



Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Oyuna İlişkin Algıları: Metafor Analizi Örneği¹²

Prospective Pre-school Teachers' Perceptions towards Play: Metaphor Analysis Sample

Emel TOK

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, Denizli, Türkiye

Öz

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algılarını metaforlar yoluyla tespit etmektir. Bu çalışma nitel bir araştırmadır. Araştırmanın deseni fenomenoloji desenidir. Araştırmanın çalışma grubunu Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalında öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmaya "Çocukta Oyun Gelişimi" dersini alan ikinci sınıf 80 öğrenci katılmıştır. Bu öğrencilerden "Oyun.....gibidir. Çünkü....." ifadesini doldurmaları istenmiştir. Verilerin analizinde "içerik analizi" tekniği uygulanmıştır. Verilerin analizinde öğrencilerin oyun kavramına yönelik yazdıkları metaforlar kendi içinde ortak özelliklerine göre kategorilendirilmiştir. Bulgular oyunun özellikleri ve oyunun gelişimsel, eğitimsel yararları başlıkları altında iki ana kategoriden oluşmuştur. Bu kategorilere dayalı oluşturulan alt kategorilerin frekansları alınmıştır. Araştırmanın bulgularında en yüksek frekansa sahip alt kategoriler; oyunun rahatlatıcı olması mutluluk vermesi, yaşamı yansıtmaması, ihtiyaç olması, öğrenme aracı olması, hayali olması, hayatı öğretmesi, iç dünyayı yansıtmaması şeklindedir.

Abstract

The purpose of this study is to determine the perceptions of candidate teachers studying at pre-school teaching department about play through metaphors. Study is designed as a qualitative research. The pattern of the research is Phenomenology. Study group consists of students who are attendees at the Department of Preschool Education. 80 sophomore students who participated in the "Play Development in Early Childhood" course participated in the study. They are asked to fill in the expression "Play is like Because ...". In the analysis of the data, "content analysis" technique was applied. The metaphors written by the students for the play concept are categorized according to their common characteristics. The findings have two main categories "features of play" and, "the developmental, educational benefits of the play". Frequencies are calculated for subcategories that are created depending on these categories. The subcategories with the highest frequency in the findings of the study are; "play are comforting and they give happiness, to reflect on life, to be a necessity, to be a learning tool, to be a dream, they teach life and reflect the inner world".

Anahtar Kelimeler

Okul Öncesi Eğitimi
Oyun
Öğretmen Adayları
Metafor

Keywords

preschool education
play
prospective preschool
teachers
metaphor

1. Bu çalışmanın bir bölümü 16-18 Ekim 2014 tarihinde yapılan "9.Uluslararası Balkan Eğitim ve Bilim" Kongresinde sunulmuştur.

2. Bu çalışma Pamukkale Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) birimince desteklenmiştir. (Proje no:2014KKP269)

Extended Abstract

Play is an activity that takes part in the human life from the first periods of development. Play is an activity that contributes to the development of the child as well as the formation of permanent learning experiences in education. The play, which has such an important place in the child's life, is seen as an important tool in education, and has an important place in teacher education. Within the undergraduate program of Pre-School Education, theoretical information about the importance of the play and its applications are given within the scope of "Play Development in Early Childhood", in which the importance of the play and its theoretical bases are given.

It has been thought that the examination of the perceptions of the preschool teacher candidates who have taken this course will contribute both to the evaluation of the achievements towards the lessons and to the determination of the perceptions about the play and to the contribution to the studies on teacher education. Teacher candidates' perceptions of the play were examined through metaphors.

According to Lakoff and Johnson (1980), the metaphor constitutes a natural feature of conceptual construction. Metaphors provide an opportunity to learn new concepts more effectively by relating new experiences related to real life to other concepts, especially in our past lives or with elements, we know well.

It has not found any work based on the concept of "play" especially for preschool teacher candidates in recent studies. So, it is hope that this research will contribute to the field.

In this frame, it is aimed to determine the perceptions of preschool teacher candidates regarding the play and to make an evaluation in this direction. For this purpose, the following questions were asked:

1. What kind of metaphors do candidate teachers have related with the play?
2. Which conceptual categories do these metaphors belong to?

Method

In this study, the research method was defined as "phenomenology" because it was aimed to determine the perceptions of the play concept that the teacher candidates of the play had experienced.

Pre-School Education Department sophomore students participated in the study. These students consist of 115 students who have attended "Play Development in Early Childhood" classes. The responses of 80 of these students were included in research. The responses of 35 students were eliminated.

After collecting the data of the "Play Development in the Early Childhood" course, the teacher candidates were asked to complete the following statements. "Play is like Because...". The data written by the students were used as data collection tools for researching these documents.

Analyzing Data

In the analysis of the data, the "content analysis" technique was used. In the analysis of the data, the following steps were performed:

Coding, Extraction and Compilation

First, the data obtained from the students are enumerated. Then, based on students' responses, the relationship between metaphor and justification, whether they made a metaphoric analogy, was assessed within the framework of the understandability criterion.

Developing Categories

The grouped codes are categorized. The metaphors written by the students for the play concept are categorized according to their common characteristics. According to the results obtained from these categories, metaphors were collected in two main categories. These categories are grouped under the titles of play features, educational and developmental benefits of the play. The frequencies of the generated categories are calculated.

Validity and reliability

In this study, detailed explanations were made about how categorization is done, and compiled metaphor images were presented. Experts were consulted to determine the appropriateness of categories and metaphors.

Findings and Discussion

Twenty-three sub-categories of pre-school prospective teachers' features were created, and seven sub-categories were created for educational and developmental benefits of the play.

Considering the response based on the features of play, metaphors were generated according to following categories: It was a common area for everyone, to have a comforting feature of the play, to give happiness, to reflect on life, to be a necessity, to be a learning tool, to be a dream, to be fun, to be a part of a child, to be an important part of education, to be a popular activity, to be active, to be indispensable, willingness, one not to realize how time flows, one gets caught up in play.

When we look at the answers to the developmental and educational benefits of the play, It has been found that metaphors are produced in the categories of life teaching, reflection of the inner world, emancipation, energy giving, support for creative thinking, benefit, and coloring of life.

The answers given by prospective teachers show similarity to the literature-based explanations described in the course content. These theoretical frameworks are "fun to be happy, to be comforting, to reflect on life, to be a learning tool, to be a dream, to be fun, being active, being a popular activity and benefiting", consistent with Gross's Theory of Practice, Piaget's Theory of Construction, Vygotsky's views (Sevinç, 2004; Tüfekçioğlu, 2013), the benefits of the play were compared with answers to "life teaching, reflection of inner world, coloring of life and emancipation".

