

Received / Geliş
20.07.2017

Article History
Accepted / Kabul
14.08.2017

Available Online / Yayınlanma
15.08.2017

METAPHORIC PERCEPTIONS OF PRESERVICE PRESCHOOL TEACHERS ON THE CONCEPT OF “PLAY”

OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMEN ADAYLARININ “OYUN” KAVRAMINA
İLİŞKİN METAFORİK ALGILARI¹

Fatma ÜNAL²

Abstract

The study aims to determine the perceptions of preservice preschool teachers on the concept of “play” both in terms of their own viewpoint and children’s viewpoint by means of using metaphors. The objective of the study which employs the qualitative research method, is to reveal the current situation in this regard. The members of the study group (134 student) in the research were selected among the students studying at the Preschool Teacher Education Undergraduate Program at the Education Faculty of a state university through convenience sampling, i.e. one of the purposeful samplings. Metaphors were used for the collection of the research data. In the form prepared to this end, the preservice teachers in the study group were asked to associate the concept of play to a metaphor in terms of their own viewpoints and children’s viewpoint and to explain the reason of having selected that particular metaphor. In the analysis of the data, the metaphors produced by the preservice teachers on the concept of play from their and children’s viewpoint were listed, and as a result, (9 metaphor) categories were created in line with their statements in which metaphors beginning with “for me, the concept of play is...” (72 metaphor) and the metaphors beginning with “for children, the concept of play is...” (54 metaphor) were used. It was observed that the preservice teachers’ own perception on play and their perception on the children’s viewpoint showed similarities in terms of features of the play which they described as a “fundamental need”, “relaxing and entertaining”.

Keywords: Play, child, metaphor, teacher candidate

Özet

Bu araştırmanın amacı metaforlar aracılığıyla okul öncesi öğretmen adaylarının, kendileri ve çocuklar açısından “oyun” kavramına ilişkin algılarını belirlemektir. Nitel araştırma yaklaşımının benimsendiği bu çalışmada, var olan durumu ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmada çalışma grubu (134 öğrenci), bir devlet üniversitesinin Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği Lisans Programı öğrencileri arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme ile belirlenmiştir. Araştırma verilerinin toplanmasında metaforlardan yararlanılmıştır. Bu amaçla oluşturulan formda araştırma grubundaki öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramını neye benzettikleri ve neden o kavramı seçtiklerini açıklamaları istenmiştir. Verilerin analizinde; öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin ürettikleri metaforlar listelenmiş, “benim için oyun” kavramına ilişkin metaforlar (72 metafor) ile “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin metaforlara (54 metafor) yönelik açıklamaları doğrultusunda kategoriler (9 metafor) oluşturulmuştur. Öğretmen adaylarının kendileri açısından oyun kavramına yönelik algıları ile çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin algılarının oyunun “temel ihtiyaç olması” rahatlatıcı ve eğlendirici yönü” açısından benzerlik gösterdiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Oyun, çocuk, metafor, öğretmen adayı

¹ Bu metin, Alaattin Keykubad Üniversitesi ev sahipliğinde düzenlenen II. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu'nda sunulmuştur.

² Doç.Dr., Akdeniz Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü, unalfatma07@gmail.com

GİRİŞ

Oyun, özellikle çocukluk dönemiyle özdeşleşen ancak yaşamın her dönemi ile ilişkili bir kavramdır. Oyun yetkinlik, kalite ve yüksek işlevsellik ile ilgilidir (Bruce, 1994). İnsanoğlunun var olduğu her çağda ve her yerde varlığını sürdürmüş olan oyunla ilgili olarak farklı dönemlerde değişik görüşler ortaya atılmış ve birçok kuramcı tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır. Groos'a (1860-1896) göre, oyun bir pratiktir. Hayatın daha sonraki safhalarına hazırlıktır. Piaget'e (1962) göre oyun, dış dünyadan alınan uyaranları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yoludur (akt. Baykoç-Dönmez, 1992).

Hall'e (1884-1924) göre, çocuklar oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır. Çocukluk dönemi oyunları insan gelişimi ve ilerlemesinin adeta bir özetidir (akt. Özdoğan, 2004; Rubin, 1982). Huizinga'ya (1995, s. 25) göre oyun, “herhangi bir maddi çıkardan bağımsız kazancı olmayan bir etkinliktir”. Aynı zamanda biçim açısından özgür, kurmaca ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylemdir (Huizinga, 1995).

Oyunla ilgili olarak yapılan bu tanımlara ve daha pek çok tanıma rağmen, bilimsel ilerleme açısından kesinliğe gereksinim olmasına karşın, henüz yeterli bir oyun tanımına sahip olunmadığı belirtilmektedir (Sutton-Smith, 2001). Bununla birlikte birçok kuramcı oyunu çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak kabul etmektedir (Sandberg ve Samuelsson, 2003; Vickerius ve Sandberg, 2006). Aynı zamanda, oyunla ilgili olarak bütün bilim dallarının üzerinde durduğu ortak nokta ise, “oyunun çocuğun hayatındaki önemidir.” Bu bağlamda oyun, çocuğun dünyaya uyum sağlamasını kolaylaştırır. Oyun yolu ile çocuk dünyayı deneyimler neleri yapıp neleri yapamayacağını anlar, sınırlarının ve kendisinin farkına varır. İstemediği durumlarla oyun oynayarak başa çıkar, Toplumsal rolleri oyun yoluyla kazanır. Tüm gelişim alanlarının temel taşlarını oyun yoluyla kurar. Oyun yolu ile çocuk kendisi ile ilgili ipuçlarını yansıtır. Çocuk için oyun hayati bir önem taşır (Ünal, 2012).

Krasnor ve Pepler (1980), oyun ve gelişimsel beceriler arasındaki ilişkide, üç unsurun önem taşıdığını belirtmişlerdir. Bunlar oyunun “tanısal”, “deneyimsel” ve “gelişimsel” önemi olarak ifade edilmektedir. Oyunun tanısal önemi, oyun çocuğun gelişimsel düzeyini yansıtmaktadır. Bu nedenle tanısal bir araçtır. Oyun oynayan bir çocuğun gözlenmesi sırasında çocuğun davranış ve hareketleri hem gelişimsel özellikleri ile ilgili ipuçları verirken hem de ruhsal ve psikolojik olarak yaşadıklarını da yansıtabilmektedir. Oyunun deneyimsel önemi ise, oyun yoluyla çocuklar bedenlerini tanıma ve becerilerini deneme fırsatı bulurlar. Başarabileceklerini keşfeder, sınırlılıklarını öğrenirler. Son olarak oyunun gelişimsel önemi, oyun çocukların büyüme ve psikomotor gelişim, duygusal sosyal, zihinsel ve dil gelişimi gibi tüm gelişim alanlarını desteklemektedir.

Çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak evrensel bir kavram olan oyun, çocuğun bulunduğu her yerdedir ve çocukluk kavramıyla anlamlandırılır. Bununla birlikte oyun yetişkin yaşamının da bir parçasıdır. Ancak, Huizinga'ya (1995) göre oyun niteliğini yitirmiş ve yeni toplumlarda yönetimin insanları sürekli çocukluk döneminde tutmaya çalışan bir “çocuklaştırma” ürünü olarak nitelendirilmektedir. Bu bağlamda yetişkinlerin zihinlerindeki oyun kavramını kendileri ve çocuklar açısından nasıl anlamlandıklarının ortaya konulması önemli görülmektedir. Kavramların çoğunun ya soyut ya da deneyimlerimiz ile açıkça tasvir edilemeyen şeyler olmaları dolayısıyla Lakoff ve Johnson'ın (2005) belirttiği gibi bu kavramları anlayabilmemiz için, daha iyi bildiğimiz kavramların özelliklerine ihtiyaç duyarız. Bireylerin olgu ve olayları kavrayışlarını anlamaya yönelik çalışmalarda, metaforik algı teknikleri yaygın biçimde kullanılmaktadır. Metafor “bir tür şeyi başka bir tür şeye göre anlatmak ve tecrübe etmek” temeline dayanmaktadır (Lakoff ve Johnson, 2005). Metafor kullanımı düşünce

biçimi ve dil üzerinde olduğu kadar, bireylerin kendilerini ifade edişleri üzerinde de biçimlendirici bir etkiye sahiptir (Morgan, 1998).

Metafor kullanımı bireylerin dünyayı kavrayışlarını yansıtan bir düşünme içimi olması nedeniyle bireylerin bir takım olgu ve olaylara ilişkin metaforlarını bilmek, onların bu olgu ve olayları nasıl anlamlandıklarını anlamak açısından hemen her alanda olduğu gibi eğitim alanında da eğitim alanıyla ilgili bireylerin alanla ilişkili kavramlarını belirlemeye yönelik olarak yaygın biçimde kullanılmaktadır.

İlgili alan yazın gözden geçirildiğinde metaforik algı tekniği yoluyla, öğretmen ve öğretmen adaylarının görüş ve düşüncelerini araştıran birçok çalışma yapıldığı görülmektedir. Bu çalışmalardan, okul öncesi öğretmenlerinin ve öğretmen adaylarının metaforik algılarının incelendiği çalışmalara bakıldığında; “*çocuk ve öğretmen*” (Koçer, Ünal ve Eskidemir Meral, 2015), “*oyuncak*” (Giren ve Durak 2015), “*okul öncesi eğitimi öğretmeni*” (Giren, 2015), “*bilim ve bilim insanı*” (Şenel ve Aslan, 2014), “*okul öncesi eğitim*” (Ertürk Kara, 2014), “*çocuk ve okul öncesi öğretmeni*” (Akgün, 2016), “*çocuk*” (Kıldan, Ahi ve Uluman, 2012), “*okul öncesi öğretmeni*” (Serhatlıoğlu, 2014) ve “*demokrasi*” (Güder ve Yıldırım, 2014), “*çocuk*” (Kuyucu, Şahin, Kapıcıoğlu, 2013), “*öğretmen*” (Aldemir ve Sezer, 2009), “*yaratıcılık*” (Tok, 2015) kavramlarının incelendiği görülmektedir.

Metafor üretiminden hareketle alan yazında oyun kavramına ilişkin çalışmalara bakıldığında ise, öğretmen ve aday öğretmenlerin, oyun hakkındaki görüş ve düşüncelerini araştıran çalışmalar bulunduğu görülmektedir.

