötü ile ilişkili kabul edilmez. Evrensel olarak birlik ve sonsuzluk anlamına gelir. Yukarı işaret vaziyette ise ruh toprağın üzerinde cosmos içerisinde "manevi dünyayı" işaret eder, diğer kaynaklarda ise, Beş Element, ayrıca Feng Şui Ruh (Akasha-Ether), Ateş, Hava, Su ve Topraktr. Ateş iradeyi, hava zekâyı, su duyguları, toprak ise madde alemini sembolize eder. Ayrıca cadılar tarafından oldukça kutsal olan bu sembol 5 elementin birleşimini ve uyumunu göstermektedir. Feminin bir semboldür, Venüs Gezegeni'yle ve Venüs Tanrıçasıyla ilişkili görülmüştür. Davut'un 6 Köşeli Yıldızıyla çokça karıştırılabilmektedir. Birçok toplumca şans getirdiğine inanılır.<sup>164</sup>

Oyunda AC1 de Desmond Animustan indiğinde hemen sağında yerde bulunuyor. Çift katlı çember içindeki ters pentagram. Uğursuz bir simgedir. 666 teorisiyle bağıntılı bir simgedir.

<sup>164</sup> *Wikipedia*, "Pentagram", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Pentagram>, (Erişim Tarihi: 02 Haziran 2014).

**Barkod:** Oyun da numaralar “12212012” bir tarihi belirtiyor “21.12.2012” bu tarihin Maya takviminde dünyanın sonu olduđu bilinmektedir. İngilizcede tarihlerde ay başa yazılır gün ise ortaya yazılır.



**Şekil 15. Assassin's Creed İstanbul'dan Bir Görüntü**



**Şekil 16. Assassin's Creed Roma'dan Bir Görüntü**

### 3.5. Alice: Madness Returns

Alice: Madness Returns orijinal PC hiti American McGee's Alice'nden devam oyununda, büyümüş olan Alice nihayet Rutledge Akıl Hastanesinden taburcu olmuş, ama halen daha 11 yıl önce ailesini öldüren trajik yangının dehşeti ve hayatta kalmanın verdiği suçluluk duygusunu üzerinden atamamıştır. Alice geçmişi hakkındaki gerçeği ortaya çıkarmak için Harikalar Diyarı'na geri döner. Ama bir zamanlar sığınmak için kaçtığı bu güzel topraklar sinsi bir kabusa, hem Alice'i, hem de Harikalar Diyarı'nı tehdit eden bir deliliğe dönüşmüştür. Alice: Madness Returns orijinal oyunun farklı grafik tarzını yeni görselleri, hikaye ve oyun tasarımı ile daha da geliştiriyor.<sup>165</sup>



Şekil 17. Alice:Madness Returns Horus'un Gözü, 666, Baphomet Kafası

**Baphomet Kafası** : Baphomet veya Bafomet, 14. yüzyıl başlarında Katolik Kilisesi tarafından aforoz edilen Tapınakçıların taptığı iddia edilen şeytani figür. Bafomet sözcüğünün kökeni kesin olarak bilinmemektedir. Ancak dönemler içerisinde çeşitli iddialar ortaya atılmıştır. Yunancada hikmet anlamına gelen Sophia sözcüğünün

<sup>165</sup> Wikipedia," Alice: Madness Returns", t.y. Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Alice:\\_Madness\\_Returns](http://tr.wikipedia.org/wiki/Alice:_Madness_Returns), (Erişim:08 Haziran 2014).



Atbash şifrelemesi olduğu iddia edilmiştir. Bu şifreleme İbrani alfabesinde kullanılan ve harflerin sondan başa doğru yazılması esasına dayanan bir tekniktir. Bafomet kelimesi İbrani alfabesinde yazılıp üzerinde Atbash uygulandığında Sophia kelimesi türemektedir. Yunancadaki Baphe (vaftiz) ve Metis (ustalık) kelimelerinin birleşimi olduğu iddia edilmiştir. İdris Şah'a göre Bafomet kelimesi Ebu Fihamet (Anlayışın Babası) kelimesinden türetilmiştir. Levi'ye göre bir dizi Latince kısaltmadır. Temp. ohp. Ab - Templi omnium hominum pacis abhas (İnsanlar arasındaki barışın babası) demektir.<sup>166</sup>



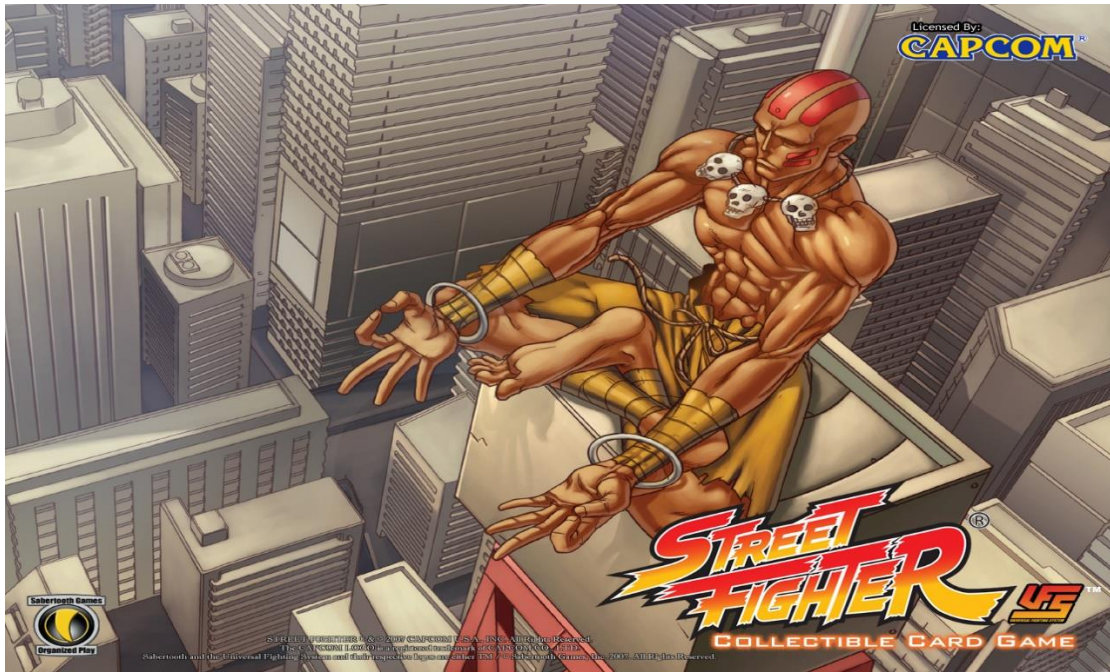
**Şekil 18. Alice: Maddness Returns Horus'un Gözü**

### 3.6. Street Fighter (Sokak Dövüşçüsü)

Street Fighter (Türkçe anlamı: *Sokak Dövüşçüsü*), Capcom şirketinin Ağustos 1987'de ilk olarak piyasaya sürdüğü ve geniş bir oyuncu kitlesini peşinden sürükleyen video oyundur. Takashi Nishiyama ve Hiroshi Matsumoto tarafından tasarlanmıştır.

<sup>166</sup> Wikipedia, "Baphomet", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Baphomet>, (ErişimTarihi:08 Haziran 2014).

Dünyanın çeşitli ülkelerinde ün yapmış dövüşçüler bu oyunda birbirleriyle üstünlük mücadelesine girişmiştir. Ayrıca her oyuncunun bir hikâyesi bulunmaktadır. Oyuncuların kullandıkları tuşlar altı adettir ve dünyanın ilk altı tuşlu oyunu olma özelliğine sahiptir. Bunlar: Low Kick (Zayıf Tekme), Normal Kick (Normal Tekme), Heavy Kick(Şiddetli Tekme) ve Low Punch (Zayıf yumruk), Normal Punch (Normal yumruk), Heavy Punch (Şiddetli Yumruk).<sup>167</sup> Oyundaki karakterlerin her birinin ayrı bir hikâyesi vardır. Bu karakterlerden birisi olan Dhalsim, Hintli dövüşçüdür. Dövüşçü, uzayan ayak ve kolları ile uzak dövüşte avantaj sağlamaktadır. Bunun yanında, ağzından çıkardığı ateş ile rakiplerini de yakabilmektedir. Dhalsim Süper Street Fighter IV'da da görülen bir karakterdir.<sup>168</sup>



Şekil 20. Street Fighter Karakteri Dhalsim Yoga Yapıyor.

<sup>167</sup> Wikipedia, "Street\_Fighter", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Street\\_Fighter](http://tr.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter), (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014).

<sup>168</sup> Wikipedia, "Dhalsim", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Dhalsim>, (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014).





Şekil 21. Street Fighter IV Karakteri Dhalsim Yoga yapıyor.

**YOGA:** Yoga maya aleminin (yaşadığımız, aldatıcı illüzyonlardan ibaret olan dünya) ötesindeki birtakım hakikatlere ulaşmayı amaçlayan ve bu nedenle maya aleminden duyularım ile gelen aldatıcı etkilere kapıları kapatarak duyum sınırları ötesindeki aşkın realitelere ulaşmaya çalışan mistik bir yol olarak tanımlanır.<sup>169</sup>

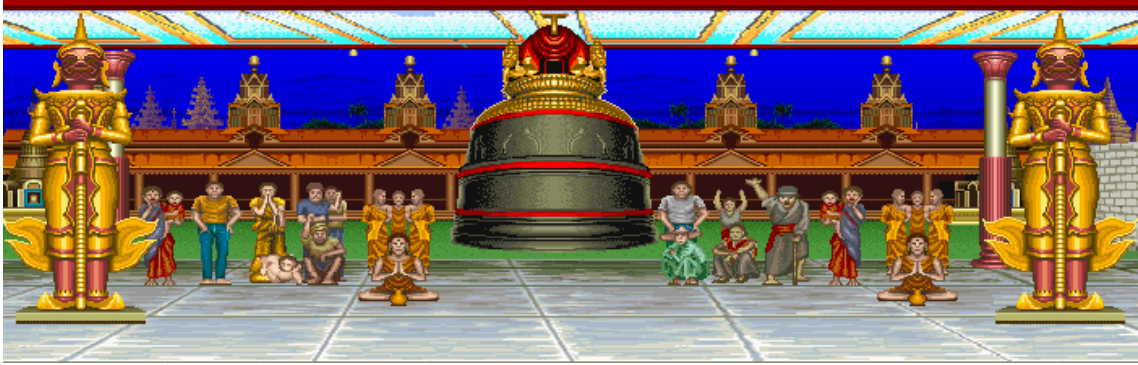
Hindistan kaynaklı fiziksel ve zihinsel disiplinleri tarif etmek için kullanılan bir kelimedir. Aynı zamanda Hinduizm, Budizm ve Jainizm'de çeşitli meditatif uygulamalara da yoga adı verilmektedir. Hinduizm, altı geleneksel felsefe okulundan (astika) biri olarak kabul edilir. Sanskrit dilinde yoga kelimesi pek çok anlama sahiptir; "kontrol etmek", "boyunduruk altına almak" veya "birleştirmek" anlamına gelen Sanskrit "yuj" kelimesinden türemiştir. "Kavuşma", "bir araya gelme", "birlik", "karşılaşma" ve "yöntem" olarak çevrilebilir. Yoga uygulayan veya yoga felsefesini takip eden kişiye yogi ya da yogini adı verilir. Patanjali'nin Yoga Sutralarına göre Yoga'nın sekiz bölümü ise Patanjali'nin yazıları aynı zamanda aştanga yoga (Sekiz Basamaklı yoga) olarak bahsedilen sistemin temelini oluşturmuştur. 2. kitabın 29. Sutrasından alınmış bu sekiz basamak kavramı günümüzde uygulanan Raja yoga çeşidinin karakteristik temellerini oluşturur.<sup>170</sup>

<sup>169</sup> Alparslan Salt ve Cem Çobanlı, *Dharma Ansiklopedi*, Dharma Yayınları, İstanbul 2001, s.487.

<sup>170</sup> *Wikipedia*, "YOGA" t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yoga>, (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014)



Şekil 19. Street Fighter Bilgisayar Oyununu Dövüş Alanında BUDA Heykeli



Şekil 20. Street Fighter Dövüşme Alanı Budizm Tapınağı seçilmiştir.