It has been seen that the views of Tuğrul (2012), Spodek and Saracho (1988), Darıca (2003), Froebel (Sevinç, 2004) overlap with the metaphors produced in the category of "being a learning tool, being a part of a child, being active".

There are similarities between the findings of McLaan (2003) and the Sheridan (2002) research findings with teacher candidates and the answers of teacher candidates about educational enjoyment and being playful and fun.

The views of psychoanalytic theory, Berlyne (Sevinç, 2004; Henniger, 1999), and the metaphors that teacher candidates describe as play therapy and provide relief in children are similar. At the same time, it is seen that these explanations are similar to the metaphors produced in the category of "to be a necessity, willingness, indispensable, one not to realize how time flows". The view that Sheridan (2002) emphasizes the relaxing nature of the play is similar to the answers of the teacher candidates.

The theoretical explanation of the energizing feature of the Lazarus play (Sevinç, 2004) overlaps with the metaphores in the "energy giving" category for the benefits of the play. The explanation for the fact that the play is an important part of education is similar with the view that Ormanlığlu-Uluğ (2011) plays an important role in education of the play. Another teacher candidate defines the play as the heartbeat of creativity. In relation to this finding, Henniger (1999) stated that creativity is exhibited and supported in the play, especially in the early years, as a means of developing creative expressions.

It is expected that the metaphor produced in the above theoretical and related literature is the same as the course content that the teacher candidates have taken within the scope of "Play Development in the Early Childhood". But the metaphor that the play defines as an activity lost within it, like "the world", emphasizes a different dimension of the play.

This is the limit of the research because the teacher candidates in the research expressed just one dimension of the play in the metaphor they produce.

Participation of prospective teachers in the practice lesson can determine whether the metaphors of the play differ or not. In addition, interviews can be conducted to explore play-related perceptions in depth.

This research was limited to participants. A comparative study can be done with studies that can be carried out at different universities.

1. Giriş

Oyun, gelişimin ilk dönemlerinden itibaren çocuğun yaşamında yer alan bir etkinliktir. Oyunla ilgili alan yazınında birçok tanım yapılmıştır. Bu tanımların ortak noktalarına bakıldığında oyunun şu özellikleri içerdiği söylenebilir; oyun ilgi çekici, istenilen ve eğlenceli bir etkinliktir. Aynı zamanda karmaşık bir insan davranışdır, aktif bir süreç içerir ve kendiliğinden ortaya çıkar. Çocuğun yaşamını yansıttığı bir alandır (Huizinga, 1951, çev. Kılıçbay, 2015; Özdoğan, 2000; Schouseboe ve Winther-Lindqvist, 2013).

Oyunu açıklayan görüşlere bakıldığında, oyunun çocuğun hayatındaki yeri ile ilgili farklı boyutları içeren açıklamalar görülmektedir. Bu açıklamaların her biri günümüzde oyun kavramının anlaşılması ve oyunun eğitimin bir parçası olarak nasıl uygulanacağına dair önemli bilgileri içermektedir. Bu görüşlere bakıldığında genel olarak iki tür görüşe karşılaşılmaktadır. Bunlar klasik ve çağdaş görüşlerdir. Klasik görüşlerde; oyunun yaşama hazırlayıcı rolü, rahatlama ve eğlenme aracı olması, fazla enerjinin atılmasını sağlaması, insanın evrimleşme sürecindeki yaşantıları yer almaktadır. Çağdaş oyun kuramlarına dayalı görüşlerde ise; çocuğun hayal gücünü kullanarak oyunla kendisini ifade etmesi, oyunun ihtiyaç ve istekleri karşılaması, sosyal, duygusal, bilişsel, fiziksel gelişimi destekleyici önemli bir rolü olduğu vurgulanır (Sevinç, 2004).

Bu açıklamalarda da görüldüğü gibi oyun çocuğun temel gereksinimidir ve onun önemli ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyaç çocuğun oyun hakkını da beraberinde getirir. Bu nedenle çocuğun oyun oynama hakkı Çocuk hakları sözleşmesinde de yer almaktadır. Sözleşmenin 31. Maddesinde çocukların oyun oynama haklarının tanınması gerektiği belirtilmiştir (Çocuk Hakları Sözleşmesi, 1989).

Çocuk için önemli olan oyun, eğitiminde önemli bir parçasıdır. Oyuna dayalı eğitsel etkinlikler eğitim ortamlarına daha kolay motive olmayı, kalıcı öğrenme imkânlarını sağlar. Bu konuda Tezel-Şahin (1999) çocuğun oyuna içsel bir motivasyonla aktif bir şekilde katıldığını, dikkatini yoğun bir şekilde oyuna verdiğini ifade eder. Oyun çocuğu motive etmenin yanı sıra beceri kazanma, bilgiyi oluşturma ve anlamlandırma, bilgiyi hayata geçirme yönlerinden de önemli katkılar sağlar. Bu konu ile ilgili olarak Tuğrul (2012) oyun yoluyla çocukların özgür davranışlar sergilediklerini, yaparak yaşayarak öğrenmenin en üst düzeyde oluştuğunu böylece çocukların bilgilerini anlamlandırma süreçlerini daha etkili bir şekilde gerçekleştirdiklerini ifade eder. Oktay (1999) çocuğun oyun yoluyla çevresinde gördüğü canlılar, nesnelere, eşyalar vb. hakkında sorular sorarak inceleme yaptığını, çevresi ile etkileşimde bulunduğunu belirtir. Oyun bu şekilde çocuğa düşünme, plan yapma fırsatı verir. Hoorn ve arkadaşları (1999) oyun içinde aynı zamanda çocukların problem çözdüklerini vurgularlar.

Görüldüğü gibi oyun çocuğun duygu düşüncelerini yansıttığı ve kendini özgür olarak hissettiği, gelişimine katkı sağladığı, öğrendiği bir alandır. Bu yüzden oyun temelli anlayışlar günümüzde çağdaş okul öncesi eğitim yaklaşımlarında uygulanmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitim Programında (2013) da oyun temelli anlayış programının temel ilkeleri arasında yer alır.

Araştırmanın amacı

Oyunun çocuğun yaşantısında ve eğitimindeki önemi, okul öncesi öğretmen eğitim programlarının içeriğinde de yer almaktadır. Okul Öncesi eğitimi lisans programı içinde çocuklara oyunun önemi ve teorik temellerin verildiği "Çocukta Oyun Gelişimi" dersi kapsamında oyunun önemine, uygulamalarına ilişkin teorik ve kuramsal bilgiler verilmektedir.