Bunlardan birisi Giren (2016) tarafından, okul öncesi öğretmenlerinin (75 öğretmen) oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını belirlemek üzere yapılan çalışmadır. Bu çalışmada öğretmenler tarafından oyun kavramına ilişkin 36 metafor üretildiği ve bu metaforların beş kategoride toplandığı belirtilmektedir. Bu kategoriler; “*öğretici rolü ile oyun*”, “*eğlendirici rolü ile oyun*”, “*çocuğun kendini ifade etme biçimi ve duygularını yansıtmacı rolü ile oyun*”, “*yaşamsal ihtiyaç rolü ile oyun*”, “*çocuğun hayatının bir parçası rolü ile oyun*” olarak ele alınmıştır.

Bir diğer çalışma ise, lise öğrencilerinin (350 öğrenci) oyun kavramına yönelik metaforik düşüncelerini ortaya koymak amacıyla Aslan, Sümer, Taşkın ve Emil’in (2015) yaptıkları çalışmadır. Bu çalışmada lise öğrencilerinin oyun kavramına ilişkin oluşturdukları metaforlar on farklı kategoride toplanmıştır. Bu kategoriler; “*oyun hayattır*”, “*oyun temel ihtiyaçtır*”, “*oyun eğlendirir*”, “*oyun bağımlılık yapar*”, “*oyun ütopyadır*”, “*oyun dinlendirir ve rahatlatır*”, “*oyun yaratıcılıktır*”, “*oyun eğitimidir*”, “*oyun rekabettir*”, “*oyun gereksiz etkinlik*” olarak belirlenmiştir.

Metafor kullanmadan, öğretmen, anne ve çocukların oyun algısını belirlemek amacıyla yapılan çalışmalara bakıldığında; Erbay, Durmuşoğlu Saltalı (2012) tarafından anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yerini ve annelerinin (88 anne) oyuna ilişkin algılarını belirlemek amacıyla yürütülen çalışmada, annelerin oyunun ne olduğuna ilişkin algıları şu başlıklar halinde değerlendirilmiştir. Annelerin %39’u oyunu “*eğlence ve mutlu olma aracı olarak*”, %39’u “*gelişimi destekleyen bir araç olarak*”, %25’i “*boş zaman geçirme ve oyalanma aracı olarak*”, %21’i “*rahatlama, kendini ifade etme ve hayal dünyasını yansıtmaya yolu olarak*”, %19’u “*eğitim aracı olarak*”, %4’ü “*çocuğun en önemli işi*” olarak ifade etmişlerdir.

Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi amacıyla Pilten ve Pilten (2013) tarafından, 7-11 yaş arasındaki öğrencilerle (40 öğrenci) yürütülen çalışmada ise, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile verilere ulaşılmıştır. Bu çalışmada, çocukların, herhangi bir aktivitenin oyun olup

olmadığına karar vermede kullandıkları temel ölçütün “eğlence” olduğu ve çocukların genellikle oyunu kendilerine ait bir etkinlik olarak değerlendirdikleri belirtilmektedir.

Güneş, Gökhan ve Tuğrul (2012) tarafından öğretmenlerin oyuna ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan çalışmada; öğretmenlerin oyunu tanımlarken çocuklardan farklı olarak, oyunun sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişime etkileri üzerinde odaklandıkları belirlenmiştir.

Tuğrul, Aslan Metin, Ertürk ve Altınkaynak (2014) tarafından erken çocukluk dönemindeki 6 yaş çocuklarının ve okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüş ve beklentilerinin ortaya konulması amacıyla yapılan çalışmada; öğretmenlerin oyun hakkındaki görüşleri, öğrenme sürecinde oyunu bir yöntem olarak kullanma tercihleri ve uygulamaları ile çocuklara sağladıkları oyun fırsatları ile engeller araştırılmıştır. Araştırmanın çocuk boyutunda ise çocukların oyun hakkındaki görüşleri, oyun davranışları, oyun fırsatları ile ilgili memnuniyet ve beklentileri incelenmiştir. Araştırma sonucunda; çocukların ve öğretmenlerin oyun tanımlarına ilişkin benzer özellikler üzerinde durdukları görülmüştür.

Özdemir ve Ramazan (2012) yaptıkları çalışmada oyun aracı olan oyuncaklara ilişkin öğretmen, çocuk ve aile algısını incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre; hem çocukların hem de yetişkinlerin oyunun bir eğlence aracı olmasına vurgu yaptıkları belirtilmektedir.

Eğitimin planlanması ve yürütülmesinden sorumlu kişilerin, eğitim sürecinde yer alan kavramlara ilişkin algılarını belirlemek, bir bakıma bu etkinliklerin nasıl yapılacağı hakkında fikir verebilmektedir. Alan yazında, öğretmen, anne ve çocukların oyun kavramına ilişkin algılarının ortaya konulmasına yönelik çalışmalar bulunmakla birlikte, okul öncesi öğretmen adaylarının yetişkin olarak oyun kavramına ilişkin algılarının kendileri ve çocuklar açısından incelendiği bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Dolayısıyla yapılan bu çalışmanın hedef kitle açısından oyun kavramına ilişkin alan yazına katkı sağlaması beklenmektedir. Bu araştırma da öğretmen adaylarının kendi zihinlerindeki oyun kavramı üzerinde kendileri ve çocuklar açısından düşünmelerinin öğretmenlik uygulamalarının alt yapısının oluşması sırasında oyunun önemi konusundaki farkındalıklarını ortaya koymasından önemli görülmektedir. Zira zihnimizdeki kavramlar en sıradan detaylara kadar bizim gündelik faaliyetlerimize yön verirler (Lakoff ve Johnson, 2005).

Bu araştırmanın amacı, metaforlar aracılığıyla okul öncesi öğretmen adaylarının, kendileri ve çocuklar açısından “oyun” kavramına ilişkin algılarını belirlemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Okul öncesi öğretmen adaylarının kendileri açısından oyun kavramına ilişkin metaforik algıları nelerdir?
2. Okul öncesi öğretmen adaylarının çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin metaforik algıları nelerdir?

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın yöntemi ve desenine, araştırmanın çalışma grubuna, veri toplamada kullanılan ölçme aracına, veri toplama sürecine, verilerin analiziyle araştırmanın geçerliğine ve güvenilirliğine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Yöntemi ve Deseni

Öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin algılarının ortaya konulmasının amaçlandığı bu çalışma, nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilen betimleyici bir durum çalışmasıdır.

Araştırmaya katılan öğretmen adayları tarafından metaforlar aracılığıyla oyun kavramı betimlendiği için araştırma olgu bilim deseninde bir durum çalışmasıdır (Creswell, 2014). Araştırma verileri nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde organize ederek yorumlamaktır. Aynı zamanda Yıldırım ve Şimşek'in (2006) vurgu yaptığı gibi nitel araştırmalarda elde edilen sonuçların geçerlilik ve güvenilirliğini sağlamak için veriler mümkün olduğunca detaylı ve doğrudan alıntılara yer verilerek tanıtılmaktadır.

Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, 2016-2017 Eğitim Öğretim Yılında Akdeniz bölgesinde bir devlet üniversitesinin Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği ikinci sınıfında bulunan öğretmen adaylarından çalışmaya gönüllü olarak katılan 134 (109 kız, 25 erkek) öğretmen adayından oluşmaktadır. Katılımcıların %81,3'ü kız, %17,9'u erkek öğretmen adaydır. Katılımcıların yaş ortalamaları ise 22.85'dir. Araştırma problemine dayalı olarak çalışma grubunun seçilmesinden dolayı bu çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır (Merriam, 1998). Araştırma grubunun cinsiyete göre dağılımı Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Öğretmen adaylarının cinsiyete göre dağılımı

		f	%
Cinsiyet	Kız	109	81,3
	Erkek	25	18,7
Toplam		134	100,0

Tablo 1'de görüldüğü gibi, araştırmaya katılanların %81,3'ü kızlardan, % 17,9'u erkeklerden oluşmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Araştırma verilerinin elde edilmesinde, veri toplama aracı olarak öğretmen adaylarının; demografik bilgilerinin belirlenmesine yönelik sorular ile (yaş, cinsiyet) ve oyun kavramına ilişkin düşüncelerini ortaya koymalarına yönelik açık uçlu soruların yer aldığı bir form kullanılmıştır.

Veri toplama aracındaki açık uçlu sorular öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin sahip oldukları metaforik algıyı ortaya koymak için “Benim için oyun Benzer/gibidir, çünkü” ve “Çocuk için oyun Benzer/gibidir, çünkü” şeklinde belirlenmiştir. Öğretmen adaylarından kendilerine verilen form üzerinde yer alan soru cümlesindeki boşlukları doldurmaları istenmiştir. Katılımcıların düşüncelerini sınırlandırmamak için “gibidir ve benzer” ifadesi birlikte kullanılmıştır. Bu dokümanlar araştırma verilerinin kaynağını oluşturmuştur.

Verilerin Toplanması

Araştırma verileri, 2016-2017 Eğitim- Öğretim Yılı Güz döneminde derslerin başladığı ilk hafta toplanmıştır. Verilerin toplanma zamanının belirlenmesinde, öğretmen adaylarının ders programlarında bulunan “çocukta oyun gelişimi” dersini almadan önce oyun kavramına ilişkin algılarının ortaya konulması dikkate alınmıştır. Öğretmen adaylarına uygulama öncesinde metaforun ne olduğu ve hangi amaca dayalı olarak kullanıldığı konusunda bilgi verilmiş, araştırmaya katılımın gönüllülük esasına dayandığı ve verdikleri bilgilerin sadece bilimsel çalışma için kullanılacağı belirtilmiştir.