**BUDA (Buddha):** Budizm kurucusu olan Buddha, Sanskrit dilinde “uyanmak, idrak etmek, bilinçlenmek” anlamına gelen “budh” fiilinin geçmiş zaman kipidir. "Uyanmış, idrak etmiş, bilinçlenmiş” anlamına gelir. Budizm'de “Buda” kavramıyla ifade edilen: kişinin ruhunun saflık, masumiyet ve mükemmelliğinin gücüne, kendiliğinden ulaşması ve böylece daha önce ortaya çıkarmadığı aydınlanmış

(mükemmel) bilgeliğe ulaşmak (Prajna), ayrıca şefkat ve merhametten uzak sonsuz yaşamı sınırsızca geliştirmektir.<sup>171</sup>

Buda, inandığı hakikatleri insanlara yaymak için bir ömür harcamış, ancak kendisi geriye hiçbir kitap bırakmamıştır. Budistler Buda'nın vaazlarını Pali-kanan adlı bir kitapta topladığı, bu vaazların orijinal haliyle 400 yıl kadar sözlü olarak rivayet edildiğini ve nihayet yazılarla tespit edildiğini kabul ederler. Pali-kanan büyük sayıda kitaplar teşekkül eder ve içinde pek çok tekrarlar ihtiva eder. Budizm'in kutsal kitabı olan Tripitaka, MÖ I. ve II. yüzyıllarda yazıya geçirilmiştir.<sup>172</sup>

Buda, kendini dünyevi şeylere artık bağlı olmayacak derecede her şeyden arındırmayı başarmıştır (Nirvana). Böylece Budist inancına göre artık yeniden doğuş döngüsüne bağlı kalmamış olacaktır. Budizm, kişinin kendi beyniyle (aklıyla, zekâsıyla) konuşamayacağı için, ayrı bir varlık olarak “ego” düşüncesini reddetmiştir. Uyanış; bilinçlenmemiş (uyanmamış), kendini dünyaya kaptırmış insanlardan uzak bir anlayışla, okyanus gibi derin ve anlaşılması zor, dünyevi duygulardan arınmış bir tabiattır (mahiyettir, yaratılıştır, karakterdir). Bu nedenle, bu deneyimleri sıradan bir dille ya da bilimsel kavramlarla açıklamak mümkün değildir. Bu deneyimlerin (bilgilerin) değerini, kişi kendi yaşamadıkça anlayamaz. Bu Buda deneyimi, aynı Buda gelenekleriyle devam etmeyebilir, Buda'nın ortaya çıktığı mutlu, güzel zamanlardan sonra, Buda'nın olmadığı çok fazla karanlık, kötü dönemler yaşandığı için, hiçbir doktrin son kurtuluş öğretisi anlamına gelmez.<sup>173</sup>

### 3.7. World Of Warcraft (Wow)

Blizzard Entertainment firması tarafından geliştirilen bir MMORPG, yani devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur. İlk olarak 1994 yılında Warcraft:Orcs & Humans oyunu ile tanıtılan Warcraft serisinin 4. oyunudur. Warcraft 4'den önceki oyunlar gerçek zamanlı strateji (RTS) türündedir. Warcraft III: The Frozen Throne oyunundan sonra kaldığı yerden devam eden oyunun konusu, yine önceki oyunlar gibi Azeroth adı verilen sanal gezegende devam etmektedir. World of Warcraft ilk olarak

<sup>171</sup> *Wikipedia*, ” Buda ”, t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Buda> (Erişim Tarihi: 01 Aralık 2014).

<sup>172</sup> Günay Tümer, Abdurrahman Küçük, *Dinler Tarihi*, Ankara 1997, s.187.

<sup>173</sup> *Wikipedia*, ” Buda ”, t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Buda> (Erişim Tarihi: 01 Aralık 2014).

Blizzard Entertainment tarafından 2 Eylül 2001'de duyuruldu ve Warcraft serisinin 10. yılında 23 Kasım 2004'de satışa sunuldu. Oyunun ilk genişleme paketi olan The Burning Crusade, 16 Ocak 2007'de yayınlandı. Bu genişleme paketi ile Outland oyun dünyasına katılmış oldu. İkinci genişleme paketi Wrath of the Lich King ise 13 Kasım 2008'de yayınlandı. BlizzCon 2009 konferansında ise oyunun üçüncü genişleme paketi Cataclysm duyuruldu. Yeni eklenti paketi 7 Aralık 2010'da piyasaya sürülmüştür. Bu eklenti paketiyle oyunun çıkış zamanında tanıtılan eski Azeroth kıtaları Eastern Kingdoms ve Kalimdor'da yıkım sonucu birçok kalıcı değişiklik olmuştur. 30 Haziran 2011'den itibaren World of Warcraft'ın klasik sürümü, The Burning Crusade genişletme paketi içeriğini de kapsayacak şekilde güncellenmiştir. Dünya genelinde 12 milyonu aşkın kullanıcısı ile World of Warcraft, "en popüler MMORPG oyunu" olarak Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiş bulunmaktadır. Nisan 2008 tarihi itibariyle, World of Warcraft devasa çevrimiçi oyunlar pazarının yüzde 62'sini elinde bulundurmaktadır.<sup>174</sup>



**Şekil 21. World of Warcraft Antik Mısır Tanrısı Horus'un Gözü (Ay Gözü)**

<sup>174</sup> Wikipedia, "Word of Warcraft", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://tr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft) (Erişim Tarihi: 02 Aralık 2014).





**Şekil 22. World of Warcraft Piramitin İçerisinde Horus'un Gözü (Ay Gözü)**



**Şekil 23. World of Warcraft Horus'un Gözü (Ay Gözü)**

### 3.8. Cabal Online

Cabal Online bilgisayar oyunu üç boyutlu MMORPG tarzı bir oyundur. Geliştiren şirket ESTsoft'tur. Yayınlayanlar ise Avrupa'da Games-masters, Kuzey Amerika'da ESTsoft, Asya'da AsiaSoft, Filipinler'de E-Games, Brezilya'da Gamemaxx, Çin'de Moliyo ve Almanya'da Gameforge AG şirketleridir. Konu olarak post apokaliptik, tekno punk bir konu işler. Cabal Online, Ekim 2005'te, Güney Kore'de test versiyonu ile yayınlandı. Test versiyonunda iken yayını durduruldu ve Temmuz 2006'da Avrupa'da yayına başladı. 1 Şubat 2010'da da Kuzey Amerika'da OGPlanet şirketiyle yayına başladı. Kuzey Amerika'dan sonra Güney Kore ve Orta Asya'da yayını duran Cabal Online, tekrar yayımlandı. Aralık 2009'da yayımcılara Gameforge AG'nin de girmesiyle oyun Almanya'da yayına başladı. Oyunu Kuzey Amerika'da yayınlayan şirket OGPlanet'le anlaşmayan ESTsoft, 31 Mart 2010 tarihinde Kuzey Amerika lisansını kendi üzerine aldı.<sup>175</sup>



Şekil 24. Cabal Online Desert Scream şehrinin sembolü Horus'un Gözü (Ay Gözü)

<sup>175</sup> Wikipedia, "Cabal Online", t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Cabal\\_Online](http://tr.wikipedia.org/wiki/Cabal_Online) (ErişimTarihi:07 Aralık 2014)



Şekil 25. Cabal Online Davut'un Yıldızı.



Şekil 26. Cabal Online Horus'un Gözü (Ay Gözü)





**Şekil 27. Cabal Online Güneşin tek gözünde Horus'un Gözü (Ay Gözü)**



**Şekil 28. Davud'un Kalkanı ya da Davud'un Yıldızı olarakta adlandırılır.**

**Davud'un Kalkanı :** Davud'un Yıldızı veya İbranice adıyla Davud'un Kalkanı (Magen David), ismini Antik İsrail'in kralı Davud'dan alır. Genel olarak Museviliğin ve Yahudi kimliğinin bir sembolü olarak kabul edilir. Aslen kalkanı sembolize etmekle beraber Orta Çağ'dan beri Yahudi Yıldızı olarak bilinmiş ve daha eski bir sembol olan Menora (Yedi Kollu Şamdan) ile birlikte adı Yahudilikle beraber anılmıştır. İbranice



magen sözcüğü, savunma anlamındaki “lehagen" veya "hagana” sözcükleriyle aynı köke sahiptir ve “savunucu, koruyucu” anlamını taşır. Ayrıca İbranice askeri bir savunma aracı olan "kalkan" için de magen kelimesi kullanılır. İsrail Devleti'nin 1948 yılında kurulmasıyla beraber, Davud'un Kalkanı İsrail bayrağında yer almıştır. Yahudi sembolü olarak kullanılması ise bazı Yahudi kaynaklarına göre Davud'un Yıldızı/Kalkanı yedi rakamını simgelemektedir. Bu amblemden bahseden elde mevcut en eski Yahudi metni Judah Hadassi'ye ait Eshkol Ha-Kofer`dir. 12. yy. ait bu metinde yedi meleğin adı sıralanır ve her birinin yanında metinde 'Davud'un Kalkanı' olarak adlandırılmış sembol bulunur.<sup>176</sup>

Altı köşeli yıldız, süs amacıyla ortaçağda özellikle X. ve XI. yüzyıllarda Müslüman ve Hristiyan memleketlerinde de kullanılmıştır. Yine altı köşeli yıldız, sık sık Yahudi ve Hristiyan mezheplerinde olduğu gibi, İspanya, Fransa, Danimarka ve Almanya'da noterlikle ilgili işlemlerde de kullanılmıştır.<sup>177</sup>

Sembolün Yahudiler tarafından kullanılışı ise Davud'un Kalkanı, Yahudiliğin evrensel sembolü olarak kabul edildiği için yüzyıllardır birçok dindar Yahudi bu sembolü mezartaşlarında kullanmışlardır. Fransız İhtilali'nden sonra Yahudiler dini kimliklerini daha rahat açıklayabilir hale geldikleri için Davud'un Kalkanı Yahudiler tarafından, Hristiyanların Haç'ı veya Müslümanların Hilal'i gibi dini bir sembol olarak açıkça kullanılmaya başlanmıştır. Bazı Ortodoks Yahudi gruplar heksagramın Yahudi sembolü olarak kullanılmasına büyücülük ve doğüstü olaylarla olan ilişkisi nedeniyle karşı çıkmaktadırlar. Neturei Karta ve Satmar gibi bazı Haredi gruplar da Siyonizm sembolü olduğu gerekçesiyle reddederler. Bununla birlikte modern Ortodoks sinagoglarının ve diğer gruplara ait sinagogların birçoğu, üzerinde Davud'un Kalkanı olan İsrail bayrağını sinagog girişindeki sandıkta Tevrat ruloları ile beraber açıkça sergilerler.<sup>178</sup>

---

<sup>176</sup> *Wikipedia*, ” Davud’un Kalkanı ” t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud’un\\_Kalkanı](http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud’un_Kalkanı) (Erişim Tarihi:8 Aralık 2014)

<sup>177</sup> Galip Atasağun, *İlahi Dinlerde (Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam’da) Dini Semboller*, (Doktora Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya 1996, s.37.

<sup>178</sup> *Wikipedia*, ” Davud’un Kalkanı ” t.y., Kaynak: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud’un\\_Kalkanı](http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud’un_Kalkanı) (Erişim Tarihi:8 Aralık 2014)

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4. OKUL ÖNCESİ DÖNEM DİNİ BİLGİSAYAR OYUNLARI

Bu bölümde okul öncesi dönem çocukları için şahsımın hazırladığı ve internet sitelerindeki dini bilgisayar oyunlarını tanıtacağım.

Okul öncesi çocuklara yönelik dini motifli bilgisayar oyunlarını gerek içerik, gerek kapsam ve gerekse sunuş tekniği açısından dikkat ve özenle hazırlanması gerekmektedir. Bilgisayar programcılarının, oyun tasarımcılarının ve bilgisayar mühendislerinin bu kitlenin özelliklerini iyi bilmesi şarttır. Geleneksel din, soyut ve anlaşılması zor olduğu için bu dili kavramasında bazı güçlükler olabilir. Bunun için çocuğun din eğitimi sözlü ve yazılı kültür yerine bilgisayar ve diğer kitle araçlarıyla daha kolay gerçekleştirilebilir.<sup>179</sup>

Günümüzde bilgisayar teknolojinin gelişmesine bağlı olarak oyuncaklar yerlerini tablet, bilgisayar, telefon gibi yeni teknolojilere bırakmıştır. Özellikle okul öncesi yaşlardaki çocukların vazgeçilmezleri bilgisayar oyunlarıdır. Okul öncesi dönemde oyunun çocuklar için oldukça önemli bir öğrenme aracı olduğu bilinmektedir. Burada din eğitimini de oyunla verilmesi verilen eğitimin hem kalıcı olmasını hem de çocuğun davranışlarında istenildiği gibi etki etme olanağı verecektir.

