

Kudüs'ün Eğitici Yüzü: Çocuklar İçin Kudüs'e Dair Oyun ve Materyallerin İncelenmesi

Melike SOSLU

<https://orcid.org/0009-0004-7322-8951>

soslumelike@gmail.com

Yüksek Lisans Öğrencisi, Atatürk Üniversitesi

İslam Hukuku, Erzurum, Türkiye

Öz

Bu çalışma, geleceğin teminatı olan çocuklarımızın Kudüs'e dair tarihî, kültürel ve dinî mirası öğrenmesini kolaylaştırmak için kullanılan eğitici oyun ve materyalleri incelemeyi amaçlamaktadır. Bu araştırma kapsamında, özellikle çocukların kolayca erişebileceği, eğlenirken öğrenmelerini sağlayacak oyunlar, hikâye kitapları, dijital uygulamalar ve görsel materyaller gibi araçlara odaklanılmıştır. Aynı zamanda, bu araçların Filistin'e ve Kudüs'e dair bilinç oluşturma üzerindeki etkileri ele alınmış ve daha kapsamlı projeler için yol haritaları önerilmiştir. Çalışma, bu konuda farkındalık oluşturmayı ve yeni projelere ilham vermeyi hedeflemektedir. Bu çalışmada, Kudüs ile ilgili çocuklar için geliştirilmiş eğitici oyun ve materyallerin incelenmesi amacıyla nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Araştırma, aşağıdaki adımları içeren bir süreçten oluşacaktır:

1. Materyal Toplama: Çocuklar için hazırlanmış eğitici oyunlar, kitaplar, dijital uygulamalar, posterler ve diğer görsel materyaller toplanacaktır. Bu materyaller, çeşitli eğitim kurumları, kültürel dernekler ve dijital platformlardan elde edilecektir. Ayrıca, çocuklara yönelik eğitimde kullanılabilecek materyallere dair literatür taraması yapılacaktır.
2. İçerik Analizi: Toplanan materyallerin içerikleri, Kudüs'e dair sundukları bilgiler, eğitsel değerleri, kültürel anlam taşıma düzeyleri ve çocukların gelişim düzeyine uygunlukları açısından analiz edilecektir. Bu analiz, materyallerin çocuklara tarihi, kültürel ve dini bilgileri nasıl sunduğunu değerlendiren bir çerçeveye dayanacaktır.
3. Eksikliklerin Tespiti: Mevcut materyallerin içeriği, etkinliği ve kullanım kolaylığı göz önünde bulundurularak, hangi alanlarda eksiklikler olduğu tespit edilecektir.
4. Yeni Projelerin Geliştirilmesi: Eksikliklerin giderilmesine yönelik projeler önerilecek ve çocukların Kudüs hakkında daha fazla bilgi edinmelerini sağlamak amacıyla oyun tabanlı öğrenme, interaktif materyaller ve görsel içerikler gibi araçlarla desteklenecek yeni projeler tasarlanacaktır.
5. Veri Analizi: Araştırma sürecinde elde edilen veriler tematik analiz yöntemi ile değerlendirilecektir. Bu, materyallerin ve oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemeyi amaçlayan bir analiz süreci olacaktır.

Bu çalışma, Kudüs'ün kültürel ve dini önemini çocuklara tanıttırmanın yollarını araştırmış ve bu doğrultuda eğitici oyunlar ve materyallerin etkisini incelemiştir. Mevcut materyallerin analizi sonucunda, özellikle çocukların eğitim seviyesine uygun içeriklerin eksik olduğu, daha fazla etkileşimli ve eğitici materyale ihtiyaç duyulduğu tespit edilmiştir.

Eğitim materyalleri, çocukların sadece bilgi edinmelerine değil, aynı zamanda bu bilgileri oyun ve etkileşim yoluyla içselleştirmelerine olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda, önerilen projelerle çocuklar için daha zengin, etkileşimli ve öğretici içeriklerin geliştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Sonuç olarak, Kudüs'ün tarihi, kültürel ve dini zenginliklerinin çocuklar tarafından daha iyi anlaşılması, gelecekteki nesillerin bu topraklara dair duyarlı ve bilinçli bireyler olarak yetişmesine katkı sağlayacaktır. Bu çalışma, bu alandaki eksiklikleri gidermek ve yeni projeler geliştirmek için bir temel oluşturmayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kudüs, Eğitici Oyunlar, Materyaller, Kültürel Bilinç, Oyun Tabanlı Öğrenme.

The Educational Face of Jerusalem: An Examination of Games and Materials about Jerusalem for Children

Melike SOSLU

<https://orcid.org/0009-0004-7322-8951>

soslumelike@gmail.com

Master's Student, Atatürk University

Islamic Law, Erzurum, Türkiye

Abstract

This study aims to examine educational games and materials used to facilitate the learning of the historical, cultural and religious heritage of Jerusalem by our children, who are the guarantee of the future. The study focuses on tools such as games, storybooks, digital applications and visual materials that children can easily access and that will enable them to learn while having fun. At the same time, the effects of these tools on creating awareness about Palestine and Jerusalem are discussed and roadmaps are suggested for more comprehensive projects. The study aims to raise awareness on this issue and inspire new projects. In this study, the qualitative research method was preferred to examine educational games and materials developed for children about Jerusalem. The research will consist of a process that includes the following steps:

1. **Material Collection:** Educational games, books, digital applications, posters and other visual materials prepared for children will be collected. These materials will be obtained from various educational institutions, cultural associations and digital platforms. In addition, a literature review will be conducted on materials that can be used in education for children.
2. **Content Analysis:** The content of the collected materials will be analyzed in terms of the information they provide about Jerusalem, their educational value, their level of cultural meaning and their suitability for the developmental level of children. This analysis will be based on a framework that evaluates how the materials present historical, cultural and religious information to children.
3. **Identification of Deficiencies:** The content, effectiveness and ease of use of the existing materials will be taken into consideration and the areas where deficiencies exist will be determined.
4. **Development of New Projects:** Projects will be proposed to address deficiencies and new projects will be designed to support children with tools such as game-based learning, interactive materials and visual content to help them learn more about Jerusalem.
5. **Data Analysis:** The data obtained during the research process will be evaluated using thematic analysis method. This will be an analysis process that aims to determine the effects of materials and games on children.

This study investigated ways to introduce the cultural and religious importance of Jerusalem to children and examined the effects of educational games and materials in this regard. As a result of the analysis of existing materials, it was determined that there was a lack

of content that was especially suitable for the educational level of children and that more interactive and educational materials were needed. Educational materials allow children not only to acquire information, but also to internalize this information through play and interaction. In this context, it is emphasized that richer, more interactive and educational content should be developed for children with the proposed projects. As a result, a better understanding of the historical, cultural and religious riches of Jerusalem by children will contribute to the future generations being raised as sensitive and conscious individuals regarding this land. This study aims to provide a basis for eliminating deficiencies in this area and developing new projects.

Keywords: Jerusalem, Educational Games, Materials, Cultural Awareness, Game-Based Learning.