Verilerin Çözümlemesi

Araştırmanın analiz sürecinde; ilk olarak 134 öğretmen adayının doldurduğu veri toplamada kullanılan kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin soru formları toplanmış ve bir ön incelemeden geçirilmiştir. İlk inceleme sonucunda, iki katılımcının herhangi bir metafor üretmediği, dört katılımcının ise, bir metafor üretmesine karşılık metaforun kaynağı ile konusu arasında ilişki kurmadığı belirlenmiştir. Soru formlarının incelenmesi sonucunda eksik bilgi ya da geçersiz yanıt verme nedenleriyle 6 adaya ait veriler kodlama işleminden önce ayrılmış ve değerlendirmeye alınmamıştır. Böylece araştırma bulguları 128 öğretmen adayından elde edilen verilerle gerçekleştirilmiştir. İkinci olarak, sağlıklı veri içeren ve değerlendirmeye alınan toplam 128 soru formu birden başlayarak 128'e kadar numaralandırılmıştır. Üçüncü olarak, öğretmen adaylarının geliştirdikleri metaforlar listelenmiştir. Dördüncü aşamada, geliştirilen metaforlara ilişkin açıklamalar dikkate alınarak “benim için oyun” ve “çocuk için oyun” kavramlarına ilişkin kategoriler oluşturulmuştur. Beşinci aşamada, metaforların oluşturulan kategorilere atanması yapılmıştır. Lakoff ve Johnson'un (2005) belirttiği gibi, metafor sistematik olarak bir şeyin/olgunun bir yönünü, bildiğimiz bir şeyin/olgunun özellikleri yardımı ile aydınlatırken, diğer özelliklerini gizleyebilir. Bir şeyin metafor olarak kabul edilebilmesi için 3 noktanın dikkate alınması gerekmektedir. Bunlar; metaforun konusu, metaforun kaynağı ve metaforun kaynağından metaforun konusuna aktarılan özelliklerin neler olduğudur (Forceville, 2002). Dolayısıyla bu aşamada metaforların atanacağı kategorilerle ilişkisi; metaforun konusu, kaynağı ve metaforun kaynağından metaforun konusuna atfedilmesi düşünülen özellikler dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmeler sırasında bazı metaforların birden fazla kategoriye temsil etmek üzere kullanıldığı görülmüştür.

Oyun kavramına ilişkin toplam 9 kategori belirlenmiştir. Belirlenen kategorilerden ilk sekiz tanesi “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” kavramı açısından ortak kategorilerdir. Son kategori (9. Kategori) ise, benim için oyun kavramına yöneliktir. Bu kategoriler şunlardır: “Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun”, “Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlatma biçimi olarak oyun”, “Hayatta kalma aracı, yaşamsal ihtiyaç olarak oyun”, “Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun”, “Hayatın kopyası, provası olarak oyun”, “Yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun”, “Gelişimi destekleyen olarak oyun”, “Paylaşım aracı olarak oyun”, “Çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun”.

Araştırma verileri önceden belirlenen kategorilere dayalı olarak çözümlenerek, frekans ve yüzde değerleri ile birlikte verilmiştir. Ayrıca, nitel çalışmalarda katılımcıların görüşlerinin açıkça yansıtılması önemli bir yöntem olarak değerlendirildiğinden (Creswell 2014; Yıldırım ve Şimşek 2006), öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlarla ilgili açıklamalarına doğrudan alıntılarla yer verilmiştir.

Araştırmanın raporlaştırılması sürecinde öğretmen adayları kodlarla tanımlanmıştır. Örneğin: (1.ÖA. K) kodu, öğretmen adayının sıra numarasını, öğretmen adayını ve cinsiyeti kız olan bir öğretmen adayını ifade etmektedir.

Araştırmanın Geçerliliği ve Güvenirliği

Araştırmanın iç güvenirliliğini (tutarlılığını) artırmak için bulguların tamamı yorum yapılmadan doğrudan verilmiştir. Veri analiz yönteminde öğretmen adaylarının metaforik algılarına ilişkin verilerin kategorilerinin oluşturulması iki farklı araştırmacı tarafından analiz edilmiştir. İlk olarak araştırmacı tarafından oluşturulan kategoriler

ve metaforlar aynı fakültede çalışan farklı bir araştırmacı tarafından incelenerek metaforların kavramsal kategorileri temsil edip etmediği değerlendirilmiştir. Analiz sonuçları karşılaştırılmış ve güvenilirlik değeri Miles ve Huberman’ın (1994), “Güvenirlilik = Görüş birliği/ Görüş birliği + görüş ayrılığı” formülü kullanılarak hesaplanmıştır. Miles ve Huberman’a (1994) göre uzman ve araştırmacı değerlendirmeleri arasındaki uyumun %90’a yaklaşması ya da %90’ı geçmesi durumunda arzu edilen düzeyde bir güvenilirlik sağlanmış olduğu ifade edilmektedir. Bu araştırmada bu güvenilirlik formülüne göre %97 oranında bir uzlaşma (güvenirlilik) sağlanmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde, araştırma verilerinin analizleri ile elde edilen bulgular, araştırmanın alt problemlerine göre düzenlenerek, bulgulara ilişkin tablolar ve açıklamaları ile sunulmuştur.

Çalışmaya katılan, öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından “oyun” kavramına yönelik ürettikleri metaforlar “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” olarak iki ayrı grupta değerlendirilmiştir. Tablo 2’de ve 3’te 128 öğretmen adayının, kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına yönelik oluşturdukları metaforlar ve yüzdeleri yer almaktadır.

Tablo 2. Öğretmen adaylarının “benim için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metaforlar

Oluşturulan metafor	f	%	Oluşturulan metafor	f	%	Oluşturulan metafor	f	%
1.Mutluluk, mutluluk kaynağı	11	%8,5	25.Değerlendirme	1	%0,7	49.Spor yapmak	1	%0,7
2.Hayat	6	%4,6	26.Soyutlanmak	1	%0,7	50.Bayram şekeri	1	%0,7
3.Öğrenme, öğrenme yöntemi	5	%3,9	27.Hayatın kopyası	1	%0,7	51.Safari yapmak	1	%0,7
4.Araç	5	%3,9	28.Beyin egzersizi	1	%0,7	52.Gözüne far tutulan dev tavşan	1	%0,7
5.Hayal gücü	4	%3,1	29.Pekiştirici	1	%0,7	53.Mola	1	%0,7
6.Çocuk olabilmek	4	%3,1	30.Aşamalar	1	%0,7	54.Heves	1	%0,7
7.Kitap	4	%3,1	31.Dogallık	1	%0,7	55.Nefes	1	%0,7
8.Arkadaş	3	%2,3	32.Lunapark	1	%0,7	56.Manzara	1	%0,7
9.Çikolata	3	%2,3	33.Gerçeklerden kaçmak	1	%0,7	57.Sınırları olmayan kimlik	1	%0,7
10.Özgürlük	3	%2,3	34.Renkler	1	%0,7	58.Yediğim bir burger	1	%0,7
11.İhtiyaç	3	%2,3	35.Yaşamın anlamı	1	%0,7	59.Başka bir dünyaya girmek	1	%0,7
12.Ders	3	%2,3	36.Eğitsel bir materyal	1	%0,7	60.Anlaşma yöntemi	1	%0,7
13.Öğretmen	3	%2,3	37.Zevk aldığım her şey	1	%0,7	61.Kendini keşfetme	1	%0,7
14.Aktivite	3	%2,3	38.Boş bir ders	1	%0,7	62.Deniz	1	%0,7
15.Eğlenmek	2	%1,5	39.Öğretim	1	%0,7	63.Bir görev	1	%0,7
16.Hayatın provası	2	%1,5	40.Sevgi	1	%0,7	64.Hayatın yansıması	1	%0,7
17.Okul	2	%1,5	41.Aile	1	%0,7	65.Çizgi film	1	%0,7
18.Gülmek	2	%1,5	42.Güneş	1	%0,7	66.Birliktelik	1	%0,7
19.Çiçek	2	%1,5	43.Özgür bir salıncak	1	%0,7	67.Yeme içme	1	%0,7
20.Pencere	2	%1,5	44.Masal	1	%0,7	68.Sanat	1	%0,7
21.Paylaşmak	2	%1,5	45.Kaçamak yapma	1	%0,7	69.Çocuk	1	%0,7
22.Gelişim	2	%1,5	46.Deniz dalgası	1	%0,7	70.Hayatın tasviri	1	%0,7
23.Su	2	%1,5	47.Serüven	1	%0,7	71.Hayalleri gerçekleştirme fırsatı	1	%0,7
24.Farklı bir dünya	2	%1,5	48.Tiyatro	1	%0,7	72.Hayatın tanıtımı	1	%0,7
Toplam						128	100	

Tablo 2 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmen adaylarının kendileri açısından “benim için oyun” kavramına ilişkin 72 metafor ürettikleri görülmüştür. Bu metaforlardan en yüksek frekansa sahip metaforların sırasıyla “mutluluk, mutluluk kaynağı” (f=11, %8,5), “hayat” (f=6, %7,0), “öğrenme, öğrenme yöntemi” (f=5, %3,9), “araç” (f=5, %3,9), “hayal gücü” (f=4, %3,1), “çocuk olabilmek” (f=4, %3,1) ve “kitap”

(f=4, %3,1) olduğu görülmektedir. Üretilen metaforlardan 24 metafor birden fazla katılımcı tarafından diğerleri ise, birer katılımcı tarafından kullanılmıştır.

Ayrıca, öğretmen adaylarının “benim için oyun” kavramına ilişkin olarak ürettikleri metaforlardan bazılarının (9 metafor) birden fazla kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmüştür. Bu metaforlar; “hayat” metaforu, (1, 5, 7. kategori), “kitap”, (1, 2, 6. kategori), “öğretmen”, (1, 2, 6. kategori), “ihtiyaç”, (2, 4, 9. kategori), “arkadaş”, (2, 8, 9. kategori) gibi metaforlar 3 kategorik anlamı ifade etmek için kullanılırken; “araç”, (1, 2. kategori), “pencere”, (1, 4.kategori), “mutluluk”, (2, 9. kategori), “hayal gücü”, (4, 7.kategori) gibi metaforlar 2 kategorik anlamı ifade etmek için kullanılmıştır. Örneğin, “kitap” metaforu bir katılımcı tarafından 1. kategoride “öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun” olarak kullanılırken, bir diğer katılımcı tarafından 2. kategoride, “eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun”, 6. kategoride ise, “kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun” olarak kullanılmıştır. Aynı metaforu kullanan katılımcıların farklı kategorilere yönelik açıklamalarından örnekler aşağıda yer almaktadır.