Okul öncesi dönemde bilgisayar oyunları önemlidir. Çünkü çocuk yaşamı için gerekli davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde tecrübe ederek öğrenecektir. Oyunlar, bir nevi çocuk için yemek, içmek, nefes almak gibi temel ihtiyaçlardan biridir. Çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal ve dilsel gelişimini destekler, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirir.<sup>180</sup>

Çocuğa öğretilecek din eğitimi vaaz ve nasihat üslubuyla verilmediği için etki alanı da sınırlı kalmayacaktır. Din çocuğa direkt olarak değil de uzmanlar tarafından hazırlanmış program içinde bir fon olarak verileceği için hayatın dokularında yer alacaktır. Bu tür yayınlar dinle ilgili olmayan çocuklara da yönelik olacağından daha

---

<sup>179</sup> Kılavuz, *a.g.e.* s.377.

<sup>180</sup> Özge, *a.g.e.* s.15.

geniş bir kitleye hitap etmiş olacaktır.<sup>181</sup> Öğretilmek istenen din eğitiminin kapsamlı ve etkili olması için alanında uzman bir takım çalışmayla birlikte dini bilgisayar oyunları hazırlanmalıdır.

#### **4.1. HAFIZA KARTLARI EŞLEŞTİRME BİLGİSAYAR OYUNU**

Hafıza kartları oyunu, eşleştirme oyunu ve başka bir isimle eşini bul oyunu, okul öncesi etkinlikler arasındaki en eğitici oyunlardan birisidir. Bu oyun, çocukların konsantrasyon, odaklanma, muhakeme ve idrak yeteneklerinin ve dolayısıyla hafızalarının gelişmesine yardımcı olur. Bu durum bilimsel olarak da ispatlanmıştır. Hafıza oyunlarının oynandığı esnada ise, insan beyninde anlık olarak milyon/trilyon seviyesinde nöron kullanıldığı varsayılmaktadır. Bu da çocuğunuz için, küçük yaşta eşi benzeri olmayan bir zihin jimnastiği demektir.<sup>182</sup>

Hafıza oyun kartlarıyla oynamanın faydalarından bazılarını aşağıdaki gibi sıralayabiliriz;

- Hafıza oyunu, çocuğunuz için en eğitici oyunlardan ve okul öncesi etkinliklerden birisidir.
- Hafıza oyunu, çocuğunuzun gördüğü resmi / bilgiyi aklında tutup, daha sonra zihninde geri çağırması üzerine kurulu olduğu için, görsel hafıza ve algı yeteneğinin gelişmesinde faydalı olur.
- Gelişmiş görsel hafıza ve algı yeteneği, çocuğunuzun okul eğitimi ve sonraki yaşantısı boyunca her alanda kullanacağı önemli meziyetlerden birisidir.
- Hafıza oyunu, çocuğunuzun özellikle muhakeme ve idrak yeteneklerinin gelişmesine katkıda bulunur.
- Düzenli aralıklarla oynandığında, çocuğunuzun konsantrasyon kabiliyetini artırır.

---

<sup>181</sup> Kılavuz, *a.g.e.*, s.377.

<sup>182</sup> *Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, “Hafıza Oyun Kartları Nedir ? (Eşini bul) Faydaları Nelerdir ?”, Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/01/en-egitici-oyunlar-hafiza-oyunu-nedir.html>, (Erişim: 02.10.2014)

- Hafıza oyunları, eğitsel oyunlar arasında beyin / hafıza gelişimini en çok destekleyen oyunlardan biridir.
- Bu oyun sadece çocuğunuz için değil, sizin için de iyi bir zihin jimnastiği olacaktır.<sup>183</sup>

#### **4.1.1. Arapça Harflerle Hafıza Kartları Eşleştirme Bilgisayar Oyunu**

Hazırladığım ilk bilgisayar oyunu Arapça harflerle hafıza kartları eşleştirme diğer bir adıyla eşini bulma oyunudur. Eşleştirme oyununu seçmemin nedeni okul öncesi dönem etkinlikleri arasında en eğitici oyunlardan birisi olmasıdır. Oyuncu burada karttaki resimleri eşleştirirken Arapça harflerini de öğrenecektir. Oyunda yirmi beş adet Arapça harf kartı bulunmaktadır (bkz. şekil 29). Bilgisayar oyununun ilk bölümünde on iki adet Arapça harf kartı bulunmaktadır (bkz. şekil 31). Burada altı adet Arapça harf kartının eşleri bulunduğu bir sonraki bölüme geçilmektedir. İkinci bölümünde yirmi adet Arapça harf kartı bulunmaktadır, burada on adet Arapça harf kartının eşleri bulunduğu bir sonraki bölüme geçilmektedir (bkz. şekil 32). Üçüncü bölümde yirmi sekiz adet Arapça harf kartı bulunmaktadır, burada on dört adet Arapça harf kartının eşleri bulunduğu bir sonraki bölüme geçilmektedir (bkz. şekil 33). Oyunun her bölümlerde süre sınırı vardır, verilen süre içerisinde eşleştirme yapılmazsa oyun sonlanır, oyun tekrar baştan başlar. Oyunda iki tanede yardımcı kart vardır, saat kulesi kartı oyunda süre kazandırırken Hitit Üniversitesi logosu ise tüm kartları kısa süreliğine gösterir.

---

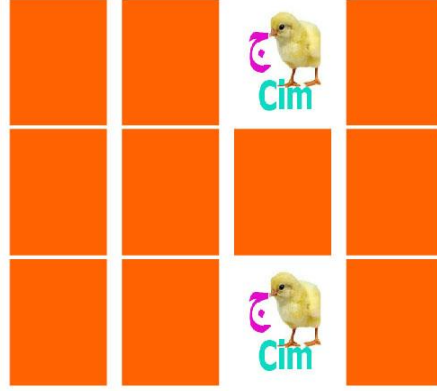
<sup>183</sup> *Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, “Hafıza Oyun Kartları Nedir ? (Eşini bul) Faydaları Nelerdir ?”,  
Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/01/en-egitici-oyunlar-hafiza-oyunu-nedir.html>,  
(Erişim: 02.10.2014)



Şekil 29. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyundaki Resimler



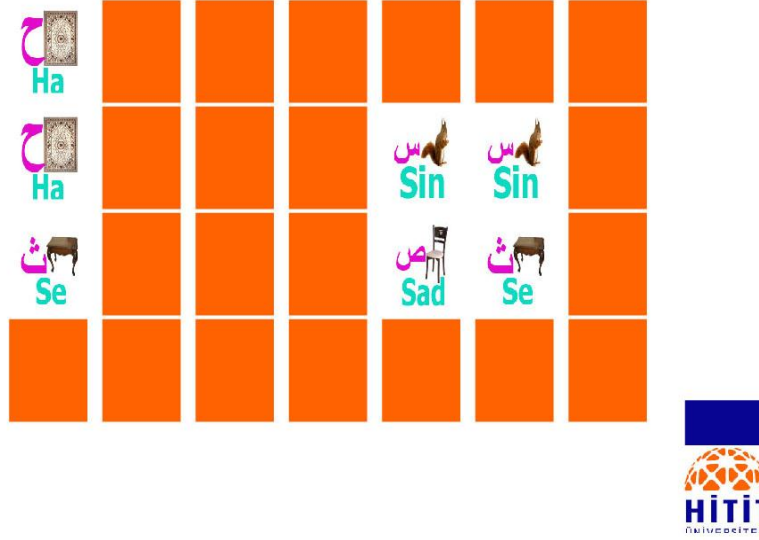
Şekil 30. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Giriş Ekranı



Şekil 31. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Birinci Bölüm



Şekil 32. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu İkinci Bölüm



Şekil 33. Hafıza Kartları Bilgisayar Oyunu Üçüncü Bölüm

## 4.2. PUZZLE (YAPBOZ) BİLGİSAYAR OYUNLARI

Yapboz, parçalardan oluşan bir resim veya fotoğrafın birleştirilmeye çalışılmasına çalışılan bir tür oyuncaktır. Zorluklarına, parça sayılarına ve büyüklüklerine göre pek çok yapboz türü bulunur. Yapboz parçalarının genel bir şekli yoktur. Puzzle üreten birçok marka mevcuttur. Farklı markaların ürünleri az da olsa değişiklik gösterebilir. Parça kesim kalitesi, renklerin canlılığı, bir parçanın başka hiçbir yere oturmaması vb. farklılıklar markadan markaya değişebilir.<sup>184</sup>

Zorluk derecesi parça sayısına ve renklere bağlıdır. Örneğin farklı birçok renkten oluşan bir yapbozu tamamlamak siyah beyaz bir puzzleden çok daha kolaydır. Zorluk derecesi ve bitirme zamanı parça sayısı arttıkça artmaktadır. 50, 100, 150, 200,

<sup>184</sup> Wikipedia, ” Yapboz ”, t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapboz>, (ErişimTarihi:10 Aralık 2014)

500, 1000, 1500, 2000, 3000 parçalık puzzleler piyasada rahatlıkla bulunanlardır. Bunların dışında 5.000, 10.000, 20.000 ve 24.000 parça yapbozlarda mevcuttur. Bir yapbozu yapmanın en kolay yolu öncelikle çerçevesini oluşturmaktır. İlk yapılması gereken parçaların içinden bir kenarı düz olan parçaları ayırıp birleştirerek çerçeveyi ortaya çıkarmaktır. Daha sonraki yöntem birbiriyle yaklaşık aynı olan renkleri bir araya toplamaktır. Tüm parçaların ön yüzleri çevrilerek masaya yatırıldıktan sonra renkleri ayırmak daha kolaydır. En zor kısım ise (varsa) tek renk olan kısımları birleştirmektir. Renkler aynı olduğundan ayırmak mümkün olmayacağından tek tek parçaların denenmesi gerekir. Bunun içinse yöntem parçaları 10x10 (10x8, 10x11 vs. de olabilir) kare oluşturacak şekilde dizip parçaları tek tek sıra ile denemektir. 10'lu sıralar halinde dizili olduklarından kaç parça kaldığını kolayca saymak mümkündür.<sup>185</sup>

Puzzle'ların okul öncesi dönemde çocuk gelişimi üzerindeki yararları ise dikkat eksikliğini giderir, zeka gelişimi ve parça-bütün ilişkisi üzerine etkilidir.

**Dikkat eksikliği üzerine etkisi:** Puzzle, aynı zamanda bir hobi olarak vakti değerlendirmek için oynanabilir. Yapbozlar dikkatimizi kendimize odaklamamızı sağlayabilir. Çağımızın hastalıklarından biri olan dikkat eksikliğinin giderilmesinde de çok etkilidir. Sabretmeye, sonuca odaklanmayı, süreci keyifli hale getirmeyi, dikkat ve konsantrasyonu oyun oynayarak güçlendirir.<sup>186</sup>

**Zeka gelişimi üzerinde yararları şöyledir:** Puzzle parçaları bir araya getirip bir bütünü oluşturmak, tekrar bozarak yeniden bir araya getirmek üzere kurgulanmış ve Türkçemizde çok güzel ifade edilen biçimiyle yap-boz uğraşısıdır. Yapılma aşamasında karmaşık ve anlamsız duran parçaların düzgün bir biçimde bir araya getirilmesi zihinsel bir çaba gerektirir. Bu özelliği ile düşünmeyi ve çözümü bulma çabasına girmeyi uyandırır. Çözümü bulmak için ortaya konan zihinsel etkinlik zihin gelişimine katkıda bulunacaktır. Bir araya getirilerek oluşturulacak bütünün sunduğu bir iş yapabilme ve bunu önce kendine daha sonra çevreye gösterebilme öz güven duygusunu destekleyecektir. Yap-boz'un renkleri, ortaya çıkan resim bilgi dağarcığına eklenecektir.