Bu dersi almış olan okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algılarının incelenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Çünkü öğretmen adaylarının oyunla ilişkili oluşturdukları algı, hazırlayacakları eğitim planlarındaki uygulamalarına yansiyabilmektedir. Bu konuda öğretmen adaylarının oyuna yönelik olumlu algıları onların oyunu eğitim etkinliklerinde daha etkili kullanmalarına yardımcı olabilir. Aynı zamanda öğretmen adaylarının algılarını tespit etmenin eğitim programları içeriğinde yer alan "Çocukta Oyun Gelişimi" dersinin amaçlarını sağlama yönünden değerlendirilmesine yardımcı olabileceği düşünülmüştür. Çalışmada elde edilen sonuçların öğretmen eğitim programlarına yönelik çalışmalara bu yönü ile katkı sağlayacağı umulmaktadır.

Öğretmen adaylarının algılarını değerlendirmek için çalışmada metaforların kullanılması planlanmıştır. Çünkü metaforlar Lakoff ve Johnson'un (1980) belirttiği gibi düşünme ve görme şekillerini tespit etme konusunda önemli bir araçtır. Öğrenilen bilginin ne şekilde kavramlaştırıldığına dair önemli bilgiler sunmaktadır. Lakoff ve Johnson'a (1980) göre metafor kavramsal yapımızın doğal bir özelliğini oluşturur. Ayrıca yaşamla ilgili deneyimlerimiz içinde de metaforla düşünmeyi seçeriz. Günlük hayatımızda kullandığımız dilde de metafor ifadeleri yer almaktadır. Metaforlar gerçek yaşamla ilişkili yeni deneyimleri başka kavramlarla özellikle geçmiş yaşantımızda veya iyi bildiğimiz unsurlarla ilişkilendirerek yeni kavramı daha etkili bir şekilde öğrenme imkânı sunarlar.

Son yıllardaki öğretmen adayları ile yapılan metafor çalışmalarında öğretmen adaylarının eğitimle ilgili kavramlara ve aldıkları eğitim alanlarına yönelik algılarının incelendiği görülmüştür. Bu çalışmalardan bazıları ve ele aldıkları kavramlar şunlardır: “Öğrenci” (Saban,2009), “Öğretmen” (Ekiz ve Koçyiğit, 2012), (Gür, 2012), (Saban, 2004), (Saban, Koçbeker, Saban, 2006), (Pektaş ve Kıldan, 2009), (Yılmaz, Göçen, Yılmaz, 2013), “Okul” (Doğan, 2014), (Saban, 2008), “Eğitim Programı” (Aykaç ve Çelik, 2014), (Gültekin, 2013), (Özdemir, 2012), “Bilgisayar Öğretmeni” (Saban ve Keleşoğlu, 2011), “Eğitim” (Altun ve Apaydın, 2013), “Öğrenme” (Saban, Koçbeker, Saban,2014), “Veli” (Nesli-türk, Çamlıbel-Çakmak ve Asar, 2014), “Müzik” (Koca, 2012). Bu çalışmalara bakıldığında özellikle okul öncesi öğretmen adaylarına yönelik “oyun” kavramına dayalı bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Bu araştırmanın amacı okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algılarının tespit edilmesidir. Bu amaçla şu sorulara yanıt aranmıştır?

- 1.Öğretmen adaylarının oyuna ilişkin sahip oldukları metaforlar nedir?
- 2.Bu metaforlar hangi kavramsal kategoriler içinde yer almaktadır?

2. Yöntem

Araştırma Deseni

Araştırma nitel araştırma olarak planlanmıştır. Araştırma deseni olarak fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Çünkü bu çalışmada öğretmen adaylarının “Çocukta Oyun Gelişimi” dersinde deneyimledikleri oyun kavramına ilişkin algılarının tespit edilmesi hedeflenmiştir. Merriam’a (2013) göre fenomenoloji yaşanmış deneyimlerle ilişkilidir. Yıldırım ve Şimşek (2005), fenomenolojide amacın deneyimin temel yapısının betimlemek olduğunu fenomenolojide farkında olunan derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmayan olguların göz önüne alındığını ifade etmişlerdir.

Çalışma Grubu

Yapılan çalışmaya Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı’nda öğrenim gören 2.sınıf öğrencileri katılmıştır. Bu öğrenciler “Çocukta Oyun Gelişimi” dersini alan 115 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrencilerden 80 tanesinin yanıtları araştırma içine alınmıştır. 35 öğrencinin yanıtları elenmiştir. Öğrencilerin yanıtları şu ölçütler çerçevesinde değerlendirilerek elenmiştir:

- Benzetim yapılmaması: Bir olgunun kendisi ile ilişkisi olmayan başka bir olguya dayalı olarak açıklanmaması.
- Yapılan benzetim gerekçesinin yetersiz olması veya açıklanmaması: Benzetim yapılan olgunun neden benzetim yapıldığına dair oyunun bir özelliğe ile ilişkilendirilmemesi.
- Benzetim gerekçesinin anlaşılır bir şekilde ifade edilmemesi

Araştırmada amaçlı örneklem seçimi yapılmıştır. Bu örneklem seçiminde “uygun örnekleme” (Merriam, 2013) türü seçilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmada verilerin toplanması için öğrencilerden yazılı doküman alınmıştır. Bu dokümanda öğrencilerden “Oyun.....gibidir. Çünkü.....” ifadesini doldurmaları istenmiştir. Bu uygulama “Çocukta Oyun Gelişimi” dersini aldıktan sonra yapılmıştır. Veri toplama aracının hazırlanmasında metaforun konusunu ve metafor ile kaynağı arasındaki ilişkiyi belirlemek için “gibi”, metaforun neden oluşturulduğuna ilişkin açıklama yapılması için “çünkü” ifadeleri kullanılmıştır. Bu konuda Saban’a (2009) göre metafor çalışmalarında “gibi” ifadesi metaforun konusu ve kaynağı arasındaki ilişkiyi tespit etmeye yönelik kullanılırken, “çünkü” kavramı ise metaforun gerekçesinin açıklanması için kullanılır.

Uygulama sırasında öğrencilere herhangi bir müdahalede bulunulmamış, fikirlerini yönlendirme yönünde bir yönerge verilmemiştir. Ayrıca not kaygısı yaşamadan kendilerini rahat bir şekilde ifade etmeleri için bu çalışmanın not olarak değerlendirilmeyeceği belirtilmiştir.