1. Kategori: Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun:

“Benim için oyun bir pencere gibidir. Çünkü oyun yeni bakış açıları yeni düşünce tarzı kazandırır. Katılınan her oyun açılan bir penceredir. Bu pencereler aracılığıyla yeni ve farklı şeyler kazanabiliriz.” (19.ÖA. K)

4. Kategori: Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun:

“Benim için oyun bir pencere gibidir. Çünkü bazen hayatın gerçekleri beni bunaltır. Hayatı bir odaya benzetirsek o odadan bunaldığımızda farklı bir pencere açılır o pencere de oyun penceresidir. Bizi farklı dünyalara çeker, rahatlatır.” (102.ÖA. K)

Tablo 3. Öğretmen adaylarının “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metaforlar

Oluşturulan metafor	f	%	Oluşturulan metafor	f	%	Oluşturulan metafor	f	%
1.Hayat	16	%12,5	19.Oksijen	2	%1,5	37.Tiyatro	1	%0,7
2.Eğlence	12	%9,3	20.Kapı	2	%1,5	38.Dil	1	%0,7
3.İhtiyaç	11	%8,5	21.Yapboz	2	%1,5	39.Yaz gününde buz	1	%0,7
4.Yeme içme	10	%7,8	22.Hayatın yansımaları	1	%0,7	40.Elma şekeri	1	%0,7
5.Arkadaş	4	%3,1	23.Hayatı keşfetme	1	%0,7	41.Onların dünyası	1	%0,7
6.Her şey	4	%3,1	24.Mutluluk	1	%0,7	42.Sonsuzluk	1	%0,7
7.Besin	4	%3,1	25.Işık	1	%0,7	43.Kendi hayatını inşa etme	1	%0,7
8.Nefes alma	4	%3,1	26.Bitmesi istenilmeyen şey	1	%0,7	44.Kendini keşfetme aracı	1	%0,7
9.Çikolata	3	%2,3	27.Yüksek bir yamaçtan paraşütle atlamak	1	%0,7	45.Kendi ütopyasını kurmak	1	%0,7
10.Su	3	%2,3	28.Günün en güzel zamanı	1	%0,7	46.Farklı bir dünya	1	%0,7
11.Pamuk şeker	3	%2,3	29.Keşfetmek	1	%0,7	47.Oyun	1	%0,7
12.Lunapark	3	%2,3	30.Kendini gösterdiği ortam	1	%0,7	48.Anne sevgisi	1	%0,7
13.İşi	2	%1,5	31.Sığınak	1	%0,7	49.Stres topu	1	%0,7
14.Hayal dünyası	2	%1,5	32.Ağaç	1	%0,7	50.Vazgeçilmez bir parça	1	%0,7
15.Gerçek	2	%1,5	33.Hayata atılan ilk adım	1	%0,7	51.Tatlı	1	%0,7
16.Özgürlük	2	%1,5	34.Serüven	1	%0,7	52.Gelişimin bir parçası	1	%0,7
17.Sevgi	2	%1,5	35.Şeker	1	%0,7	53.Yansıma	1	%0,7
18.Öğrenme, öğrenme yolu	2	%1,5	36.Zamanın işlemediği bir ortam	1	%0,7	54.Hayallerini yaşama fırsatı	1	%0,7
						Toplam	128	100

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmen adaylarının çocuklar açısından “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin 54 metafor ürettikleri görülmüştür. Bu metaforlardan en yüksek frekansa sahip metaforların sırasıyla, “hayat” (f=16, %12,5),

“eğlence” (f=12, %9,3), “ihtiyaç” (f=11, %8,5), “yeme içme” (f=10, %7,8), “arkadaş” (f=4, %3,1), “her şey” (f=4, %3,1), “kitap” (f=4, %3,1), “besin” (f=4, %3,1) ve “nefes alma” (f=4, %3,1) olduğu görülmektedir. Üretilen metaforlardan 22 metafor birden fazla katılımcı tarafından diğerleri ise, birer katılımcı tarafından kullanılmıştır.

Ayrıca, öğretmen adaylarının “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metaforlardan bazılarının (15 metafor) birden fazla kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmüştür. “Hayat” metaforu 1 ve 7. kategori dışında bütün (2, 3, 5, 6, 8) kategoriler için kullanılmıştır. “Eğlence” metaforu (2 ve 6. kategori), “ihtiyaç” (2, 3, 4, 7. kategori), “yeme içme” (1, 3, 4. kategori), “arkadaş” (2, 4, 8. kategori), “her şey” (3, 4, 8. kategori), “besin” (1, 3. kategori), “nefes almak” (3, 4, 6. kategori), “çikolata” (2, 6. kategori), “su” (1, 2, 3. kategori), “iş” (6, 7. kategori), “gerçek” (4, 5. kategori), “öğrenme, öğrenme yolu” (1, 4. kategori), “sevgi” (2, 6. kategori) ve “yapboz” (2, 4. kategori) metaforları birden fazla kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanılmıştır.

Örneğin, “hayat” metaforu bir katılımcı tarafından 1. kategoride “öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun” olarak kullanılırken, bir diğer katılımcı tarafından 4. kategoride “kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun” kullanılmıştır. Aynı metaforu kullanan katılımcıların farklı kategorilere yönelik açıklamalarından örnekler aşağıda yer almaktadır.

2. Kategori: Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun:

“Çocuk için oyun çikolata gibidir. Çünkü oyun zevk verir. Çikolatanın damakta bıraktığı tadı çocuklar oyun oynarken tüm bedenlerinde hisseder.” (110.ÖA. E)

6. Kategori: Yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun:

“Çocuk için oyun çikolataya benzer. Çünkü oyun oynayan çocuk kendini kaybetmiş ve kendini oyuna adanmıştır. Hiç bıkmaz, tekrar tekrar oynamak ister. Çikolata bittiğinde tekrar çikolata istemesi gibi.” (99.ÖA. K)

Öğretmen adaylarının kendileri ve çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin ürettikleri metaforlara bakıldığında, bazı katılımcıların kendileri ve çocuklar açısından oyunu aynı metaforlarla ifade ettikleri görülmüştür. Ancak, aynı metafor bazı katılımcılar tarafından aynı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanılırken, bazıları tarafından farklı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanılmıştır. Örneğin:

Hem çocuk için hem de kendi açısından oyunu “ihtiyaç” metaforu ile ifade eden katılımcı (85.ÖA. K) ihtiyaç metaforunu aynı kategorik anlamı (4. Kategori: Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun) ifade etmek üzere kullanmıştır.

“Benim için oyun bir ihtiyaç gibi değil, “ihtiyaçtır”. Çünkü oyun gelişim açısından önemlidir. Bana göre insanın kendini gerçekleştirebildiği yerlerdir. Hayal dünyamın geliştiği ve özgürlüğü tattığım zamanlar çoğunlukla oyun oynadığım zamanlardı. İşte bu yüzden oyun bir ihtiyaçtır. En azından benim için öyleydi.”

“Çocuklar için oyun gibidir. Bu boşluğa yine bir ihtiyaç diyeceğim. Çünkü ben de çocuk oldum. Kendi çocukluğum da dahil tüm çocukların çocukluğu hakkında aynı şeyi düşünüyorum. Oyun bir ihtiyaçtır. Hayallerimizin geliştiği zamanlardır. Hayallerin geliştiği zamanlardır. Kimi zaman anne, kimi zaman baba, kimi zaman öğretmen veya doktor aklımıza gelebilecek ya da çocukların aklına gelebilecek çoğu şeyi yaptığı ve olmak istediği kişiyi olduğu zamandır.”

Hem çocuk hem de kendi açısından oyunu “ihtiyaç” metaforu ile ifade eden öğretmen adayı (123.ÖA. E) ihtiyaç metaforunu farklı kategorik anlamları ifade etmek üzere kullanmıştır.

“Benim için oyun ihtiyaç gibidir. Çünkü günlük yaşamın sıkıntılarından kurtulmak için yapılabilecek en iyi aktivitedir.” (2. Kategori: Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun).

“Çocuk için oyun ihtiyaç gibidir. Çünkü metabolizmalarının hızlı çalışması ve zihinsel olarak büyük gelişim gösterdikleri bu dönemde hem enerjilerini hem de zihinlerini en iyi bu şekilde kullanabilirler.” (7. Kategori: Gelişimi destekleyen olarak oyun)

Hem çocuk için hem de kendi için oyunu “serüven” olarak değerlendiren öğretmen adayı (115.ÖA. E) serüven metaforunu aynı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanmıştır.

“Benim için oyun bir “serüven” gibidir. Çünkü keşfetmeyi, öğrenmeyi, kendimizi geliştirmeyi, zorluklara karşı çözüm yolu üretmeyi en güzel yollardan biri olan oyun ile kazanırız.” (1. Kategori: Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun)

“Çocuklar için oyun yine bir “serüven” gibidir. Çünkü ben de hala bazen çocuk gibiyim.” (1. Kategori: Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun)

Hem çocuk için hem de kendi için oyunu “hayat” olarak değerlendiren öğretmen adayı (126.ÖA. E) hayat metaforunu aynı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanmıştır.

“Benim için oyun hayata benzer. Çünkü oyun hayatın bir provası gibidir. Nasıl bir tiyatrodaki oyunu profesyonellikle sergileyebilmek için günlerce haftalarca provası yapılırsa hayat için de oyun bir provadır.” (5. Kategori: Hayatın kopyası, provası olarak oyun).

“Çocuklar için oyun hayata benzer. Çünkü bir çocuk oyun oynarken bazen öğretmen olur bazen polis, bazen de bir iş makinasının şoförü olur. Oyun oynarken çocuğun kurduğu hayaller belki kendi farkında olmadan geleceğini şekillendirecek etmenlerdir.” (5. Kategori: Hayatın kopyası, provası olarak oyun).

Öğretmen Adaylarının Kendileri ve Çocuklar Açısından “Oyun” Kavramına İlişkin Ürettikleri Metafor Kategorileri

Çalışmaya katılan, öğretmen adaylarının “oyun” kavramına yönelik sahip oldukları metaforların oluşturduğu kategoriler “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin olarak iki ayrı grupta değerlendirilmiştir.

Öğretmen adaylarının “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metafor kategorileri Tablo 4’te yer almaktadır.

Tablo 4. Öğretmen adaylarının “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metafor kategorileri (N=128)

Kategoriler	Benim için Oyun			Çocuklar için Oyun		
	f	%	Metafor sayısı	f	%	Metafor sayısı
1. Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun	22	17,1	12	10	7,8	9
2. Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun	44	34,4	26	33	25,8	13
3. Hayatta kalma aracı, yaşamsal ihtiyaç olarak oyun	4	3,1	3	21	16,4	12
4. Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun	24	18,7	18	30	23,5	23
5. Hayatın kopyası, provası olarak oyun	7	5,4	5	4	3,1	3
6. Yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun	3	2,3	3	16	12,5	10
7. Gelişimi destekleyen olarak oyun	11	8,9	9	9	7	4
8. Paylaşım aracı olarak oyun	5	3,9	4	5	3,9	4
9. Çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun	8	6,2	5	-	-	-
Toplam	128	100	85	128	100	78

Tablo 4 incelendiğinde, öğretmen adaylarının ürettikleri metaforların 9 kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmektedir.