---

<sup>185</sup> *Wikipedia*, "Yapboz", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapboz>, (ErişimTarihi:10 Aralık 2014)

<sup>186</sup> *Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, "Yapboz (puzzle) nedir?",2013, Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/02/Yapboz-puzzle-nedir-Puzzle-yapboz-yap-faydalari-nelerdir-Yap-boz-cesitleri-nelerdir.html?q=puzzle>, (ErişimTarihi: 02.11.2014).



Tek başına zekaya katkısından söz etmek yerine daha geniş bir anlamda çocuğun gelişimine katkıda bulunacağını ileri sürmek gerekir. Yap-boz dikkat, sabır, emek gerektiren oyunlar arasındadır. Tanımlanan bu özellikler ise çocukların sahip olmadıkları özelliklerdir. Çocuk doğası gereği dikkatsiz, sabırsız, emek vermeye hazır olmayan özellikler taşır. Bu nedenle yap-boz oyunu ile ilgilenmeyen çocuk bu özelliği nedeniyle dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu tanısı almaz. Ancak dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu tanısı konmuş bir çocuk yap-boz oynamakta zorlanabilir.

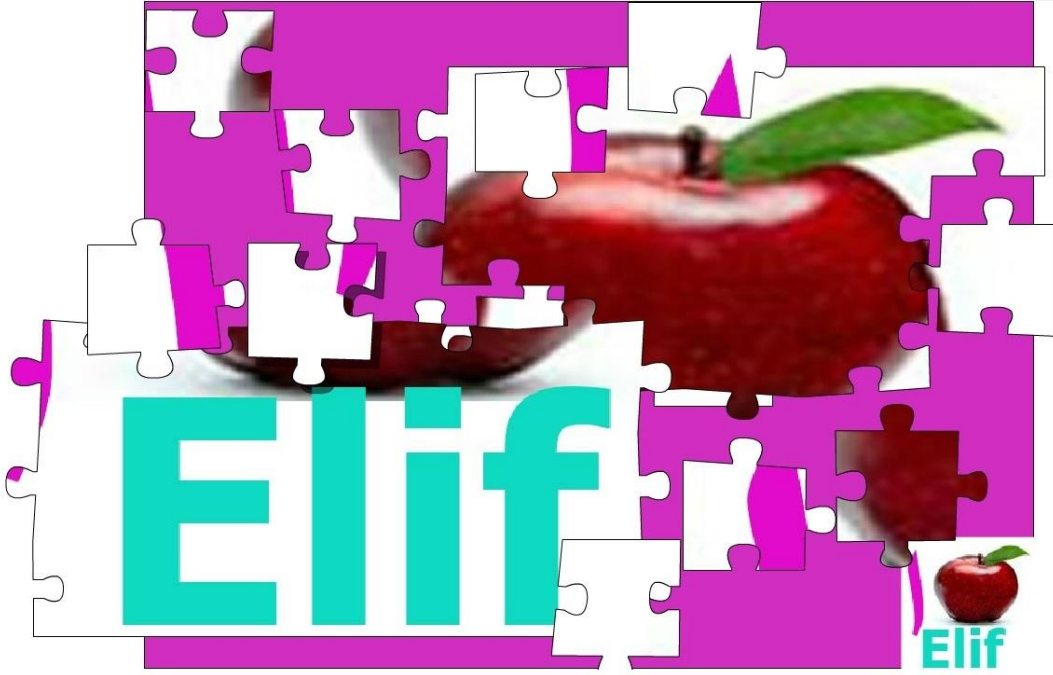
**Parça-bütün ilişkisi:** Şekil-zemin algısı, tüme varım-tümden gelim, muhakeme-mukayese, sınıflama-sıralama, analiz-sentez, problem çözme, alternatifleri deneme, çözüm üretme, benzerlik-farklılık, dikkat ve konsantrasyon güçlendirme, el göz koordinasyonu, algılama, hareket zaman etüdü, analitik düşünme, akıl yürütme, bütünleştirme-eşleştirme-ardışıklık, merak-keşif, üretgenlik, sabır, bağımsız iş yapabilme, sosyalleşme, hedefe odaklanma gibi becerileri kuvvetlendirebilir.<sup>187</sup>

---

<sup>187</sup> *Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, “Yapboz (puzzle) nedir?”,2013, Kaynak:  
<http://www.egiticiyunkartlari.com/2013/02/Yapboz-puzzle-nedir-Puzzle-yapboz-yap-faydalari-nelerdir-Yap-boz-cesitleri-nelerdir.html?q=puzzle>, (ErişimTarihi: 02.11.2014).

#### 4.2.1. “Elif” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

Hazırladığım bilgisayar oyunlarından ikincisi ise “Elif” harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 34). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “Elif” harfini göreceklerdir. Böylece zihninde elma ile “Elif” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Elif” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 34. “Elif” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu

#### 4.2.2. “BE” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

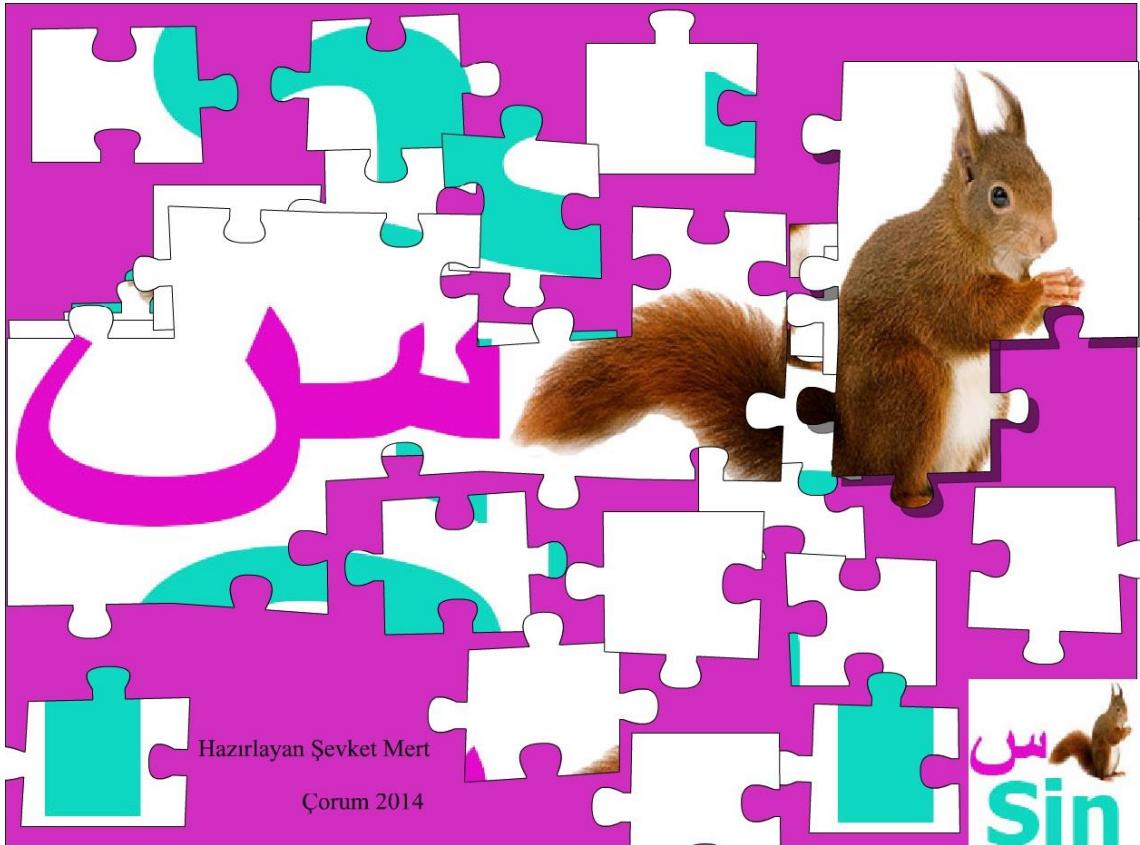
Hazırladığım bilgisayar oyunlarından üçüncüsü ise yine Arapça harflerinden “Be” Harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 35). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “Be” harfini görecektir. Böylece zihninde bebek ile “Be” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Be” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 35. “BE” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu

#### 4.2.3. “SİN” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

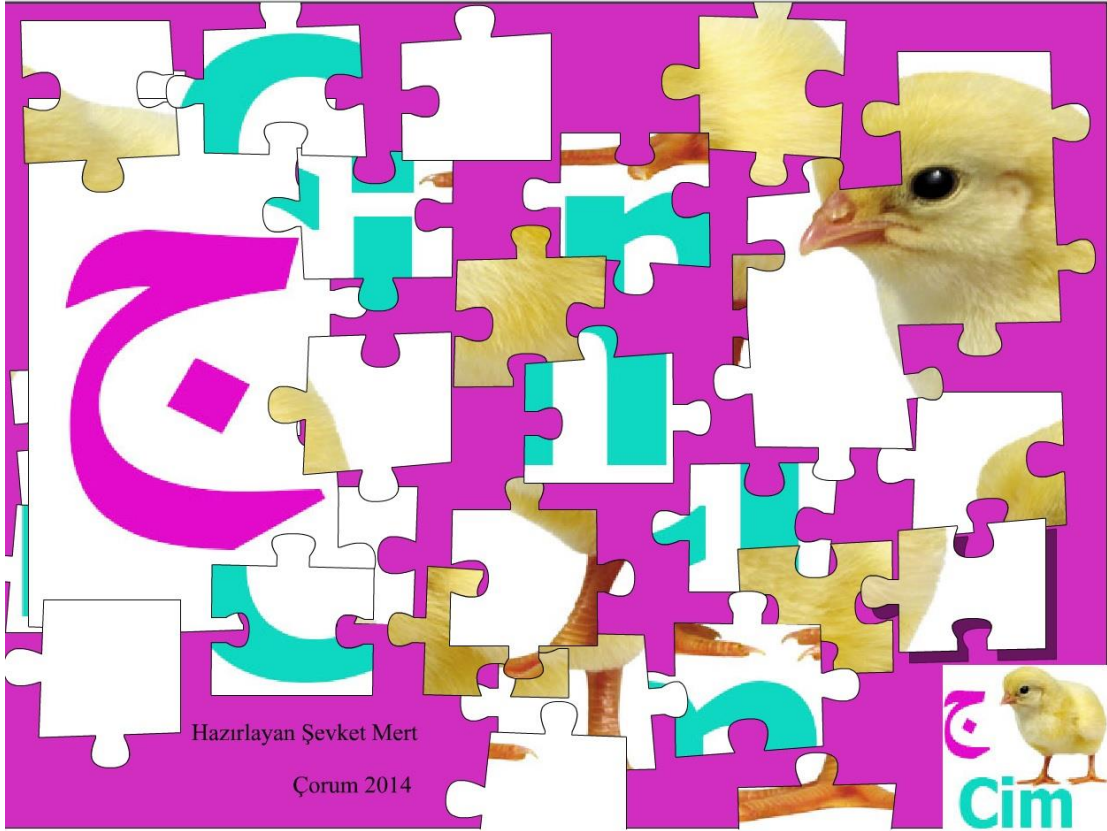
Hazırladığım bilgisayar oyunlarından dördüncüsü ise yine Arapça harflerinden “Sin” Harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 36). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “Sin” harfini görecektir. Böylece zihninde sincap ile “Sin” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Sin” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 36. “SİN” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu

#### 4.2.4. “CİM” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

Hazırladığım bilgisayar oyunlarından beşincisi ise yine Arapça harflerinden “Cim” Harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 37). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “Cim” harfini görecektir. Böylece zihninde civciv ile “Cim” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Cim” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 37. “CİM” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu

#### 4.2.5. “TE” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

Hazırladığım bilgisayar oyunlarından altıncısı ise yine Arapça harflerinden “Te” Harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 38). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “Te” harfini görecektir. Böylece zihninde telefon ile “Te” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Te” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 38. “TE” Harfi Puzzle ( Yapboz ) Bilgisayar Oyunu