Verilerin Analiz Edilmesi

Verilerin analizinde “içerik analizi” tekniği uygulanmıştır. Merriam (2013) nitel araştırmalarda doküman incelemesinde içerik analizinin kullanıldığını ve içerik analizinin iletişimi tanımlamada sistematik bir süreç olduğunu belirtir. Verilerin analizinde aşadaki aşamalar uygulanmıştır:

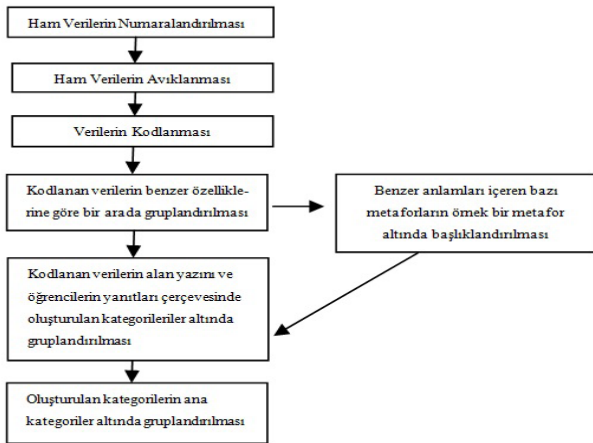
1. Kodlama, Ayıklama ve Derleme:

İlk olarak öğrencilerden elde edilen veriler numaralandırılmıştır. Ardından öğrencilerin verdikleri yanıtlara bakılarak benzetim yapıp yapmadıkları, benzetim yaptıkları olgunun gerekçesinin belirtilip belirtilmediği, ifadelerin anlaşılabilirliği ölçütleri çerçevesinde değerlendirme yapılmıştır. Bu ölçütleri sağlamayan veriler elenmiştir. Kodlama aşamasının başlangıcında; öğrencilerin verdikleri yanıtlarda metaforlar ve gerekçeleri incelenmiştir. Daha sonraki aşamada, incelenen verilerin oyuna ilişkin algıları tespit etmeye yönelik hangi konuları içerdiğine dair kodlamalar yapılmıştır. Kodlama yaparken, metaforun gerekçesi incelenmiş bu gerekçenin hangi özelliği içerdiği tespit edilerek ve kodlama buna göre yapılmıştır. Örneğin, “*Oyun toprak gibidir. Çünkü insanın enerjisini alır*” ifadesi “enerjiyi alma” şeklinde kodlanmıştır. Kodlamalarda öğrencilerin birebir açıklamalarına dayalı ifadeler kullanılmaya çalışılmıştır. Yapılan kodlamalar “benzer konuları içermeye” özelliğine göre gruplandırılmıştır.

Bu aşamada yapılan başka bir çalışma, benzer anlamları taşıyan metaforların ortak başlıklar halinde gruplandırılmasıdır. Çalışmada olabildiğince öğrencilerin birebir oluşturdukları metaforlar bulguları içeren tablolarda kullanılmıştır. Ancak incelenen bazı metaforlar ve metaforların gerekçelerinde ortak anlamlar tespit edilmiştir. Bu özelliğe sahip metaforlar tek bir başlık haline dönüştürülmüştür. Ve tabloda tek bir metaforun içinde yer almıştır. Örneğin bir öğrencinin yazdığı metafor “Oyun yemek gibidir” şeklinde ifade edilirken, başka bir öğrencinin yazdığı metaforda “Oyun yemek yemek gibidir” şeklindedir. Burada iki ifade de aynı anlama geldiği için “yemek yemek” metaforu “yemek” metaforu içinde gruplandırılmıştır. Frekans hesaplaması buna göre yapılmıştır.

2. Kategori Geliştirme

Gruplandırılan kodlar ortak başlıklar halinde kategorilendirilmiştir. Kategorilendirmede tümevarımsal bir yöntem yapılmıştır. Kategorilendirme aşamasında kodlanan ifadelerin oyuna dayalı dayalı hangi unsurları kapsadığı yönünde alan yazını taranmıştır. Örneğin; “*Oyun toprak gibidir. Çünkü insanın enerjisini alır*” ifadesinde ilk yapılan kodlama “enerjiyi alma” yönünde iken alan yazınında oyunun özellikleri arasında oyunun “rahatlatıcı olması” özelliğini içerdiği görülmüş ve “rahatlatıcı olması” kategorisi başlığı altına alınmıştır. Kategorilerin oluşturulmasında alan yazını dışında öğrencilerin doğrudan kullandıkları ifadeler de yer verilmiştir. Örneğin “*Oyun facebook gibidir. Çünkü zamanın nasıl geçtiği anlaşılmaz*” ifadesinde “zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılması” şeklinde birebir alıntıya dayalı kategorilendirme yapılmıştır. Bundan sonraki aşamada oluşturulan kategoriler incelenerek alan yazını çerçevesinde hangi ana kategorileri içerdiğine yönelik değerlendirmeler yapılmıştır. Bu çalışmada iki ana kategoride metaforlar ve gerekçelerine dayalı yanıtlar gruplandırılmıştır. Oluşturulan her ana ve alt kategorilerin frekansları alınmıştır. Araştırmada uygulanan aşamalar aşağıdaki şekilde özetlenmiştir:



Şekil 1. Verilerin Analizine Yönelik Uygulanan Aşamalar

Yapılan veri analizi sonucunda oyun kavramına yönelik ana ve alt kategoriler şu başlıklar altında toplanmıştır.

Oyunun Özellikleri

- Rahatlatıcı olması
- Mutluluk vermesi
- Yaşamı yansıtmaması
- İhtiyaç olması
- Öğrenme aracı olması

- Hayali olması
- Eğlenceli olması
- Çocuğun bir parçası
- Sevilen bir etkinlik olması
- Aktif olması
- Eğitimin önemli bir parçası olması
- İçinde kaybolunması
- Herkes için ortak olan etkinlik olması
- Zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılabilmesi
- Vazgeçilmeyen olması
- İsteklilik yaratması

Oyunun eğitimsel ve gelişimsel yararları

- Hayatı öğretmesi
- İç dünyayı yansıtması
- Özgürleştirilmesi
- Enerji vermesi
- Yaratıcı düşünceyi desteklemesi
- Yarar sağlaması
- Hayata renk vermesi

3. Geçerlik ve güvenilirlik

Bu çalışmada geçerlilik ölçütlerinin sağlanması için verilerin ne şekilde analiz edildiği konusunda detaylı açıklamalarda bulunulmuş, derlenen metafor imgeleri sunulmuştur. Yıldırım ve Şimşek (2005), verilerin ayrıntılı raporlandırılması ve sonuca nasıl ulaşıldığının detaylı açıklanmasının geçerlilik ölçütlerine uygun olduğunu ifade eder.