Katılımcıların benim için oyun kavramına ilişkin ürettikleri metaforların tüm kategorilerde ifade edildiği, çocuk için oyun kavramına ilişkin üretilen metaforların ise 8 kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmektedir

Benim için oyun kavramına ilişkin olarak kullanılan metaforlardan (72 metafor) 9 metafor birden fazla kategorik anlamı ifade etmek için kullanılmıştır. Örneğin Bu metaforlardan; “hayat” metaforu, 3 kategorik anlamı (1, 5, 7. kategori) ifade etmek için kullanılmıştır

Çocuk için oyun kavramına ilişkin olarak kullanılan metaforlardan (54 metafor) 15 metafor birden fazla kategorik anlamı ifade etmek için kullanılmıştır.

Örneğin, “hayat” metaforu 1 ve 7. kategori dışında bütün (2, 3, 5, 6, 8) kategoriler için kullanılmıştır

Bu bölümde, Tablo 5 ve 6’da her kategori “benim için oyun” ve “çocuklar için oyun” olarak ayrı ayrı ele alınarak verilmiştir. Elde edilen verilere göre oluşturulan kategoriler öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlarla ilgili ifadelerinden doğrudan alıntılara yer verilerek desteklenmektedir.

Tablo 5. Öğretmen adaylarının “benim için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metafor kategorileri (N=128)

Kategoriler	f	%
1. Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun: (12 metafor) “Öğrenme, öğrenme yöntemi” (5), “Ders” (3), “Kitap” (2), “Öğretmen” (2), “Okul” (2), “Hayat” (2), “Araç” (1), “Pekiştirici” (1), “Pencere” (1), “Aşamalar” (1), “Öğretim” (1)	22	17,1
2. Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun: (26 metafor) “Mutluluk, mutluluk kaynağı” (10), “Araç” (4), “Çikolata” (3), “Aktivite” (3), “Eğlenmek” (2), “Gülmek” (2), “Kitap” (1), “Lunapark” (1), “Başka bir dünyaya girmek” (1), “İhtiyaç” (1), “Serüven” (1), “Soyutlanmak” (1), “Yediğim bir burger” (1), “Manzara” (1), “Zevk aldığım bir şey” (1), “Boş bir ders” (1), “Bir görev” (1), “Güneş” (1), “Kaçamak yapma” (1), “Arkadaş” (1), “Deniz dalgası” (1), “Kendini keşfetme” (1), “Spor yapmak” (1), “Bayram şekeri” (1), “Masal” (1), “Mola” (1), “Doğallık” (1)	44	34,4
3. Hayatta kalma aracı, yaşamsal ihtiyaç olarak oyun: (3 metafor) “Su” (2), “Yeme içme” (1), “Hayatın tanıtımı” (1)	4	3,1
4. Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun: (18 metafor) “Özgürlük” (3), “Hayal gücü” (3), “Çiçek” (2), “Farklı bir dünya” (2), “Renkler” (1), “Gerçeklerden kaçmak” (1), “Tiyatro” (1), “Çizgi film” (1), “Deniz” (1), “Sınırları olmayan kimlik” (1), “Anlaşma yöntemi” (1), “Hayalleri gerçekleştirme fırsatı” (1), “Özgür bir salıncak” (1), “İhtiyaç” (1), “Safari yapmak” (1), “Gözüne far tutulmuş dev tavşan” (1), “Heves” (1), “Pencere” (1)	24	18,7
5. Hayatın kopyası, provası olarak oyun: (5 metafor) “Hayat” (2), “Hayatın provası” (2), “Hayatın kopyası” (1), “Yaşamın tasviri” (1), “Hayatın yansıması” (1)	7	5,4
6. Yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun: (3 metafor) “Yaşamın anlamı” (1), “Nefes” (1), “Kitap” (1)	3	2,3
7. Gelişimi destekleyen olarak oyun: (9 metafor) “Hayat” (2), “Gelişim” (2), “Öğretmen” (1), “Sanat” (1), “Eğitsel bir materyal” (1), “Aile” (1), “Hayal gücü” (1), “Beyin egzersizi” (1), “Değerlendirme” (1)	11	8,9
8. Paylaşım aracı olarak oyun: (4 metafor) “Paylaşmak” (2), “Birliktelik” (1), “Arkadaş” (1), “Sevgi” (1)	5	3,9
9. Çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun: (5 metafor) “Çocuk olabilmek” (4), “Arkadaş” (2), “Mutluluk, mutluluk kaynağı” (1), “Çocuk” (1), “İhtiyaç” (1)	8	6,2
Toplam	128	100

“Benim İçin Oyun” Metaforlarına İlişkin Kategoriler

1. Öğrenme, Deneyimleme Aracı Olarak Oyun

Tablo 5’te görüldüğü gibi bu kategoriyi 11 öğretmen adayı ve 21 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %16,4’ü bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “öğrenme, öğrenme yöntemi” (5), “ders” (3), “kitap” (2), “öğretmen” (2), “okul” (2), “hayat” (2). Örnek:

“Benim için oyun “öğretmen” gibidir. Çünkü bir bilgiyi en kalıcı şekilde öğretmeye yarar. Ayrıca hayal gücünü geliştirmeye yarar.” (112.ÖA. E)

“Benim için oyun “öğretmen” gibidir. Çünkü hem öğrenmesini hem de gelişmesini sağlar.” (72.ÖA. K)

“Benim için oyun “bir öğrenme şeklidir, yöntemidir. Çünkü kelimelerle anlamakta zorluk çektiğimiz daha didaktik olan bilgileri oyunla daha kalıcı şekilde öğrenebiliriz. Eğlenerek öğrenme yoludur oyun.” (41.ÖA. K)

2. Eğlenme, Zaman Geçirme Aracı, Rahatlama Biçimi Olarak Oyun

Tablo 5’de görüldüğü gibi bu kategoriyi 27 öğretmen adayı ve 45 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %35,1’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “mutluluk, mutluluk kaynağı” (10), “araç” (4), “çikolata” (3), “aktivite” (3), “eğlenmek” (2). Örnek:

“Benim için oyun güneş gibidir. Çünkü oyun oynamak bizi mutlu eder ve içimizi ısıtır. Günün yorgunluğu ve sıkıntılarımızdan bizi biraz da olsa uzaklaşmamızı sağlar.” (60.ÖA. K)

“Benim için oyun, çikolata yemek gibidir. Çünkü çok mutlu eder ve paylaştıkça daha lezzetli olur. Kişi sayısı çoğaldıkça daha güzel bir hal alır.” (14.ÖA. K)

“Benim için oyun çikolata gibidir. Çünkü canım sıkıldığında ya da üzgün olduğumda moralimin yerine gelmesi için yaptığımıdır.” (30.ÖA.K)

“Benim için oyun lunapark gibidir. Çünkü, saatlerce eğlenmek her duyguyu yaşamak ve istediğin şeyi yapmaktır.” (21.ÖA. K)

“Benim için oyun zaman geçirmek için kullanılan bir araca benzer. Çünkü canım sıkılınca oynarım.” (119.ÖA. E)

“Benim için oyun güneş gibidir. Çünkü oyun oynamak bizi mutlu eder ve içimizi ısıtır. Günün yorgunluğu ve sıkıntılarımızdan bizi biraz da olsa uzaklaşmamızı sağlar.” (60.ÖA. K)

3. Hayatta Kalma Aracı, Yaşamsal İhtiyaç Olarak Oyun

Tablo 5’de görüldüğü gibi bu kategoriyi 3 öğretmen adayı ve 4 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %3,1’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “su” (2), “yeme içme” (1), “hayatın tanıtımı” (1) .Örnek:

“Benim için oyun su gibidir. Çünkü hiç kimse oyunsuz bir hayat geçirmez. Hayatımızda su nasılsa bence oyunda öyledir.” (122.ÖA. E)

“Benim için oyun su gibi vazgeçilmezdir. Çünkü oyun temel ihtiyacım gibidir. Küçüklüğümde beri benim için vazgeçilmez bir öğrenme, eğlenme merkezidir.” (116.ÖA. E)

4. Kendini Gerçekleştirme, İfade Etme Biçimi Olarak Oyun

Bu kategoriyi 24 öğretmen adayı ve 18 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %18,7’si bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “özgürlük” (3), “hayal gücü” (3), “çiçek” (2), “farklı bir dünya” (2). Örnek:

“Benim için oyun gerçeklerden kaçmak gibidir. Yani hayaldir. Çünkü gerçekte olmayan ya da yapamadığımız şeyleri orda yeni kurallar koyarak kendimize göre hayalimize göre bir nevi canlandırabiliriz.” (25.ÖA. K)

“Benim için oyun safari yapmak gibidir. Çünkü keşfettikçe bilinmeyen, bulunmayan güzellikler ortaya çıkar. Ve aslında oyunun o kadar da basit bir kavram olmadığını öğrenirim.” (97.ÖA. K)

“Benim için oyun deniz gibidir. Çünkü hayal gücünün sınırsızlığının ortaya çıktığı en özgür zamandır.” (24.ÖA. K)

“Benim için oyun çizgi film gibidir. Çünkü çizgi film hiç bitsin istemem. Çizgi filmlerde kimse ölmez, oyunlarda da ölen kişi tekrar canlanır. Çizgi filmde istediğin şeyi istediğin gibi düşünebilirsin. Oyunda da istediğin kişi olabilirsin. İstediyin zaman yemek yiyebildiğimiz, koşabildiğimiz, hoplayabildiğimiz faaliyettir.” (117.ÖA. E)

5. Hayatın Kopyası, Provası Olarak Oyun

Bu kategoriye 7 öğretmen adayı ve 5 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %5,4’ü bu kategoriye ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “hayat” (2), “hayatın provası” (2), “hayatın kopyası” (1), “yaşamın tasviri” (1), “hayatın yansıması” (1). Örnek:

“Benim için oyun hayatın bir kopyası gibidir. Çünkü küçük yaşlarda edinmemiz gereken birçok bilgiyi oyun oynayarak ediniriz. Bir minyatür sanatı gibi her şeyi ufak çaplı bir çerçeve içinde kurulan oyunlarla oynarız. Bazen öğrenme amaçlı bazen bilgi edinme amaçlı oyun hayatın her aşamasında var olmaya devam eder. Tiyatro sanatçıları bile oyun oynayan yetişkinlerdir. Anlatmak istediklerini hayatın belli kesimlerini oynayarak ifade ederler.” (2.ÖA. K)

“Benim için oyun yaşamın bir tasvirine benzer. Çünkü oyunlar farklı farklı olsa da içinde yaşama dair bize öğretebileceği gösterebileceği şeyler vardır.” (59.ÖA. K)

6. Yaşamın Anlamı, Hayatın Kendisi Olarak Oyun

Bu kategoriye 3 öğretmen adayı ve 3 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %2,3’ü bu kategoriye ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “yaşamın anlamı” (1), “nefes” (1), “kitap” (1). Örnek:

“Benim için oyun yaşamın anlamı gibidir. Çünkü oyun olmadan yaşamın bir anlamı yoktur. Yaşama anlam katan şey oyun oynayabilmek gülebilmektir.” (28.ÖA. K)

“Benim için oyun kitap gibidir. Çünkü kitaba başladığımda sonuna nasıl geldiğimi anlayamam. Ondandır dolayı oyun da onun gibidir. Zamanın nasıl geçtiğini anlayamazsınız. Oyun hayatımda hep olması gereken bir kavram olup çocuk ruhlu kalmamı sağlar.” (19.ÖA. K)

7. Gelişimi Destekleyen Olarak Oyun

Bu kategoriye 11 öğretmen adayı ve 9 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %8,9’u bu kategoriye ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “hayat” (2), “gelişim” (2), “öğretmen” (1), “sanat” (1), “öğretmen” (1), “sanat” (1), “eğitsel bir materyal” (1). Örnek:

“Benim için oyun eğitsel bir materyal gibidir. Çünkü gelişimde büyük rol oynar. Oyunlarla öğrenir oyunlarla bir takım şeyler kazanırız.” (33.ÖA. K)

“Benim için oyun gelişim gibidir. Çünkü oyun oynarken hem zihinsel hem de bedensel olarak gelişim gösteririz.” (125.ÖA. E)

“Benim için oyun öğretmen gibidir. Çünkü gelişim evreleri oyun yoluyla desteklenir ayrıca normal yollarla öğrenilmesi zor olan şeyler oyun sayesinde kolayca öğrenilir.” (124.ÖA. E)

8. Paylaşım Aracı Olarak Oyun

Bu kategoriye 5 öğretmen adayı ve 4 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %3,9’u bu kategoriye ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “paylaşmak” (2), “birliktelik” (1), “arkadaş” (1). Örnek:

“Benim için oyun arkadaş gibidir. Çünkü çocukluğum dışarıda oynamakla (arkadaşlarımla) geçti.” (134.ÖA. E)

“Benim için oyun birlikteliğe benzer. Çünkü oyun içindeki dayanışma, paylaşma duygusu ve birlikte karar verme eğiliminden dolayı.” (129.ÖA. E)

9. Çocuk Olabilmek, Çocukluğa Dönüş Olarak Oyun

Bu kategoriyi 8 öğretmen adayı ve 5 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %6,2’si bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “çocuk olabilmek” (4), “arkadaş” (2). Örnek:

“Benim için oyun arkadaş gibidir. Çünkü çocukluğum dışarıda oynamakla (arkadaşlarımla) geçti.” (134.ÖA. E)

“Benim için oyun çocuk olabilmek gibidir. Çünkü insan yaşını düşünmeyip kılıktan kılığa girebiliyor ve hiç zorluk çekmiyor, eğlenebiliyor.” (76.ÖA. K)

Tablo 6. Öğretmen adaylarının “çocuklar için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metafor kategorileri (N=128)

Kategoriler	f	%
1. Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun: (9 metafor) “Yemek yeme” (2), “Su”(1), “Besin” (1), “Öğrenme, öğrenme yolu” (3), “Hayata atılan ilk adım” (1), “Kendi hayatını inşa etme” (1), “Keşfetmek” (1), “Hayallerini yaşama fırsatı” (1)	10	7,8
2. Eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlama biçimi olarak oyun: (13 metafor) “Eğlence” (11), “İhtiyaç” (4), “Hayat” (3), “Pamuk şeker” (3), “Lunapark” (3), “Çikolata” (2), “Su” (1) “Arkadaş” (1), “Sevgi” (1), “Oyun” (1), “Stres topu” (1), “Anne sevgisi” (1), “Yapboz” (1),	33	25,8
3. Hayatta kalma aracı, yaşamsal ihtiyaç olarak oyun: (12 metafor) “Yemek yeme” (3), “Hayat” (3), “İhtiyaç” (3), “Besin” (3), “Oksijen” (2), “Her şey” (1), “Su” (1), “Vazgeçilmeyen bir parça” (1), “Serüven” (1), “Nefes alma” (1), “Yaz gününde buz” (1), “Mutluluk” (1), “Onların dünyası” (1)	21	16,4
4. Kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun: (23 metafor) “İhtiyaç” (2), “Özgürlük” (2), “Kapı”(2), “Nefes alma” (2), “Her şey” (2), “Hayat” (1), “Kendini keşfetme aracı” (1), “Yapboz” (1), “Hayatı keşfetme” (1), “Arkadaş” (1), “Farklı bir dünya” (1), “Hayal dünyası” (1), “Kendini gösterdiği ortam” (1), “Sonsuzluk” (1), “Sığınak” (1), “Zamanın işlemediği bir ortam” (1), “Gelişimin bir parçası” (1), “Yüksek bir yamaçtan paraşütle atlamak” (1), “Günün en güzel zamanı” (1), “Elma şeker” (1), “Tiyatro” (1), “Dil” (1), “Gerçek” (1), Kendi ütopyasını kurmak” (1), “Öğrenme, öğrenme yolu” (1)	30	23,5
5. Hayatın kopyası, provası olarak oyun: (3 metafor) “Hayat” (2), “Hayatın yansıması” (1), “Gerçek” (1)	4	3,1
6. Yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun: (10 metafor) “Hayat” (7), “Çikolata” (1), “Ağaç” (1), “Eğlence” (1), “Şeker” (1), “Sevgi” (1), “Bitmesi istenilmeyen şey” (1), “Nefes alma” (1), “Tatlı” (1), “Gerçek” (1), “İşi” (1)	16	12,5
7. Gelişimi destekleyen olarak oyun: (4 metafor) “Yemek yeme” (3), “İhtiyaç” (2), “Işık” (1), “İşi” (1)	9	7
8. Paylaşım aracı olarak oyun: (4 metafor) “Arkadaş” (2), “Hayat” (1), “Yansıma” (1), “Her şey” (1)	5	3,9
9. Çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun:	-	-
Toplam	128	100

“Çocuk İçin Oyun” Metaforlarına İlişkin Kategoriler

1. Öğrenme, Deneyimleme Aracı Olarak Oyun

Tablo 6’da görüldüğü gibi bu kategoriyi 11 okul öncesi öğretmeni adayı ve 9 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %7,8’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “yemek yeme” (2), “su” (1), “besin” (1), “öğrenme, öğrenme yolu” (3), “hayata atılan ilk adım” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun hayata atılan ilk adım gibidir. Çünkü hayatı az da olsa oyun oynamaya başlayarak öğrenir.” (131.ÖA. E)

“Çocuklar için oyun yemek yeme gibidir. Çünkü oyun oynadıklarında bazı şeyleri öğrenirler ve kendilerini geliştirirler.” (119.ÖA. E)

2. Eğlenme, Zaman Geçirme Aracı, Rahatlama Biçimi Olarak Oyun

Bu kategoriyi 33 öğretmen adayı ve 13 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %25,8’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “eğlence” (11), “ihtiyaç” (4), “hayat” (3), “pamuk şeker” (3), “lunapark” (3), “çikolata” (2), “oyun” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun lunapark gibidir. Çünkü çocuk bindiği ve kullandığı araç ve materyallerden zevk alır. Hiçbir şey düşünmeden sorgusuzca kendini bu durumun içine bırakır ve eğlenmeye bakar.” (132.ÖA. E)

“Çocuk için oyun, pamuk şeker yemek gibidir. Çünkü pamuk şeker yedikçe lezzet alırsın oyun oynarken de aynı lezzeti alırsın.” (21.ÖA. K)

“Çocuklar için oyun sadece oyun gibidir. Çünkü o an mutlu olmak eğlenmek vakit harcamak içindeki enerjiyi atmak bu gibi bir amaç gütmekten hoşuna giden şeylerle uğraşmak.” (46.ÖA. K)

“Çocuklar için oyun eğlenceli bir uğraş gibidir. Çünkü çocuklar oyunu herhangi bir eğitici yönü olduğu için veya fayda sağlamak için oynamazlar. Tek amaçları eğlenmektir.” (64.ÖA. K)

3. Hayatta Kalma Aracı, Yaşamsal İhtiyaç Olarak Oyun

Bu kategoriyi 21 öğretmen adayı ve 12 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %16,4’ü bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “yemek yeme” (3), “hayat” (3), “ihtiyaç” (3), “besin” (3), “oksijen” (2). Örnek:

“Çocuklar için oyun vazgeçilmez bir besin gibidir. Çünkü çocukların ifade biçimleridir.” (1.ÖA. K)

“Çocuklar için oyun ihtiyaç gibidir. Çünkü metabolizmalarının hızlı çalışması ve zihinsel olarak büyük gelişim gösterdikleri bu dönemde hem enerjilerini hem de zihinlerini en iyi bu şekilde kullanabilirler.” (123.ÖA. E)

“Çocuklar için oyun hayatın kendisi gibidir. Çünkü çocuğun her an düşündüğü şeydir oyun. Sürekli oyun oynamak isterler. Onlar için bir temel ihtiyaçtır oyun. Bu yüzden çocuk için hayat oyun demektir.” (47.ÖA. K)