#### 4.2.6. “RA” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

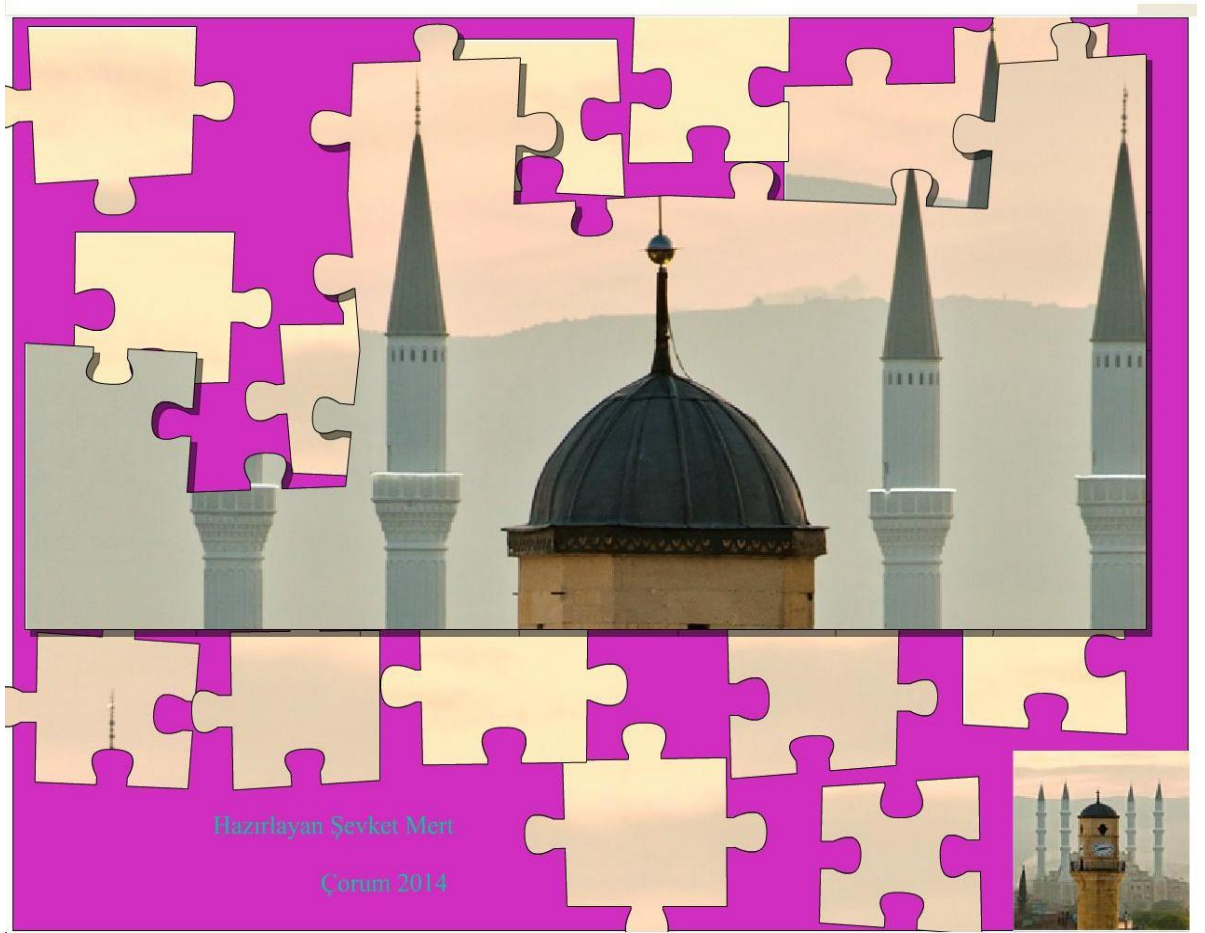
Hazırladığım bilgisayar oyunlarından yedincisi ise yine Arapça harflerinden “RA” Harfi Puzzle (Yapboz) oyunudur. Bu oyunda hazırladığım Arapça harf kartlarından yararlandım (bkz. şekil 29). Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen resmi tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir (bkz. şekil 39). Karttaki resim kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir. Bilgisayar oyununda oyuncu yapboz parçalarını birleştirirken “RA” harfini görecekler. Böylece zihninde radyo ile “Ra” harfi zihninde bağ kuracak kolayca öğrenecek ve hatırlayacaktır. Hem eğlenmiş hem de “Ra” harfini öğrenmiş olacaktır.



Şekil 39. “RA” Harfi Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

#### 4.2.7. Çorum Saat Kulesi ve Akşemseddin Cami Puzzle (Yapboz) Bilgisayar Oyunu

Hazırladığım bilgisayar oyunlarından sekizincisi ise Çorum Saat Kulesi ve Akşemseddin Cami Puzzle ( Yapboz ) oyunudur. Bu oyunda diğer oyunlardan farklı olarak cami temasını kullandım. Oyundan bir görüntü verilmiştir (bkz. şekil 39). Oyundaki fotoğraf Gazeteciler Cemiyetinin 5. Geleneksel Fotoğraf Yarışmasında ‘En Güzel Çorum Fotoğrafi’ kategorisinde birinci olan Şükrü Ağbal'a ait fotoğraftır. Bu bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu bilgisayar oyununda sağ alt tarafında verilen fotoğrafı tamamlamak için parçaların birleştirilmesi gerekmektedir. Karttaki fotoğraf kırk iki parçaya bölünmektedir. Tüm parçalar birleştirildiğinde bilgisayar oyunu sonlanır. Bu bilgisayar oyunu zamana bağlı değildir.



Şekil 40. Çorum Saat Kulesi ve Akşemseddin Cami Puzzle ( Yapboz ) Oyunu



### 4.3. İNTERNET SİTELERİNDEKİ OKUL ÖNCESİ DÖNEM DİNİ BİLGİSAYAR OYUNLARI ÖRNEKLERİ

Dinler geçmişten günümüze geniş kitlelere mesajlarını iletebilmek için her çağın teknolojik imkânlarından yararlanmışlardır. Dinler yeni gelişmelerin gerisinde kalmamaya, toplumsal değişime ayak uydurmaya özen göstermiştir. Örneğin Gutenberg'in matbaasında ilk basılan kitap, İncil olmuştur. Öte yandan 1906 yılındaki dünyanın ilk radyo yayını, dini bir ayının ve İncil'den okunan pasajların yayını ile başlamıştır.<sup>188</sup> Günümüzde ise bilgisayar teknolojisi ve internet, dinlerin geniş kitlelere ulaşması için vazgeçilmez araçlarındandır.

Teknolojinin bugün geldiği noktayı belki on sene öncesine kadar hayal bile edebilmek olası değildi. Ama bilgiye ulaşma alanındaki internet, e-posta, sesli ve video konferans imkânları ile Power-Point gibi multimedya sunuş programlarının yanı sıra makale ve kitaplara ulaşım imkânı sunan veri tabanları sayesinde, eğitim ve öğretimin şekli gelenekten oldukça farklılaşmış ve medya kültürü diyebileceğimiz yepyeni bir süreç başlamıştır. Fakat insanoğlunun teknolojiyi dünyayı değiştirmek için kullandığı esnada, belki de farkında olmadan kendisi de değişmektedir. Herhangi bir zaman diliminde ve yerde insan gruplarının yapmış olduğu etkinlikleri ve üretimleri kültür olarak tanımlarsak; bugün dünyada internetin oldukça popüler olması ve öğrenim, öğretim ve yaşam tarzlarını belirlemesinden ötürü de içinde bulunduğumuz dönemi internet kültürünün hâkim olduğu bir dönem olarak adlandırabiliriz. Zira internet siyasi, dil ve din sınırlarını kolayca aşarak modern insanın hayatında önemli bir rol oynamaktadır.<sup>189</sup>

Teknolojik yenilikleri ve sosyal değişimleri takip eden dini liderler, gruplar ve topluluklar bu değişimlerin gerisinde kalmamak için bugün de çaba göstermektedir. Kitle iletişim araçları ve medya organlarının sağladığı yeni imkânlardan yararlanarak, mesajlarını küresel ölçekte iletme çabasında olan dinler, internetin sunduğu fırsatları da

<sup>188</sup> Recep Vardi, *İnternet ve İslam: Din Sosyolojisi Açısından Dini Siteler Üzerine Bir Araştırma*, (Doktora Tezi), Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2012, s..86.

<sup>189</sup> Köprü, "Üç Aylık Fikir Dergisi", 2014, Kaynak:

<http://www.koprudergisi.com/index.asp?Bolum=EskiSayilar&Goster=Yazi&YaziNo=707>, (Erişim Tarihi: 05.10.2014).

değerlendirerek yeni atılımlar gerçekleştirmektedir. Artık görsel ve işitsel sanal dini yayınlar yapılmakta, sanal camiler, kiliseler ve havralar açılmakta, sanal fetvalar ve sanal günah çıkarma imkânları sunulmakta, dinlerin kutsal metinleri milyonlarca insanın erişebileceği şekilde sanal ortama aktarılmaktadır.<sup>190</sup>

İnternet teknolojisi kullanılarak daha önce ulaşılamayan ve "uzak" oldukları düşünülen bölgelere rahatça ulaşılabilmesiyle de dünya genelinde daha çoğulcu bir görüşün yayılması ve diğer dinler hakkında daha fazla bilgi edinilmesi gündeme gelmiştir. İnternete ulaşımı olan bir kişi ister Riyad, ister İstanbul veya Sidney’de olsun online olarak Kur'an veya İncil tercümelerine rahatça erişebilmektedir.<sup>191</sup>

Din, ruhsal açıkları beslerken gelişen ve değişen iletişim araçlarını kullanmakta sakınca görmez. İlk insanın gerçekleştirdiği yüz yüze iletişimle iletmeye başlayan dini mesajlar, yazı, baskı aletleri, radyo, kayıt cihazları, televizyon, bilgisayar ve en son olarak da internet ile de iletmeye devam etmiştir. Yüz yüze başlayıp, sesli, görsel ve sanal (internet) olarak devam eden dini iletişim gelişen ve değişen iletişim araçlarını dini iletileri iletmek üzere kullanmıştır. Nesilden nesile aktarılan dini metinler, söz olarak başladığı yolculuğunda önce harflerle yazıldı, baskı makinelerinde basıldı, radyo yayınları ile evlere sesini ulaştırdı, televizyon ile görüntüsünü izleyiciye aktardı, bilgisayar ile yazı ve sesi birleştirdi ve son olarak da internette bütün geçmişi ile birlikte muhataplarına ulaştı. İnternetle birlikte dini iletiler, sınırsız bir kitleye iletildi ve iletmeye de devam etmektedir.<sup>192</sup>

#### **4.3.1. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu**

Okul öncesi dönem çocuklara abdest almasını öğretmek için hazırlanmış bir bilgisayar oyunudur. İslam dininin direği olan namaz ibadeti öncelikle abdest alarak başlamaktadır. Çocukluktan itibaren her Müslüman'ın öğrenmesi gerekmekte olan abdest anne ve babalar tarafından çocuklara küçük yaşta öğretilmelidir. İlk olarak

---

<sup>190</sup> Vardi, *a.g.e.*, s.86.

<sup>191</sup> Köprü, “Üç Aylık Fikir Dergisi”, 2014, Kaynak: <http://www.koprudergisi.com/index.asp?Bolum=EskiSayilar&Goster=Yazi&YaziNo=707>, (Erişim Tarihi: 05.10.2014).

<sup>192</sup> Vardi, *a.g.e.* s.87.

insanların sürekli kullandıkları el ve ayak gibi azalarını yıkamasından ibaret olan abdest alma işlemi beş dakikadan az bir sürede tamamlanmalıdır. Temiz bir beden ile kılınmakta olan namazların faziletleri daha fazla olmakta olduğundan insanlar azalarını iyi bir şekilde yıkayarak ibadetlerini tam teşekküllü yapmalıdırlar.<sup>193</sup> Bu bilgisayar oyununda farenizi kullanarak öncelikli olarak ellerini yıkaması gereken çocuğun abdestini tamamlaması için azalarına tıklayacak ve onun yıkaması gereken yerleri belirtilecektir. Oyuna başlamak için “Başla” düğmesine basılmalıdır. Oyun başlayınca abdestin kurallarına göre tek tek deneme yaparak el, ağız, burun, yüz, kolları tıklayarak en az hata sayısı ile abdest almaya çalışılmalıdır. Abdestin sırasına göre ilerlenmeli abdest sırasında yanlışlık yapılırsa “X” simgesi ekranda uyaracak ve ilerlemeyecektir. Abdest sırasına göre doğru ilerledikçe “√” simgesi ekranda gözükecek oyuna devam edecektir. Abdest oyunu süreye bağlı değildir. Oyunda amaç doğru abdest almayı çocuklara bilgisayar oyunu ile öğretmektir. Aşağıda bilgisayar oyundan görüntüler verilmiştir.