Geçerlik ve güvenilirlikle ilgili yapılan başka bir çalışmada uzman görüşü alınmıştır. Bu konuda alanda ders vermiş ve oyunla ilgili araştırmaları olan bir uzmana başvurulmuştur. Uzman kişinin kategorilendirme çalışması ile araştırmacının yaptığı kategorilendirme çalışması karşılaştırılmıştır. Daha sonra uzman görüşü alınan kişi ile bir araya gelinerek kategoriler hakkında tekrar görüşülmüştür. Bu görüşme sonucunda kategorilerde uzlaşılan ifadelerle yönelik düzenlemeler yapılmıştır. Bundan sonraki aşamada görüş birliği ve görüş ayrılığı yaşanan kategoriler tespit edilmiştir.

Çalışmada görüş birliği ve görüş ayrılığına dayalı güvenilirliği belirlemek için Miles ve Huberman'ın (1994, s.64) güvenilirlik formülü uygulanmıştır. Bu formül şu şekildedir: $Güvenirlik = \frac{Görüş Birliği}{Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı}$. Araştırmada güvenilirlik değeri % 91 olarak bulunmuştur. Bu değere göre çalışmanın güvenilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3. Bulgular

Okul öncesi öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlar iki ana kategori ve 23 alt kategoride düzenlenmiştir. Oyunun özelliklerine ilişkin alt 16 kategori, oyunun eğitimsel ve gelişimsel yararları için 7 alt kategori oluşturulmuştur. Oyunun özelliklerini içeren alt kategorilerde toplam 64 metafor yer alırken, oyunun eğitimsel ve gelişimsel yararlarına ilişkin 16 metafor bulunmaktadır. İlk olarak öğretmen adaylarının oyunun özelliklerine göre ürettikleri metaforlar ve içerdikleri kavramsal kategoriler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Öğretmen Adaylarının Oyunun Özelliklerine İlişkin Ürettikleri Metaforlar ve Kategoriler

Alt Kategoriler	Frekans	Metaforlar	Frekans
Rahatlatıcı olması	12	Terapi	5
		Masaj koltuğu	1
		Stres topu	1
		Ruhun ilacı	1
		Toprak	1
		Rüzgar	1
		Uçak	1
		Besin	1
Mutluluk vermesi	12	Çikolata	6
		Şeker	2
		Kalburabastı	1
		Kahkaha	1
		Gülmek	1
		Beşiktaş	1
Yaşamı yansıması	10	Hayat	6
		Gökkuşluğu	1
		Tiyatro sahnesi	1
		Anı	1
		Dünya	1
İhtiyaç olması	7	Uyku	2
		Yemek	2
		Su	1
		Can	1
		Nefes	1
Öğrenme aracı olması	5	Yaşam	1
		Bilmece	1
		Okul	1
		Fıkra	1
		Yapboz	1
Hayali olması	5	Hayal	2
		Hayal treninin vagonları	1
		Rüya	1
		Masal diyarı	1
Eğlenceli olması	2	Yağmur	1
		Çikolata	1
Çocuğun bir parçası	2	Dünya	1
		Hazine sandığı	1
Sevilen bir etkinlik olması	2	Küçük bir bebek	1
		Elma şekeri	1
Aktif olması	1	Tiyatro	1
Eğitimin önemli bir parçası olması	1	1,5 iskenderin tereyağı	1
İçinde kaybolunması	1	Dünya	1
Herkes için ortak olan etkinlik	1	Facebook	1
Zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılabilmesi	1	Facebook	1
Vazgeçilmeyen olması	1	Çekirdek (ay çekirdeği)	1
İsteklilik yaratması	1	Lunapark	1
Toplam	64		64

Oyunun özellikleri ana kategorisine ilişkin öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlar en yüksek frekanstan en düşük frekansa doğru sıralama yapılarak tablolaştırılmıştır. Bu sıralamaya göre bulgular; oyunun rahatlatıcı özelliğe sahip

olması ($f=12$), mutluluk vermesi ($f=12$), yaşamı yansıtması ($f=10$), ihtiyaç olması ($f=7$), öğrenme aracı olması ($f=5$), hayali olması ($f=5$), eğlenceli olması, çocuğun bir parçası olması ($f=3$), sevilen bir etkinlik olması, ($f=2$), aktif olması, eğitimin önemli bir parçası olması, içinde kaybolunması, herkes için ortak bir etkinlik olması, zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılmaması, vazgeçilemeyen olması, isteklilik yaratması ($f=1$) kategorilerinden oluşmaktadır.

Oyunun rahatlatıcı özelliklerini içeren metaforlara bakıldığında ağırlıklı olarak oyunun terapi gibi görüldüğü terapinin verdiği rahatlık gibi oyununda rahatlık verdiği belirtilmiştir. Bunların dışında uçak gibi rahat bir yolculuk yapma, toprak gibi olumsuz enerjiyi alma, rüzgâr gibi olumsuzlukları kapıp götürmeye yönelik oyunun rahatlatıcı özellikleri ifade edilmiştir. Bu kategoriye ilişkin ortak özellikleri kapsayan örnek ifadeler şunlardır:

“Oyun terapi gibidir. Çünkü insanı rahatlatır. (9)”

“Oyun masaj koltuğu gibidir. İnsanı rahatlatır. Stresi azaltır. Kendinizi tamamen unutup rahatlamaya odaklanırsınız.” (22)

“Oyun toprak gibidir. Çünkü insanın enerjisini alır. (60)”

Oyunun mutluluk vermesine ilişkin metaforlara bakıldığında oyunun daha çok tatlı yiyeceklere benzetildiği görülmüştür. Bu yiyeceklerden alınan keyif gibi oyundan da aynı keyfin alındığı ifade edilmiştir. Bunun dışında oyunun gülmek gibi insanı mutlu ettiği de belirtilmiştir. Bu kategoriye yönelik ortak özellikleri kapsayan örnek ifadeler şu şekildedir:

“Oyun çikolata gibidir. Çünkü vazgeçilmez ve mutluluk veren bir eğlencedir. (10)

“Oyun şeker gibidir. Çünkü şekeri yiyince mutlu olursun, oyunu oynayınca da mutlu olursun.” (71)

“Oyun kahkaha gibidir. Çünkü insana mutluluk verir.” (15)

Öğretmen adaylarının yanıtlarında bir başka vurguladıkları nokta, yaşamı yansıtıcı unsurların oyunda yer almasıdır. Buradaki metaforlarda hayat, gökkuşağı, tiyatro sahnesi, anı, dünya benzetimleri de kullanılmıştır. Bu metaforlardaki gerekçelerin ortak noktaları incelendiğinde oyunun yaşama yönelik tüm yönleri içeren bir alan olduğunu ifade edilmiştir. Bu kategorideki ortak özellikleri içeren örnek ifadeler şunlardır:

“Oyun hayat gibidir. Çünkü herkesin bir rolü vardır. (26)

“Oyun gökkuşağı gibidir. Çünkü birden fazla güzel şeyi içinde barındırır. Birçok renk olduğu gibi oyunda da birçok duygu, yaşam vardır. Oyunu da gökkuşağı gibi seviyoruz”. (64)

Oyunun ihtiyaç özelliği ile ilgili üretilen metaforlarda fiziksel ihtiyaçlara dayalı ifadeler kullanılmıştır. Bunlar; uyku, yemek, su, can, nefestir. Bu kategoriye içeren örnek ifadeler şöyledir:

“Oyun uyku gibidir. Çünkü ihtiyaçtır” (3)

“Oyun can gibidir. Çünkü oyun olmadığı sürece yaşayamayız.” (62)

Oyunun bir başka kategoride hayal dünyasını içeren unsurlardan meydana geldiği yönünde açıklamalar yapılmıştır. Bu kategoride oyun; hayal, rüya, masal diyarına benzetilmiştir. Bu kategoriye ilişkin örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun bir hayal gibidir. Çünkü gerçek dünyada değil olmak istediğimiz yerde oluruz.” (31)

Oyun hayal treninin vagonları gibidir. Çünkü hayat hayallerle devam eder. Öğrencilerimiz oyunun eseridir. Bizi hayata vagonlarla bağlar. (28)

Oyunun başka bir özelliği olan öğrenmeyi sağlayıcı yönü yaşam, bilmece, okul, fıkra ve yapboz metaforları ile adlandırılmıştır. Bu kategoriye dayalı örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun yapboz gibidir. Çünkü bir yapbozu inşa ederiz ve oyunda bizim bilgilerimizi inşa eder. Değişik parçalar ve renklerle değişik şekiller oluştururuz. Oyunda zihnimize değişik bilgiler oluşturmayı sağlar. Eğlenceli bir öğrenme oluşturur.” (32)

Oyunun eğlenceli olması kategorisinde yağmur ve çikolata benzetimleri yapılmıştır. Bu kategoriye ilişkin örnek metafor şu şekildedir:

“Oyun yağmur gibidir. Çünkü ıslandıkça eğlenilir.” (4)

Bir başka kategoride oyunun çocuğun dünyası içinde var olan önemli bir etkinlik olduğu tespit edilmiştir. Bunu öğretmen adayı şu şekilde açıklamıştır: *“Oyun dünya gibidir. Çünkü çocuğun dünyası oyundur. Çocuk oyun ile kendine bir dünya kurar. Kendi dünyasını kurar.” (33)*

Oyunun sevilen bir etkinlik olmasına yönelik ifadelerde oyunun herkes tarafından sevilen keyifli bir etkinlik olduğu açıklan-

mıştır:

“Oyun küçük bir bebek gibidir. Çünkü her yaşta insanın sevdiği bir şeydir.” (30)

Oyunun bireyleri aktif kıldığına dair açıklamaları içeren metafor ve benzetimi şu şekildedir : “Oyun, tiyatro gibidir. Çünkü tiyatro kadar canlı, hareketli ve onun kadar göze, kulağa, duyguya ağırlık verir. (1)”

Eğitimin önemli bir parçasının ifade edildiği bir başka metafor “Oyun 1,5 iskenderin tereyağı gibidir. Oyunsuz eğitim tereyağısız iskender gibi yavan tatsız ve boştur.”(20) şeklindedir.

Oyunun diğer özelliklerine ilişkin açıklamalarda; oyunun “dünya” gibi içinde kaybolunduğu, “facebook” gibi “herkesin içinde olduğu”, “zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılmadığı”, “çekirdek (ay çekirdeği)” gibi vazgeçilemeyen, “lunapark” gibi “oynadıkça daha fazla oynanan” özelliklerine dayalı ifadeler yer almaktadır.

Araştırmada tespit edilen bir başka ana kategori oyunun eğitimsel ve gelişimsel açıdan yararlarına dayalı ifadelerden oluşmaktadır. Burada üretilen metaforlar alt kategorileri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Öğretmen Adaylarının Oyunun Eğitimsel ve Gelişimsel Açısından Yararlarına İlişkin Ürettikleri Metaforlar ve Kategorileri

Alt Kategoriler	Frekans	Metaforlar	Frekans
Hayatı öğretme	6	Yaşam	2
		Hafızasını kaybetmiş birinin hafızasını tekrar kazanması	1
		Siyahı beyaz görmek	1
		Paraşütle atlamak	1
		Çocuğun hayatı	1
İç dünyayı yansıtma	3	Arkadaş	1
		Hayat	1
		Düş	1
Özgürleştirme	2	Özgürlüğün dünyası	1
		Kelebek	1
Enerji verme	2	Güneş	1
		Akü	1
Yaratıcı düşünceyi destekleme	1	Yaratıcılığın kalp atışı	1
Yarar sağlama	1	Doğal kaynaklar	1
Hayata renk verme	1	Gökkuşuğu	1
Toplam	16		16

Oyunun yararlarına ilişkin öğrencilerin ürettikleri metaforlar ve gerekçelerine bakıldığında; hayatı öğretme ($f=6$), iç dünyayı yansıtma ($f=3$), özgürleştirme, enerji verme ($f=2$), yaratıcı düşünceyi destekleme, yarar sağlama, hayata renk verme ($f=1$) kategorilerinde metaforlar üretildiği tespit edilmiştir.