4. Kendini Gerçekleştirme, İfade Etme Biçimi Olarak Oyun

Bu kategoriyi 30 öğretmen adayı ve 23 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %23,5’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “ihtiyaç” (2), “özgürlük” (2), “kapı” (2), “nefes alma” (2), “her şey” (2), “hayat” (1), “hayal dünyası” (1), “sonsuzluk” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun yapboz parçaları gibidir. Çünkü çocuk oyun oynadıkça yapboz parçalarını birleştirerek bütünü tamamlar(kendini).” (3.ÖA. K)

“Çocuk için oyun yeni bir dünyaya açılan bir kapı gibidir. Çünkü çocuk oyunla birlikte hissettiği, düşündüğü şeyleri hayata empoze eder. Oyun oynamak çocuklar için çok önemlidir. Çünkü üzerlerindeki enerjiyi en iyi atma yöntemidir.” (11.ÖA. K)

“Çocuk için oyun hayal dünyasına benzer. Çünkü çocuklar oyun oynarken kendilerini kaybederler ve yeni bir dünyada yaşarlar.” (23.ÖA. K)

“Çocuk için oyun sonsuzluk gibidir. Çünkü oyun çocuğun zaman mekân hatta kendini unuttuğu her andır.” (24.ÖA. K)

5. Hayatın Kopyası, Provası Olarak Oyun

Bu kategoriyi 4 öğretmen adayı ve 3 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %3,1’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “hayat” (2), “hayatın yansıması” (1), “gerçek” (1). Örnek:

“Çocuklar için oyun gerçek gibidir. Çünkü oyun sırasında çocuklar isterler ve gerçekleştirirler. Gerçekmiş gibi davranışlar gösterebilirler. Kısaca oyunda yaşarlar.” (98.ÖA. K)

“Çocuklar için oyun gerçek hayat gibidir. Çünkü oyunla gerçeğin ayrımında olsalar bile yine de o an oyundaki rollerine sıkı sıkıya bağlanırlar.” (111.ÖA. E)

6. Yaşamın Anlamı, Hayatın Kendisi Olarak Oyun

Bu kategoriyi 16 öğretmen adayı ve 10 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %12,5’i bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “hayat” (7), “çikolata” (1), “ağaç” (1), “eğlence” (1), “şeker” (1), “sevgi” (1), “bitmesi istenilmeyen şey” (1), “nefes alma” (1), “tatlı” (1), “gerçek” (1), “iş” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun, nefes almaya benzer. Çünkü yapmadan duramaz, bi şekilde her şeyi oyuna çevirir.” (14.ÖA. K)

Çocuk için oyun hayatın kendisidir. Çünkü bir çocuğun yapacağı tek iş oyundur aslında. Oyun onlar için hayatın vazgeçilmez bir parçasıdır.” (2.ÖA. K)

7. Gelişimi Destekleyen Olarak Oyun

Bu kategoriyi 9 öğretmen adayı ve 4 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %7’si bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “yemek yeme” (5), “ihtiyaç” (2), “ışık” (1), “iş” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun onun işi gibidir. Çünkü nasıl insanlar yaşamlarını sürdürmek için bir iş sahibi oluyorsa çocuklar da sağlıklı bir gelişim tamamlamak için oyun oynamak zorundadır.” (16.ÖA. K)

“Çocuk için oyun yemek yemek, su içmek gibidir. Çünkü oyun çocuğun temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyaç onun gelişimine katkıda bulunur ve eksikli halinde çocuğun gelişiminde aksamalar olabilir.” (19.ÖA. K)

8. Paylaşım Aracı Olarak Oyun

Bu kategoriyi 5 öğretmen adayı ve 4 metafor temsil etmektedir. Katılımcıların %3,9’u bu kategoriyi ifade eden metafor üretmiştir. Bu kategoride en sık kullanılan metaforlar; “arkadaş” (2), “hayat” (1), “yansıma” (1), “her şey” (1). Örnek:

“Çocuk için oyun hayat gibidir. Çünkü çocuklar oyun oynadıkça öğrenirler. Büyürler, gelişirler. Aynı hayat gibi öğrenmeyi paylaşmayı öğretir. Çocuklar için vazgeçilmez bir öğrenme ve eğlenme aracıdır.” (116.ÖA. E)

“Çocuklar için oyun arkadaş gibidir. Çünkü çocuklar oyun oynarken oyuncaklarla konuşurlar, onlarla vakit geçirmekten zevk alırlar. Grup oyunları oynarken de farkında olmadan sosyalleşirler ve arkadaş sahibi olurlar.” (95.ÖA. K)

SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu çalışmada metaforlar aracılığıyla okul öncesi öğretmen adaylarının, kendileri ve çocuklar açısından “oyun” kavramına ilişkin algılarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, bir devlet üniversitesinin Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği Lisans Programı ikinci sınıf öğrencilerinden 134 öğretmen adayı oluşturmuştur. Öğretmen adaylarının oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını belirlemek üzere yapılan analizlerde, araştırma bulguları, çalışmanın amacına uygun

veri sunan 128 öğretmen adayından elde edilen verilerle gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularına göre, öğretmen adaylarının “benim için oyun” kavramına ilişkin toplam 72 metafor ürettikleri, “çocuk için oyun” kavramına ilişkin olarak ise 54 metafor ürettikleri belirlenmiştir. Oyun kavramına ilişkin olarak üretilen metaforlardan “benim için oyun” kavramı için üretilen en yüksek frekansa sahip metaforlar; “mutluluk, mutluluk kaynağı” (f=11, %8,5), “hayat” (f=6, %7,0), “öğrenme, öğrenme yöntemi” (f=5, %3,9) dir. Çocuklar açısından bakıldığında ise, “çocuklar için oyun” kavramı için en yüksek frekansa sahip metaforlar; “hayat” (f=16, %12,5), “eğlence” (f=12, %9,3), “ihtiyaç” (f=11, %8,5), “yeme içme” (f=10, %7,8) metaforlarıdır. Öğretmen adaylarının hem kendileri hem de çocuklar açısından oyunu, “hayat”, “ihtiyaç”, “serüven” gibi metaforlarla ifade ettikleri görülmüştür. Ancak, aynı metafor bazı katılımcılar tarafından aynı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanılırken, bazıları tarafından ise farklı kategorik anlamı ifade etmek üzere kullanılmıştır. Örneğin: “serüven” metaforu birden çok katılımcı tarafından aynı kategoride (öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun) kullanılmıştır. “Hayat” metaforu ise, bir katılımcı tarafından “öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun” olarak kullanılırken, bir diğer katılımcı tarafından farklı bir kategoride “kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak kullanılmıştır.

Öğretmen adaylarının “benim için oyun” ve “çocuk için oyun” kavramına ilişkin olarak ürettikleri metaforların 9 kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmüştür. Bu kategoriler; “Öğrenme, deneyimleme aracı olarak oyun”, “eğlenme, zaman geçirme aracı, rahatlatma biçimi olarak oyun”, “hayatta kalma aracı, yaşamsal ihtiyaç olarak oyun”, “kendini gerçekleştirme, ifade etme biçimi olarak oyun”, “hayatın kopyası, provası olarak oyun”, “yaşamın anlamı, hayatın kendisi olarak oyun”, “gelişimi destekleyen olarak oyun”, “paylaşım aracı olarak oyun”, “çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun” olarak ele alınmıştır. Öğretmen adaylarının “benim için oyun” kavramına ilişkin ürettikleri metaforların tüm kategorilerde ifade edildiği, “çocuk için oyun” kavramına ilişkin üretilen metaforların ise ilk 8 kategorik anlamı ifade etmek için kullanıldığı görülmüştür. Bu kategorilerin oyunun farklı açılardan önemine işaret ettiği, öğretmen adaylarının oyunu; gelişimsel, eğitimsel, deneyimsel, rahatlatıcı bir araç olarak algıladıklarını ve oyunun yaşamsal önemine vurgu yaptıklarını ortaya koymaktadır.

Öğretmen adaylarının kendileri açısından oyun kavramına yönelik algıları ile çocuklar açısından oyun kavramına ilişkin algılarının oyunun daha çok “temel ihtiyaç olması, rahatlatıcı ve eğlendirici yönü” açısından benzerlik gösterdiği görülmüştür. Öğretmen adaylarının çocuklar açısından, 9. kategoride (çocuk olabilmek, çocukluğa dönüş olarak oyun) metafor üretmedikleri, kendileri açısından ise, bu kategoride metafor ürettikleri görülmüştür. “Benim için oyun” açısından bu kategoride kullanılan metaforların açıklamalarından, öğretmen adaylarının oyunu sadece çocuklara özgü bir etkinlik olarak algılamadıkları, çocukluk dönemine ve bu dönemde oynanan oyunların niteliğine özelemlerini belirtmek üzere kullandıkları belirlenmiştir. Örnek;

“Benim için oyun çocuğa benzer. Çünkü çocukların müthiş bir hayal gücü vardır. Oyun da hayal gücü gerektirir.” (84. ÖA. K) olarak belirtmiştir.

Ergün (1980), oyun oynamanın her yaşta mümkün olduğunu belirtmekte ancak, oyunun tüm özelliklerini içinde barındıran gerçek oyunların çocukluk döneminde oynandığına vurgu yapmaktadır. Yaş büyüdükçe canlıların hayatında oyun oynama oranının azaldığı, çeşitlerinin değiştiği, özelliklerinin kaybolduğu belli bir yaştan sonra oynanan oyunların alabildiğince kurallaşmış, sınırları daralmış, yaratıcılığı ve heyecanı azalmış, vakit geçirme faaliyetleri olduğu belirtilmektedir (Ergün,1980).

Aslan, Sümer, Taşkın ve Emil’in (2015) lise öğrencilerinin oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını belirlemek üzere yaptıkları çalışma da üretilen metaforlar on farklı kategoride toplanmıştır. Bu kategoriler; “oyun hayattır”, “oyun temel ihtiyaçtır”, “oyun

eğlendirir, “oyun bağımlılık yapar”, “oyun ütopyadır”, “oyun dinlendirir ve rahatlatır”, “oyun yaratıcılıktır”, “oyun eğitimidir”, “oyun rekabettir”, “oyun gereksiz etkinlik” olarak belirlenmiştir. Bu çalışma ile benzer şekilde oyunun; eğitsel yönü, rahatlatıcı yönü ile temel ihtiyaç olması açısından ele alınmış olduğu, oyunun gelişimsel yönüne ise vurgu yapılmadığı görülmektedir. Ayrıca, bu çalışmadan farklı olarak oyunun “bağımlılık yapan”, “rekabet aracı” ve “gereksiz” bir etkinlik olarak kategorize edilmiş olması oyunun ergenlik döneminde algılanışı açısından farklılığını ortaya koymaktadır.