**Şekil 41. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Başlama Sayfası**

<sup>193</sup> *Dini Oyunlar*, “Dini Oyunlar İçinden Abdest Alma Oyunu Oyna”, 2014, Kaynak: <http://www.dini-oyunlar.com/file2.php?f=1>, (Erişim Tarihi: 01.01.2015).



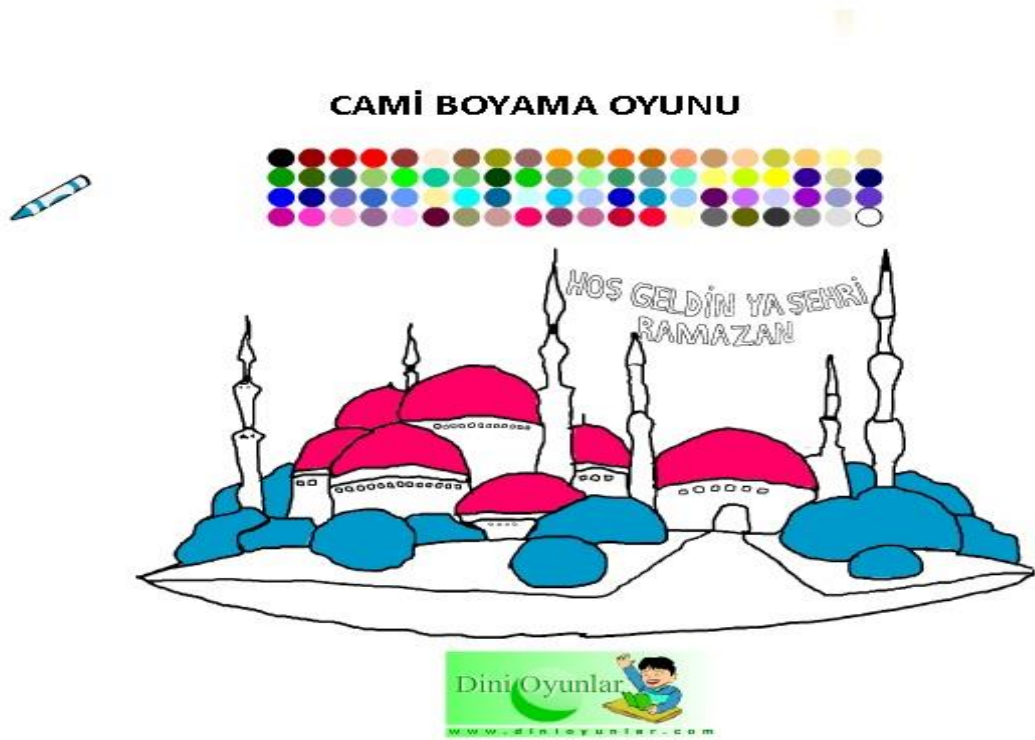
Şekil 42. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Ağz Yıkama



Şekil 43. Abdest Alma Bilgisayar Oyunu Ayak Yıkama

### 4.3.2. Cami Boyama Bilgisayar Oyunu

Okul öncesi dönem çocukları için hazırlanmış farklı renk seçeneği bulunan cami resmini boyamak için hazırlanmış bir bilgisayar oyunudur. Camiyi boyamak için farklı renkten istediğinizi fareyi kullanarak seçerek güzel bir cami resmi yapabilirsiniz. Boyadığınız yerin rengini değiştirme ya da yanlış boyadığınız yerin rengini silebilirsiniz. Cami boyama bilgisayar oyunu tek bölümdür. Bu oyunda süre kısıtlaması yoktur. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir.<sup>194</sup>



Şekil 44. Cami Boyama Bilgisayar Oyunu

<sup>194</sup> *Dini Oyunlar*, "Dini Boyama Oyunları İçinden Cami Boyama Oyunu", 2014, Kaynak: <http://www.dini-oyunlar.com/4/Cami-Boyama.html>, (Erişim Tarihi: 02.01.2015).

### 4.3.3. Camiyi Temizle İslami Bilgisayar Oyunu

Okul öncesi dönem çocukları için hazırlanmış Caminin iç kısmını temizlemek için hazırlanmış bilgisayar oyunudur. Camiler bizim ibadet ettiğimiz yapılardır. Camiyi temizlemek için çöplere fare imleci ile dokunarak çöp kutusuna atılmalıdır. Çöpleri çöp kutusuna denk getirerek atmaya çalışılmalıdır. Camiyi temizle islami bilgisayar oyunu puan sistemine göre çalışmaktadır. Oyun tek bölüm olarak tasarlanmıştır. Bu oyunda süre kısıtlaması vardır. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir<sup>195</sup>



Şekil 45. Camiyi Temizle İslami Bilgisayar Oyunu

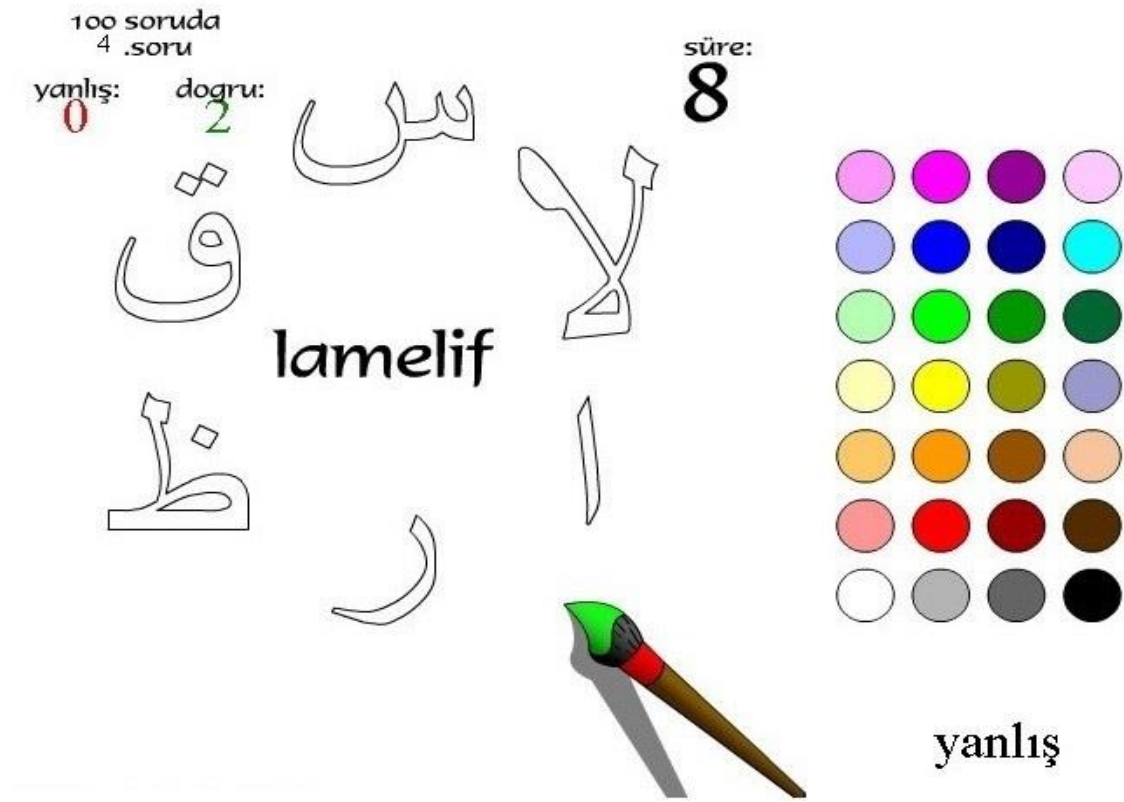
<sup>195</sup> *Bilgi Yelpezesi*, “Camiyi Temizle İslami Oyunu”, 2014, Kaynak: [http://bilgiyelpezesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/camiyi\\_temizle\\_islami\\_oyunu.asp](http://bilgiyelpezesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/camiyi_temizle_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 02.01.2015).





### 4.3.5. Arapça Harf Boyama Bilgisayar Oyunu

Arapça harf boyama bilgisayar oyunu çocukların Arapça harfleri öğrenmesi için tasarlanmış bilgisayar oyunudur. Sesli bir şekilde ismi söylenen harf fare yardımı ile istenilen bir renkle boyanmalıdır. Doğru ve yanlış puan sistemine göre sayım yapmakta ve oyun tek bölüm olarak tasarlanmıştır. Bu oyunda süre kısıtlaması yapılmış istenilen sürede doğru seçim yapılmazsa oyun sonlanır. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir.<sup>197</sup>



Şekil 47. Arapça Harf Boyama Bilgisayar Oyunu

<sup>197</sup> Bilgi Yelpazesi, “Kuran Harflerini Boya İslami Oyunu”, 2014,  
Kaynak:[http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kuran\\_harfleri\\_boya\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kuran_harfleri_boya_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 03.01.2015).



#### 4.3.6. Arapça Harf Bulma Bilgisayar Oyunu

Arapça harf bulma bilgisayar oyunu çocukların Arapça harfleri öğrenmesi için tasarlanmış bilgisayar oyunudur. Sesli bir şekilde ismi söylenen harf fare imleci ile tıklanmalıdır. Puan sistemine göre sayım yapmakta ve oyun tek bölüm değildir. Oyun bölüm bitirdikçe yeni bölümlere geçmektedir. Bu oyunda süre kısıtlaması yapılmış istenilen sürede doğru seçim yapılmazsa oyun sonlanır. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir.<sup>198</sup>



Şekil 48. Arapça Harf Bulma Bilgisayar Oyunu

<sup>198</sup> Islamic Playground, "Arabic Alphabet Memory Game", 2014, Kaynak: <http://www.islamicplayground.com/scripts/prodView.asp?idProduct=55>, (Erişim Tarihi: 04.01.2015).

#### 4.3.7. Caillou ( Kayu ) Abdest Alma Bilgisayar Oyunu

Çocuklara abdest almasını öğretmek için hazırlanmış bir bilgisayar oyunudur. İslam dininin direği olan namaz ibadeti öncelikle abdest alarak başlamaktadır. Çocukluktan itibaren her Müslüman'ın öğrenmesi gerekmekte olan Abdest anne ve babalar tarafından çocuklara küçük yaşta öğretilmelidir. İlk olarak insanların sürekli kullandıkları el ve ayak gibi azalarını yıkamasından ibaret olan Abdest alma işlemi beş dakikadan az bir sürede tamamlanmalıdır. Temiz bir beden ile kılınmakta olan namazların faziletleri daha fazla olmakta olduğundan insanlar azalarını iyi bir şekilde yıkayarak ibadetlerini tam teşekkürlü yapmalıdırlar. Bu bilgisayar oyununda yazılı bir şekilde soru sormakta cevaplar ise iki şık halinde verilmiştir. İstenilen cevap verildiğinde Caillou “Evet” diyerek cevap verecek ve diğer soruya geçecektir. Yanlış verilen cevapta ise Caillou “Hayır” diyerek cevap verecektir ve oyun sonlanacaktır. Oyunun diğer menüsündeki abdest almayı öğren kısmında ise abdest almayı Caillou hem yazılı hem de görsel öğretecektir. Oyunda amaç doğru abdest almayı çocuklara bilgisayar oyunu ile öğretmektir. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir.<sup>199</sup>



Şekil 49. Caillou ( Kayu ) Abdest Alma Bilgisayar Oyunu

<sup>199</sup> Çizgi Film Oyunları “Kayu Abdest Alma Oyunu”, 2014, Kaynak: <http://www.cizgifilmoyunlari.com/cailloukayuoyunlari/kayuabdestalmaoyunu/oyna.html>, (Erişim Tarihi: 05.01.2015).