Öğretmen adaylarının yanıtlarına bakıldığında oyunun yaşam deneyimleri kazandırma açısından yararlı olduğuna ilişkin ifadelerde; yaşam, hafızasını kaybetmiş birinin hafızasını tekrar kazanması, siyah beyaz görmek, paraşütle atlamak, çocuğun hayatı şeklinde metaforlar üretilmiştir. Bu kategoriyi içeren örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun yaşam gibidir. Çünkü hayatı öğretir” (5)

Oyunun iç dünyayı yansıtması kategorisinde oyun, bastırılmış duygu ve düşüncelerin ifade edildiği bir alan olarak tanımlanmıştır. Bu kategori ile ilgili örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun arkadaş gibidir. Çünkü canımız sıkıldığında, bir arkadaşla ihtiyaç duyduğumuzda oyun oynayarak bunu karşılayabiliriz. Hissettiklerimizi bilinçaltımıza yerleşen bastırılmış duygularımızı oyun sayesinde ortaya çıkarırız. Oyunla, arkadaşımızla sırrımızı paylaşır gibi paylaşırız”. (21)

Oyunun bir başka özelliği olan özgürleştirme kategorisinde oyunda bireylerin kendilerini özgür hissettiği ifade edilmiştir. Bu kategoride yer alan örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun özgürlüğün dünyası gibidir. Çünkü kendisinin alabildiği, istediği role girebildiği bir dünyada özgürce hareket edebilmesini, konuşabilmesini ve eğlenbilmesini sağlar.” (12)

Bir başka kategoride oyunun çocuklara enerji vererek destek olduğunu ifade edilmiştir. Bu kategoriye yönelik örnek ifade şu şekildedir:

“Oyun akü gibidir. Çünkü insanı şarj eder.” (25)

Diğer kategorilerde oyunun, “yaratıcılığın kalp atışı” gibi olduğu belirtilerek oyun yaratıcı düşünmenin yaşadığı bir yer şeklinde tanımlanmıştır. Başka kategorilerde; oyunun “doğal kaynaklar” gibi yarar sağladığı, “gökkuşuğu” gibi ço-

cukların hayatını renklendirdiği ifade edilmiştir. Bu kategorileri içeren metaforlar ve gerekçeleri şu şekildedir:

“Oyun yaratıcılığın kalp atışıdır. Çünkü yaratıcılık oyunla yaşar.” (34)

“Oyun doğal kaynaklar gibidir. Çünkü kullandıkça bize yarar sağlarlar.” (43)

“Oyun gökkuşağı gibidir. Çocukların hayatını renklendirir; dünyalarını dışa vurmalarına yardımcı olur.”(35)

4. Tartışma ve Öneriler

Yapılan çalışmada okul öncesi öğretmen adaylarının “oyun” kavramına ilişkin algıları metaforlar yoluyla incelenmiştir. Öğretmen adaylarının yanıtları iki ana kategori ve bu kategorilere bağlı 23 alt kategori altında toplanmıştır.

Oyunun özelliklerine dayalı öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlar ve gerekçelerine bakıldığında şu alt kategoriler oluşturulmuştur: oyunun rahatlatıcı özelliğe sahip olması, mutluluk vermesi, yaşamı yansıtmaması, ihtiyaç olması, öğrenme aracı olması, hayali olması, eğlenceli olması, çocuğun bir parçası olması, sevilen bir etkinlik olması, aktif olması, eğitimin önemli bir parçası olması, içinde kaybolunması, herkes için ortak bir etkinlik olması, zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılması, vazgeçilemeyen olması, isteklilik yaratması.

Oyunun gelişimsel ve eğitimsel yararlarına ilişkin metaforlar ve gerekçelerine dayalı olarak alt kategoriler; hayatı öğretme, iç dünyayı yansıtmama, özgürleştirme, enerji verme, yaratıcı düşünceyi destekleme, yarar sağlama, hayata renk verme başlıkları altında oluşturulmuştur.

Öğretmen adaylarının verdikleri yanıtlar incelendiğinde ders içeriğinde kullanılan açıklamalarla benzerlikler görülmüştür. İlk olarak oyunun özellikleri kategorisinde yer alan “mutluluk vermesi, rahatlatıcı olması, yaşamı yansıtmaması, öğrenme aracı olması, hayali olması, eğlenceli olması, aktif olması”; oyunun yararları içinde yer alan “hayatı öğretme, iç dünyayı yansıtmama, hayatı renklendirme, özgürleştirme” alt kategorilerindeki yanıtların Gross’un alıştırmaya kuramı, Piaget’in yapı inşa kuramı, Vygotsky ve Rubin, Fein, Vandenburg’un oyunla ilgili açıklamaları ile örtüştüğü tespit edilmiştir. Klasik kuramcılardan biri olan Gross’un alıştırmaya kuramında oyunun rahatlatıcı, mutluluk verici özelliklerinden bahsedilmiş ve oyun iç dünya ile sosyal dünyanın bir araya getirildiği bir alan olarak açıklanmıştır. Gross aynı zamanda oyunun hayata hazırlayıcı bir özelliği olduğunu da belirtmiştir (Sevinç, 2004). Piaget inşa kuramında oyun yoluyla çocuğun deneyimlerini ve bilgilerini özümlediğini, uyum sağladığını ifade ederken, Vygotsky de oyunun hayali unsurları içerdiğini, çocuğu özgürleştirdiğini, özellikle sosyal ilişkilere yönelik deneyimler kazandırdığını belirtir. (Tüfekçioğlu, 2013). Sheridan (2002) da bu görüşlerle ilişkili olarak oyunun eğlenceli bir etkinlik olduğunu belirtmiş aynı zamanda günlük yaşam becerilerinin kazanımında önemli bir rolü olduğunu vurgulamıştır. McLane’ in (2003) öğretmenlerle yaptığı çalışmada öğretmenlerden oyunu ve niteliklerini tanımlamalarını istemiştir. Çalışmanın bulguları arasında oyunun eğlendirici, çocuğun özgür hissettiği, keyif verici özellikleri yer almaktadır. Yapılan araştırmada da öğretmen adaylarının bu yanıtlarla benzer yanıtlar verdikleri tespit edilmiştir.

Oyunun “öğrenme aracı olması, çocuğun bir parçası olması, aktif olması” alt kategorisinde yer alan ifadelerin Spodek, Saracho (1998) ve Tuğrul’un (2012) açıklamaları ile benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir. Spodek ve Saracho’ a (1988) göre oyun çocukların kendi dünyaları hakkında bilgi edinmelerini sağlayan, düşüncelerini ve duygularını açıklama imkânı veren akranları ile olan sosyal ilişkilerini geliştiren bir özelliğe sahiptir. Tuğrul’a (2012) göre ise oyun çocuklara zengin öğrenme imkanları sağlayan, doğal veya yapılandırılmış bir öğrenme ortamıdır. Clevenger (2016) öğretmen adayları ile yaptığı çalışmasında öğretmen adaylarının anaokulunda oyunla ilgili inançlarını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmada öğretmen adayları oyunu, bir eğitim yöntemi aynı zamanda çocuğun kendi kendine öğrendiği bir etkinlik olarak tanımlamışlardır. Clevenger’in bu çalışmasında elde ettiği bu sonucu yapılan çalışma ile benzerlik göstermektedir.