Giren (2016) tarafından, okul öncesi öğretmenlerinin oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını belirlemek üzere yapılan çalışmada ise, öğretmenler tarafından oyun kavramına ilişkin üretilen metaforların (36 metafor) beş kategoride, “*öğretici rolü ile oyun*”, “*eğlendirici rolü ile oyun*”, “*çocuğun kendini ifade etme biçimi ve duygularını yansıtıcı rolü ile oyun*”, “*yaşamsal ihtiyaç rolü ile oyun*”, “*çocuğun hayatının bir parçası rolü ile oyun*” olarak ele alındığı görülmektedir. Giren’ in çalışmasında da bu çalışma ile benzer şekilde oyunun; eğitici, eğlendirici, çocuğun kendisini ifade etme aracı olması ve yaşamsal önemine vurgu yapılması açısından benzerlik gösterdiği görülmektedir.

Erbay, Durmuşoğlu Saltalı (2012) tarafından anasınıfına devam eden çocukları olan annelerle yapılan çalışmada, annelerin oyunun ne olduğuna ilişkin algıları yedi başlık halinde değerlendirilmiştir. Annelerin oyunu, “*eğlence ve mutlu olma aracı olarak*”, “*gelişimi destekleyen bir araç olarak*”, “*boş zaman geçirme ve oyalanma aracı olarak*”, “*rahatlama, kendini ifade etme ve hayal dünyasını yansıtma yolu olarak*”, “*eğitim aracı olarak*”, “*çocuğun en önemli işi*” olarak ifade etmişlerdir. Burada da bu çalışma ile benzer şekilde oyunun, eğitsel, gelişimsel, deneyimsel ve rahatlatıcı yönü ile çocuğun en önemli işi olma özelliğinin ele alındığı görülmektedir.

Güneş ve Tuğrul (2012) tarafından öğretmenlerin oyuna ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada; bu çalışma bulgularına benzer şekilde, öğretmenlerin oyunun gelişimsel (sosyal, fiziksel ve bilişsel) etkileri üzerine odaklandıkları belirlenmiştir.

Oyun kavramına ilişkin olarak yapılan bu çalışma ve ilgili çalışmalar, oyun kavramına yüklenen zihinsel imgeleri ortaya koyması ve oyunun farklı yaş grubundaki kişiler ile farklı meslek ve statüdeki kişiler tarafından nasıl algılandığını ortaya çıkarması açısından eğitimsel ve gelişimsel süreç içerisinde oyuna atfedilen değeri ve bakış açısını yansıtmaktadır. Yaşamın her yönünü içine alan oyunun açıklanabilmesinin yaşamın açıklanabilmesiyle doğru orantılı olduğu ifade edilmektedir (Adıgüzel, 1993).

Sonuç olarak bu çalışma ve ilgili çalışma sonuçları değerlendirildiğinde; oyunun rahatlatıcı, eğlendirici yönü ile oyunun gelişimsel ve deneyimsel önemine vurgu yapıldığı görülmektedir. Ancak oyunun tanınmal önemine hiç değinilmediği dikkat çekmektedir. Oysa oyun aynı zamanda çocuğun kendisini en iyi şekilde ifade edip, ortaya koyabileceği bir süreç ve çocuğu tanımak açısından en önemli araçtır. Bu bağlamda oyun sırasında çocuğun davranış ve hareketleri onun hem gelişimsel özellikleri ile ilgili ipuçları vermesi, ilgi ve ihtiyaçlarını ortaya koyması hem de ruhsal ve psikolojik olarak yaşadıklarını yansıtabilmesi açısından çocuğun değerlendirilmesine ve tanınmasına olanak sağlar.

Bu araştırma sonuçlarından yola çıkarak, özellikle her alanda öğretmen yetiştirme programlarında yer alan derslerde, oyunun eğitimsel, gelişimsel, deneyimsel ve tanınmal öneminin bir bütün halinde ele alınmasının, öğretmen adaylarının kişisel ve mesleki yaşamlarına yansımalarının olumlu olacağı düşünülmektedir.

Bu ve diğer araştırma bulgularına dayalı olarak, bireylerin yaşları, konumları vb. özelliklerine göre ürettikleri metaforlardan oyun kavramına bakışın nasıl bir değişim gösterdiği görülebilmektedir. Bu nedenle okul öncesi öğretmenliği lisans programı

öğretmenliği ikinci sınıf öğrencileri ile yürütülen bu çalışmanın farklı sınıf düzeylerindeki diğer öğrencilerle de yapılmasının karşılaştırma yapılabilmesi açısından yararlı olacağı, aynı zamanda bu çalışmanın aynı öğrencilerin zaman içerisinde oyun algılarında farklılık olup olmadığını değerlendirmek üzere üst sınıflarda ve öğretmen olduktan sonra da yapılmasının öğrencilerin zihinlerindeki oyun kavramının nasıl değiştiğine ilişkin ipuçlarını yakalamak açısından yararlı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ö. (1993). Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akgün E. (2016). Okul öncesi öğretmen adaylarının “çocuk” ve “okul öncesi öğretmeni” kavramına ilişkin metaforik algıları. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(4), 1652-1672.
- Aldemir, J. ve Sezer, Ö. (2009). Early childhood education pre-service teachers' images of teacher and beliefs about teaching. *İnönü University Journal of The Faculty of Education*, 3(1), 105-122.
- Aslan Metin Ö., Sümer, M. E., Taşkın, M. H., Emil, B. (2015). Sokaktan bilgisayara metaforlarla oyun yolculuğu: Lise öğrencilerin oyun kavramı ile ilişkin metaforları. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, 10-11, ISSN: 1308-2140.
- Baykoç-Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin yaynevi.
- Bruce, T. (1994). Çocukların yaşamında oyun. (İ. Altınoğlu, Çev.). *Eğitim ve bilim*, 18(92), 64-68.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design qualitative, quantitative and mixed methods (4. Bs.)*. California: SAGE Publications.
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(2), 249-264.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*. (I)1,102-119.
- Ertürk Kara, G. (2014). Okul öncesi eğitimi öğretmen adaylarının okul öncesi eğitim kavramına ilişkin metaforları. *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), 104-120.
- Forceville, C. (2002). The identification of target and source in pictorial metaphors. *Journal of Pragmatics*, 34, 1-14.
- Giren, S. (2015). Okul öncesi eğitimi öğretmen adaylarının okul öncesi eğitim öğretmeni kavramına ilişkin metaforları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(2), 123-133.
- Giren, S. (2016). Okul öncesi eğitimi öğretmenlerinin “okul öncesi dönem çocuğu için oyun” kavramına ilişkin metaforları. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 12(1), 372-388 ISSN: 1304-9496.
- Giren, S. ve Durak, E. (2015). Okul öncesi öğretmenlerinin oyuncak kavramına ilişkin metaforik algıları. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(4), 561-575.
- Güder, S. ve Yıldırım, A. (2014). Okul öncesi öğretmeni adaylarının demokrasiye ilişkin metaforları. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(16), 151-170.
- Güneş, G. ve Tuğrul, B. (2012). *A play, tens of teachers and hundreds of their ideas about child who doesn't play*. Cyprus International Conference on Education Research (CY-ICER 2012'de sunulmuştur. Kıbrıs.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (4. Baskı) (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kıldan, A.O., Ahi, B. ve Uluman, M. (2012). Öğretmen adaylarının mecazlar yoluyla çocuk kavramına bakış açıları (Boylamsal bir çalışma). *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 149-165.

- Koçer H., Ünal F. ve Eskidemir Meral S., (2015). "Okul öncesi öğretmen adaylarının çocuk kavramına ve öğretmen kavramına ilişkin metaforlarının öğretmenlik uygulama planlarına yansımaları", *Öğretim Araştırmaları Dergisi*, (4), 171-185.
- Krasnor, I. ve Pepler, D.(1980). The study of children's play: Some suggested future directions. *New Directions for Child Development*, 9, 85-94.
- Kuyucu, Y. Şahin, M., Kapıcıoğlu, O. (2013). Okul öncesi öğretmenlerinin çocuk kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel imgeler. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 43-53.
- Lakoff, G. ve Johnson, M. (2005). *Metaforlar: Hayat, anlam ve dil*. G.Y. Demir(Çev). İstanbul: Paradigma.
- Merriam, S. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis (2. Bs.)*. CA: Sage.
- Morgan G. (1998). *Yönetim ve örgüt teorilerinde metafor*. (G. Bulut, Çev.). İstanbul: BZD Yayıncılık.
- Özdemir, A. ve Ramazan, O. (2012). Oyunağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırma Dergisi*, 2(1), 2-16.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Rubin. H. K. (1982). Early play theories re-visited: Contributions to contemporary research and theory. *Contributions to Human Development*, 6(1), 4-14.
- Sandberg, A., Samuelsson, İ. P. (2003). Preschool teachers' play experiences then and now, *Early childhood research and practice (ECRP)* 5(1), 1-17.
- Serhatlıoğlu, B. (2014). Okul öncesi öğretmenliği bölümü öğrencilerinin okul öncesi öğretmenine ilişkin metaforik algıları. *Uluslararası EJER Kongresi Bildiri Özetleri Kitabı* (s.913). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play* (2. Baskı). Amerika: Harvard University Press.
- Şenel, T. ve Aslan, O. (2014). Okul öncesi öğretmen adaylarının bilim ve bilim insanı kavramlarına ilişkin metaforik algıları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 75-96.
- Tok, E.(2015). Okul öncesi öğretmen adaylarının yaratıcılık kavramına ilişkin algılarının metafor analizi yoluyla incelenmesi. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*, 4(2), 1-8.
- Tuğrul, B., Aslan Metin Ö., Ertürk, G. ve Altınkaynak, Ö.Ş. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1) 97-116.
- Ünal, F. (2012). Game and game materials in early childhood period. A.Aytaç (Editör), *VI. Uluslararası Türk Kültürü, Sanatı ve Kültürel Mirası Sempozyumu/Sanat Etkinlikleri Bildiri Kitabı* (s.441-448). Milano, İtalya.
- Vickerius, M., Sandberg, A. (2006). The significance of play and the environment around play. *Early child development and care*, 176(2), 207-217.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (2. Bs.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.