#### 4.3.8. Kutsal Mekan Bulma Bilgisayar Oyunu

Kutsal mekan bulma bilgisayar oyunu çocukların cami fotoğraflarını dünya haritası üzerindeki yerlerini bulmaları için tasarlanmıştır. Oyun başlatıldığında sesli bir şekilde oyunun nasıl oynanacağını öğretmektedir. Cami fotoğrafı kutsal mekana fare imleci ile sürüklenmelidir. Bu oyunda puanlama sistemi yoktur ve oyun tek bölümdür. Bu oyunda süre kısıtlaması yapılmamıştır. Fotoğrafların tamamı yerlerine yerleştirildiğinde oyun sonlanır. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir<sup>200</sup>



Şekil 50. Kutsal Mekan Bulma Bilgisayar Oyunu

<sup>200</sup> *Bilgi Yelpezesi*, “ Kutsal Mekanları Bul İslami Oyunu ”, 2014, Kaynak: [http://www.bilgiyelpezesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kutsal\\_mekanlari\\_bul\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpezesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kutsal_mekanlari_bul_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 06.01.2015).

#### 4.3.9. Kibleyi Bulma Bilgisayar Oyunu

Kibleyi bulma bilgisayar oyunu dünya haritası üzerindeki namaz kılan çocuğun yönünü Kibleyi bulmaları için tasarlanmıştır. Oyunda öğretilmesi istenen dünyanın neresinde olursak olalım namaz kılarken yönümüz Kible olacaktır kuralıdır. Fare imleci ile yön oklarını çevrilmelidir. Bu oyunda puanlama sistemi vardır ve oyun tek bölümdür. Bu oyunda süre kısıtlaması yapılmamıştır. Aşağıda bilgisayar oyununun görüntüsü verilmiştir.<sup>201</sup>



Şekil 51. Kibleyi Bulma Bilgisayar Oyunu

<sup>201</sup> *Bilgi Yelpazesi*, “ Kible Bul İslami Oyunu ”, 2014, Kaynak: [http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kible\\_bul\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kible_bul_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 07.01.2015).

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde; araştırmanın sonucu ve bu sonuca dayalı olarak öneriler yer almaktadır. Bilgisayar oyunları din eğitiminde kullanılırsa çocuğa; sosyal, fiziksel, benlik ve kişilik gelişimine katkılar sağlayacaktır. Ayrıca eylemde bulunma, yaratıcılık yeteneği, kendine güven ve sorumluluk duygularının geliştirilmesinde çok önemli rol üstlenecektir. Okul öncesi dönem çağında bulunan çocukların sağlıklı bir gelişim göstermeleri gelişim özelliklerine uygun çok iyi hazırlanmış nitelikli genel hitap eden bilgisayar oyunları ile eğitime bağlıdır. Bilgisayar oyunları ile din eğitimi gelecekte toplumda sorumluluk yüklenecek çocukların gelişiminde, iyi alışkanlıklar edinmesinde, gerek kişiler arası gerekse toplumlar arası iyi ve olumlu ilişkiler kurmasında katkı sağlayacaktır.

Okul öncesi dönemdeki çocuklara din eğitimi bilgisayar oyunları öğretici araç olarak kullanıldığında çocuk diğer zamanlara göre daha serbest hareket etmekte ve iç dünyasını daha gerçekçi olarak yansıtmaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunları ile eğitimin öğretici araç olarak kullanılması sonunda öğrenmenin daha iyi hafızada kaldığını, mukayeseli düşünme, karar verme ustalığı kazandırdığını ve davranışları değiştirdiği görülmektedir.

Çocuklara yönelik dini motifli bilgisayar oyunlarının gerek içerik, gerek kapsam ve gerekse sunuş tekniği açısından dikkat ve özenle hazırlanması gerekmektedir. Bilgisayar programcılarının, oyun tasarımcılarının ve bilgisayar mühendislerinin bu kitlenin özelliklerini iyi bilmesi şarttır.

Geleneksel din soyut ve anlaşılması zor olduğu için bu dilin kavramasında bazı güçlükler olabilir. Bunun için çocuğun din eğitimi sözlü ve yazılı kültür yerine bilgisayar ve diğer kitle araçlarıyla daha kolay gerçekleştirilebilir.

Çocuğa öğretilecek din eğitimi vaaz ve nasihat üslubu ile verilmediği için etki alanı da sınırlı kalmayacaktır. Din çocuğa direkt olarak değil de uzmanlar tarafından hazırlanmış program içinde bir fon olarak verileceği için hayatın dokularında yer alacaktır. Bu tür yayınlar dinle ilgili olmayan çocuklara da yönelik olacağından daha

geniř bir kitleye hitap etmiř olacaktır. Öğretilmek istenen din eğitiminin kapsamlı ve etkili olması için alanında uzman bir takım çalıřmayla birlikte dini bilgisayar oyunları hazırlanmalıdır.

Bilgisayar oyunlarının senaryolarını yazmak, ekranı süslemek, řekilleri tasarlamak, sesleri bestelemek, bildiriyi düzenlemek, rolleri tasarlamak ve bunları çocuęun dini ve pedagojik gelişimini göz önünde bulundurarak gerçekleřtirmek işbirliğini gerektirmektedir. Eğer uzmanlar bu işbirliği sonunda çocuęun dini ve psikolojik gelişimine uygun bilgisayar oyunları hazırlayabilirlerse çocuęun din dilini iletişim araçları diline aktarmış olacaklardır.

Bilgisayar oyunlarının ne gibi olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğunu tespit edebilmek için bilimsel arařtırmalara gerek vardır. Din eğitimcilerinin bu iletişim aracının din eğitimi açısından yetersiz olduğunu ifade etmekten çok bu araçtan nasıl yararlanılması gerektiğinin yollarını aramalıdır. Bu konuda üniversitelere, bilgisayar oyunu yapımcılarına ve din eğitimcilerine büyük görevler düşmektedir.

## KAYNAKÇA

Abalı, Osman, *Günümüz Çocuklarına Psikososyal Tesirler*, Adeda Yayınları, Ankara 2007.

Armaner, Neda, *İnanç ve Hareket Bütünlüğü Açısından Din Terbiyesi*,. M.E.B. Yayınevi, İstanbul 1967.

Arrnaner, Neda, “Din Eğitiminde Psikolojinin Önemi”, *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, S.23, Ankara 1978.

Arrnaner, Neda, *Din Psikolojisi Giriş*, Ayyıldız Matbaası, Ankara 1980.

Atasağun, Galip, *İlahi Dinlerde (Yahudilik, Hristiyanlık ve İslam'da) Dini Semboller*, (Doktora Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya 1996.

Ayanoğlu, Mehmet Mert, *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2006.

Aydın, Betül, *Gelişim ve Öğrenme*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2005.

Aydın, Mehmet Zeki, *Ahlak Öğretiminde Örnek Olay İncelemesi Yöntemi*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2003.

Aydın, Oktay, “Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Gelişim Özellikleri”, *Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar*, Yayına Hazırlayan. Müzeyyen Sevinç, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul 2003.

Aydın, Ali Rıza, “Çocuğun Dini Şahsiyet Kazanmasında Ailenin Önemi,” *19 Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fak. Dergisi* S.8, 1996.

Ayhan, Halis, *Eğitim Bilimine Giriş*, Şule Yayınları, İstanbul 1995.

Ay, Mehmet Emin, “Aile Ortamında Yerine Getirilen İbadetlerin Çocuk Üzerindeki Etkileri”, *Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yay., Bursa 1994, S.1.

Bacanlı, Hasan, *Gelişim ve Öğrenme*, 9. Baskı, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2004.

Bahadır, Abdulkerim, “Çocukluk Dönemi Din ve Değer Yapılanmasında TV Yayınlarının Olumsuz Etkileri Ve Çözüm Önerileri”, *Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sebat Matbaacılık, Konya 2005.

Bayırtepe, Ezgi . Tüzün, Hakan, “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının



Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education), S.33, 2007.

Baykal, Ali, "Eğitimde Bilgisayar: Yararları ve Yersizlikleri" , *Yaşadıkça Eğitim*, Mart-Nisan,1991, S.15.

Budak, Selçuk, *Psikoloji Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2003.

*Bilgi Yelpazesi*, “Camiyi Temizle İslami Oyunu”, 2014, Kaynak: [http://bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/camiyi\\_temizle\\_islami\\_oyunu.asp](http://bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/camiyi_temizle_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 02.01.2015).

*Bilgi Yelpazesi*, “Camidekiler İslami Oyunu”, 2014, Kaynak: [http://bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/camidekiler\\_islami\\_oyun.asp](http://bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/camidekiler_islami_oyun.asp), (Erişim Tarihi: 02.01.2015).

*Bilgi Yelpazesi*, “Kuran Harflerini Boya İslami Oyunu”, 2014, Kaynak: [http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kuran\\_harfleri\\_boya\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kuran_harfleri_boya_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 03.01.2015).

*Bilgi Yelpazesi*, “ Kutsal Mekanları Bul İslami Oyunu ”, 2014, Kaynak: [http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kutsal\\_mekanlari\\_bul\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kutsal_mekanlari_bul_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 06.01.2015).

*Bilgi Yelpazesi*, “ Kible Bul İslami Oyunu ”, 2014, Kaynak: [http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar\\_oyunlari/islami\\_oyunlar/kible\\_bul\\_islami\\_oyunu.asp](http://www.bilgiyelpazesi.com/bilgisayar_oyunlari/islami_oyunlar/kible_bul_islami_oyunu.asp), (Erişim Tarihi: 07.01.2015).

Binark, Mutlu. Sütçü, Günseli Bayraktutan,“Sanal Uzamda Dijital Oyun Kültürü ve Dijital Oyunlar”, *Türkiye 'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Gelistiricileri Çalıştay ve Paneli*, İstanbul 14 Mart 2008, <<http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf>>, (Erişim Tarihi: 28.05.2014).

Bilici, Ali Baz, *0-6 Yaş Grubu Çocuklarda Dini Gelişim Süreci Ve Din Eğitimi* (Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir 2014.

Cüceloğlu, Doğan, *İnsan ve Davranışı*, 12. Basım, Remzi Kitabevi, İstanbul 2003.

Çankaya, Özge, *Bilgisayar Oyunlarının Okul Öncesi Eğitiminde Kullanılmasının Bazı Matematiksel Kavramların Öğretimi Üzerine Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi, Erzurum 2012.



- Çaplı, Orhan, *Çocukların Gençlerin Eğitimi*, Bilgi yayınları, Ankara 1993.
- Çelen, Nermin, *Ergenlik ve Genç Yetişkinlik*, Papatya Yayıncılık Eğitim, İstanbul 2006.
- Çetinkaya, Levent, *Ortaöğretim Kurumlarındaki 10. Sınıf Öğrencilerinin Elektronik Oyunlardaki Mesajları Algılama Düzeyleri*, (Yüksek Lisans Tezi), Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale 2008.
- Çoruh, Levent, *BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayaroyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramların Öğretilmesindeki Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Ankara 2004.
- Çizgi Film Oyunları, "Caillou Kayu Abdest Alma Oyunu", 2014, Kaynak: <http://www.cizgifilmoyunlari.com/cailloukayuoyunlari/kayuabdestalmaoyunu/oyna.html>, (Erişim Tarihi: 05.01.2015).
- Çiftçi, Nermin, "Kohlberg'in Bilişsel Ahlak Gelişimi Teorisi: Ahlak ve Demokrasi Eğitimi", *Değerler Eğitimi Dergisi*, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Bursa 2003, S.1.
- Deveci, Süleyman Erhan. Yasemin, Açık, "İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Manyetik Alan Oluşturan Cihazları Kullanım Sıklığı", *Fırat Tıp Dergisi*, S.12(4).
- Dini Oyunlar*, "Dini Oyunlar İçinden Abdest Alma Oyunu Oyna", 2014, Kaynak: <http://www.dini-oyunlar.com/file2.php?f=1>, (Erişim Tarihi: 01.01.2015).
- Dini Oyunlar*, "Dini Boyama Oyunları İçinden Cami Boyama Oyunu", 2014, Kaynak: <http://www.dini-oyunlar.com/4/Cami-Boyama.html>, (Erişim Tarihi: 02.01.2015).
- Dikmeer, İlkiz Altınoğlu, *Bilişsel Gelişim Kuramları*, Golden Print, İstanbul 2007.
- Dodurgalı, Abdurrahman, *Ailede Çocuğun Din Eğitimi*, Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları, İstanbul 1996.
- Erden, Münire. Akman, Yasemin, *Eğitim Psikolojisi, Gelişim- Öğrenme- Öğretme*, Arkadaş Yayınları, Ankara 1997.
- Erkunt, Hamdi, "Bilgisayar ve Çocuğunuz", *Yaşadıkça Eğitim*, Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Mayıs-Haziran, Bursa 1988, S.7.
- Etöz, Abdulkadir, *Çocuklarda ve Gençlerde İnanç ve İbadet İhtiyacı*, Din

Kültürü ve Ahlak Bilgisi Çalışma Toplantısı-I, Dem Yayınları. İstanbul 2004.

Gögebakan, Şahin, *Çocuğunu Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Gönderen ( 6 yaş ) Annelerin Okul öncesi Eğitime İlişkin Görüşlerinin Bazı Demografik Özelliklere göre incelenmesi (Malatya ili Örneği)* (Yüksek Lisans Tezi), İnönü Üniversitesi, Malatya 2011.

Gökçe, Orhan, O, *İletişim Birimine Giriş – İnsanlar Arası İletişim Sosyolojik Bir Analiz*, Turhan Kitabevi, Ankara 2002.

Günay, Gökhan, *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale 2011.

Günçe, Gülseren, *Çocukta Zihin Gelişimi (Piaget Kuramına Toplu Bakış)*, Baylan Matbaası, Ankara 1973.

Güngör, Erol, *Ahlak Psikolojisi ve Sosyal Ahlak*, Ötüken Neşriyat, İstanbul.

Gümüšoğlu, Firdevs, *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet: Çocuklar ve Gençler*, Gümüšoğlu, F. (Ed), *Terör, Şiddet ve Toplum*, Bağlam Yayınları, İstanbul 2001, <http://www.homeoffice.gov.uk/rds/pdfs/occ72-compgames.pdf>, (Erişim Tarihi 07.15.2014).

*Haber7com*, “ Çocuklar Dinini Oyunla Öğrenecek”, (05 Haziran 2013) Kaynak:<http://www.haber7.com/guncel/haber/1035072-cocuklar-dinini-oyunla-ogrenecek>, (Erişim Tarihi: 15 Aralık 2014).

*Indigo*, "Kutsal Sembollerin İşleyişi Evrensel Semboller III “Evrensel Semboller” 2014, Kaynak: <http://arsiv.indigodergisi.com/74/efe-elmas.htm>, (Erişim Tarihi:1 Aralık 2014).

İmam-ı Gazali, *İslam Ahlakı*, çev.Akif, Nuri, İstanbul 1975.

*İslamic Playground*, “Arabic Alphabet Memory Game”, 2014, Kaynak: <http://www.islamicplayground.com/scripts/prodView.asp?idProduct=55>, (Erişim Tarihi: 04.01.2015).

İnal, Yavuz. Çağıltay, Kürşat, *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler*, Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara 2005.

Karacoşkun, M. Doğan, "Dini Gelişim Kuramları", *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV*, 2004, S.4.

- Kandemir, Yaşar, *Örneklerle İslâm Ahlâkı*, Rağbet Yayınları, İstanbul 2000.
- Kelleci, Meral, "İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Gençlerin Ruhsağına Etkileri", *TAF Prev Med Bull*, 2008, S.7(3).
- Kılavuz, M. Akif, "Çocuğun Dini Eğitimi ve Öğretiminde Bilgisayarın Yeri ve Önemi". Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, Bursa 1998 S.7 c.7.
- Köylü, Mustafa, "Çocukluk Dönemi Dini İnanç Gelişimi ve Din Eğitimi", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi XIV*, Ankara 2004 , S.11.
- Köprü, "Üç Aylık Fikir Dergisi", 2014, Kaynak: <http://www.koprudergisi.com/index.asp?Bolum=EskiSayilar&Goster=Yazi&YaziNo=707>, (Erişim Tarihi: 05.10.2014).
- Mert, Ak, Öznur, *Jean Piaget Düşüncesinde Psikolojik Yapılar*, (Yüksek Lisans Tezi) Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara 2007.
- Mtcgame, "Dünyada kaç PC oyuncusu var? - intel krik saugen - oyun haberleri 118", 2014, Kaynak: <http://www.mtcgame.com/news/dunyada-kac-pc-oyuncusu-var-intel-kirk-saugen-oyun-haberleri-118>, (Erişim Tarihi: 1 Kasım 2014).
- Oktay, Ayla, *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*, Epsilon Yayınları, İstanbul 2002.
- Oktay, Ayla, *Okul Öncesi Dönemi*, Remzi Kitabevi, İstanbul 2004.
- Oruç, Cemil, *Okul Öncesi Dönemde Çocuğun Din Eğitimi*, Dem Yayınları, İstanbul 2011.
- Ömeroğlu, Esra, *Çocuk ve Ergen Gelişimi*, Morpa Kültür, İstanbul 2007.
- Ömercikoğlu, Hande, *4-7 Yaş Arası Çocukların Sayı Kavramlarının Piaget'nin Birebir Eşleme Deneyleri İle İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul 2006.
- Osmanoğlu, Cemil, *Basamak Teorileri Açısından Dini Gelişim, İnanç Gelişimi ve Eğitimi*, (Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2007.
- Öz, Merve, *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, İstanbul 2009.
- Öztürk, Derya, *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir 2007.

Perşembe, Erkan, "Dinde Sembolün Fonksiyonu ve İslâm'da Sembolik Değerlerin Bugünü", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Samsun 1998.

*Sabah Gazetesi*, "Savaş Oyunları Çocukları Saldırganlaştırıyor", (28 Eylül 2008)Kaynak:<http://arsiv.sabah.com.tr/2008/09/28/haber,FBBBE94ACB9646AD8FC44143D9BBD23A.html>, (Erişim Tarihi: 06 Ekim 2014).

Salt, Alparslan. Çobanlı, Cem, *Dharma Ansiklopedi*, Dharma Yayınları, İstanbul 2001.

Selçuk, Mualla, "Okul Öncesi Çocukta Dini Duygunun Gelişmesi", *Türk Aile Ansiklopedisi. C.1., T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları*, Ankara 1991.

Şimşek, Eyüp, "Çocukluk Dönemi Dini Gelişim Özellikleri ve Din Eğitimi", *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi IV*, 2004, S.1.

*Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, "Yapboz (Puzzle) nedir?", 2013, Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/02/Yapboz-puzzle-nedir-Puzzle-yapboz-yap-faydalari-nelerdir-Yap-boz-cesitleri-nelerdir.html?q=puzzle>, (Erişim Tarihi: 02 Ekim 2014).

*Tethys Eğitici Oyun Kartları Blog*, "Hafıza Oyun Kartları Nedir? (Eşini bul) Faydaları Nelerdir ?" ,2013, Kaynak: <http://www.egiticioyunkartlari.com/2013/01/en-egitici-oyunlar-hafiza-oyunu-nedir.html>, (Erişim Tarihi: 02 Kasım 2014).

Tosun, Cemal , *Din Eğitimi Bilimine Giriş*, Pagem Yayıncılık, Ankara 2005.

Topses, Gürsen, *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*, 2. Baskı,: Nobel Yayın,Ankara 2006.

Topdal, Bayram Emine, "Oyun Açılığını Gidermenin Yolu Olarak İnternet", *Milli Eğitim*, S.180, Ankara 2008.

Tümer, Günay. Küçük, Abdurrahman, *Dinler Tarihi*, Ankara 1997.

Uluğ, Sadiye, *Çocuğun Din Eğitiminde Taklit ve Özdeşleşme*, (Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya 2010.

Uysal, Arda, *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*, (Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskisehir 2005.

Üçgül, Memet, *Bilgisayar Oyunlarını Öğrenci Güdülenmesine Etkisi*.(Yüksek Lisans Tezi), ODTÜ, Ankara 2006.

Vardi, Recep, *İnternet ve İslam: Din Sosyolojisi Açısından Dini Siteler Üzerine Bir Araştırma*, (Doktora Tezi), Marmara Üniveristesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2012.

*Wikipedia*, " Alice: Madness Returns" t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Alice:\\_Madness\\_Returns](http://tr.wikipedia.org/wiki/Alice:_Madness_Returns), (Erişim Tarihi: 08 Haziran 2014).

*Wikipedia*, "Buda", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Buda>, (Erişim Tarihi: 01 Aralık 2014).

*Wikipedia*, "Yapboz", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yapboz>, (Erişim Tarihi: 10 Aralık 2014).

*Wikipedia*, "Cabal Online", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Cabal\\_Online](http://tr.wikipedia.org/wiki/Cabal_Online) (Erişim Tarihi: 07 Aralık 2014).

*Wikipedia*, " Davud'un Kalkanı " t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud'un\\_Kalkanı](http://tr.wikipedia.org/wiki/Davud'un_Kalkanı) (Erişim Tarihi: 08 Aralık 2014).

*Wikipedia*, "Dhalsim", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Dhalsim>, (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014).

*Wikipedia*, "Hitman\_2:\_Silent\_Assassin", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Hitman\\_2:\\_Silent\\_Assassin](http://tr.wikipedia.org/wiki/Hitman_2:_Silent_Assassin), (Erişim Tarihi: 01 Haziran 2014).

*Wikipedia*, "Horus'un Gözü", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Horus'un\\_gözü](http://tr.wikipedia.org/wiki/Horus'un_gözü) (Erişim Tarihi: 6 Aralık 2014).

*Wikipedia*, "Her şeyi gören göz", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Her\\_şeyi\\_gören\\_göz](http://tr.wikipedia.org/wiki/Her_şeyi_gören_göz), (Erişim Tarihi: 01 Temmuz 2014).

*Wikipedia*, " Pentagram", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Pentagram>, (Erişim Tarihi: 02 Haziran 2014).

*Wikipedia*, "Street\_Fighter", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Street\\_Fighter](http://tr.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter) (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014)..

*Wikipedia*, "Sembol", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sembol> (Erişim Tarihi: 01 Haziran 2014).

*Wikipedia*, " Word of Warcraft ", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](http://tr.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft), (Erişim Tarihi: 08 Haziran 2014).

*Wikipedia*, "Yoga", t.y., Kaynak: <http://tr.wikipedia.org/wiki/Yoga> (Erişim Tarihi: 30 Kasım 2014).

- Wikipedia*, "Grand\_Theft\_Auto\_(seri)", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto\\_\(seri\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(seri)) (Erişim Tarihi: 01 Haziran 2014).
- Wikipedia*, "BioShock Infinite ", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/BioShock\\_Infinite](http://tr.wikipedia.org/wiki/BioShock_Infinite), (Erişim Tarihi: 02 Haziran2014).
- Wikipedia*, "Bilgisayar Oyunu", t.y.,Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar\\_oyunu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar_oyunu), (Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2014).
- Wikipedia*, "Okul Öncesi Eğitim", t.y., Kaynak:  
[http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul\\_öncesi\\_eğitim](http://tr.wikipedia.org/wiki/Okul_öncesi_eğitim), (Erişim Tarihi: 25 Mayıs2014).
- Yavuz, Kerim, *Çocukta Dini Duygu ve Düşüncenin Gelişmesi*, DiB Yayınları, Ankara 1981.
- Yağız, Ezgi, *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının ilköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniveritesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara 2007.
- Yağmurlu, Bilge *Psikolojiye Giriş*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir 2013.
- Yaparel, Recep, *Din Öğretiminde Yeni Yöntem Arayışları*, Uluslararası Sempozyum, Bildiri ve Tartışmalar, M.E. B. Yayınları, Ankara 2003.
- Yavuzer, Haluk, *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitapevi, İstanbul 1996.
- Yavuzer, Haluk, *Çocuk ve Suç*, Remzi Kitabevi İstanbul 1998.
- Yenen, İbrahim, *Televizyonda Yayınlanan Dini Programların İzler Kitlenin Dini Tutum ve Davranışları Üzerine Etkileri –Konya Örneği-*, (Yüksek Lisans Tezi) Erciyes Üniversitesi, Kayseri 2005.
- Yılmaz, H. Kamil, "Çocuklar Dinini Oyunla Öğrenecek" Kaynak:  
<http://www.haberler.com/cocuklar-dinini-oyunla-ogrenecek-4700273-haberi/>, (Erişim Tarihi: 05 Ekim2014).
- Yıldırım, Bilal, "Çocuğun Şahsiyet Gelişiminde Ailenin Yeri ve Önemi Üzerine Bir İnceleme," *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Elazığ1997, S.2.
- Yörükoğlu, Atalay, *Değişen Toplumda Aile ve Çocuk*, Özgür Yayınlar, İstanbul 1997.