Oyunun “rahatlatıcı olması” kategorisinde öğretmen adaylarının ifadeleri Freud’un açıklamaları ile örtüşmektedir. Freud; istenmeyen durumların, hoş olmayan deneyimlerin, gerginlik, kaygı gibi etkenlerin oyunda tekrarlandığını ifade eder. Çocuk oyunla duygularını kontrol eder. Freud aynı zamanda oyunu terapi yöntemi olarak kullanmıştır (Henniger, 1999). Berlyne’in heyecan arama kuramında da oyun iç dünyanın yansıtıldığı rahatlatıcı bir etkinliktir. Berlyne’e göre çocuklar oyunda uzun süre dikkatlerini yoğunlaştırabilirler (Sevinç, 2004). Aynı görüşte olan Shreridan (2002) oyunun istenmeyen duygusal durumlarla baş etmede önemli olduğunu belirtmiştir. Öğretmen adaylarının oyunu terapi olarak açıklamaları gerekçelerinde çocukta rahatlama sağladığını belirtmeleri bu görüşlerle benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda bu açıklamaların “oyunun ihtiyaç olması, isteklilik yaratması, vazgeçilememesi, zamanın nasıl geçtiğinin anlaşılması” kategorisindeki ifadelerle benzer olduğu görülmüştür.

Oyunun başka bir özelliği enerji vermesidir. Bu özelliğe vurgu yapan Lazarus, oyunla harcanan enerjinin tekrar elde

edildiğini ifade eder (Sevinç, 2004). Bu bilgi oyunun yararlarına ilişkin “enerji verme” kategorisindeki metaforlar ve gerekçeleri ile örtüşmektedir.

Öğretmen adaylarının oyunla ilgili metafor ve gerekçelendirmelerinde dikkat çekici bazı ifadeler rastlanmıştır. Bunlardan biri eğitimin önemli bir parçası olarak oyunun: “Oyun 1,5 iskenderin tereyağı gibi” tanımlanmasıdır. Oyunun eğitimde önemli bir parçası olduğuna ilişki açıklama Ormanlığlu-Uluğ (2011)’un oyunun eğitimde önemli bir rolü olduğu görüşü ile benzerdir. Başka bir ifade oyunun yaratıcılığın sergilendiği bir alan olarak tanımladığı “yaratıcılığın kalp atışı” gibi olması ifadesidir. Bu sonuç Clevenger’ın (2016) araştırma bulgusu ve Henniger’in (1999) açıklamaları ile benzerlik göstermektedir. Clevenger (2016)’ın yukarıda bahsedilen araştırmasındaki bulgularından biri öğretmen adaylarının oyunun yaratıcı düşünmeyi geliştirdiği ile ilgili ifadelerdir. Henniger (1999) ise yaratıcılığın oyun içinde sergilendiğini ve desteklendiğini, erken yıllarda özellikle oyunu yaratıcı ifadeleri geliştirme imkanı tanıyan bir araç olarak belirtmiştir.

Bir başka dikkat çekici ifade oyunu farklı bir boyutta açıklayan “dünya” metaforudur. Oyun burada dünya gibi içinde kaybolunan bir etkinlik olarak tanımlanmıştır.

Genel olarak öğretmen adaylarının oyunla ilgili algıları incelendiğinde oyuna yönelik olumlu bir algı gösterdikleri tespit edilmiştir. Sherwood ve Reifel (2013) erken çocukluk eğitimi alanında eğitim alan öğretmen adaylarının oyunla ilgili inançlarını tespit etmeye yönelik yaptıkları çalışmada öğretmen adaylarının oyunla ilgili çelişkili yanıtları olduğunu tespit etmişlerdir. Öğretmen adayları bir taraftan oyunun değerli olduğunu ifade ederlerken, diğer yandan oyunun öğrenme ve gelişimde temel olmadığını ifade etmişlerdir. Yapılan çalışmada bu çalışmanın aksine öğretmen adayları oyunun eğitsel ve gelişimsel önemi ile ilgili metaforlar üretmişlerdir.

Yapılan çalışmada öğretmen adayları çoğunlukla oyunun sadece bir özelliğine dayalı açıklamalar yapmışlardır. Bu durum yapılan araştırmanın sınırlılığını ortaya koymaktadır. Bu konuda Weade ve Ernst (1990, s.133) metaforların tanımlamaya çalıştıkları olgunun bir boyutunu temsil ettiklerini ifade ettiğini belirtirler (Aktaran: Saban, 2008).

Oyuna ilişkin tespit edilen algılar görüşme tekniği ile derinlemesine incelenebilir. Bu şekilde “oyun” kavramına yönelik çok yönlü açıklamaları içeren bulgulara ulaşılabilir. Ayrıca öğrencilerin öğretmenlik uygulaması dersi aldıkları zaman oyunla ilgili metaforlarının farklılaşıp farklılaşmadığı belirlenebilir.

Bu araştırma çalışma araştırma yapılan grubun görüşleri ile sınırlıdır. Farklı üniversitelerdeki öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algıları araştırılarak daha geniş kapsamda sonuçlara ulaşılabilir.

5. Kaynakça

- Altun, S. A. ve Apaydın, Ç. (2013). Kız ve Erkek Öğretmen Adaylarının “Eğitim” Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 19(3), 329-354. Erişim adresi: <http://www.kuey.net/>
- Aykaç, N., ve Çelik, Ö. (2014). Öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının eğitim programına ilişkin metaforik algılarının karşılaştırılması. *Eğitim ve Bilim*, 39 (173), 328-340. Erişim adresi: <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/2161>
- Clevenger, M. T.(2016). Preservice Teachers’ Beliefs About Play in Kindergarten. (Doctoral dissertation, University of South Carolina). Erişim adresi: <http://scholarcommons.sc.edu/etd/3603>
- Çocuk Hakları Sözleşmesi (1989). Erişim adresi: https://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23e.html
- Doğan, D. (2014). Öğretmen Adaylarının Perspektifinden Okul Kavramının Metaforlarla Analizi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 7(3), 361-382. Erişim adresi: <http://keg.aku.edu.tr/>
- Ekiz, D., ve Koçyiğit, Z.(2012) Sınıf Öğretmenlerinin “Öğretmen” Kavramına İlişkin Metaforlarının Tespit Edilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 21 (2), 439-458. Erişim adresi: http://www.kefdergi.com/pdf/21_2/21_2_3.pdf
- Gültekin, M. (2013). İlköğretim Öğretmen Adaylarının Eğitim Programı Kavramına Yükleedikleri Metaforlar. *Eğitim ve Bilim*, 38(169), 126-141. Erişim adresi: <http://egitimvebilim.ted.org.tr/>
- Gür, H. (2012). Öğretmen Adaylarının Öğretmen ve Öğretmenlik Mesleği ile ilgili Metaforları: Kosova Örneği. *NWSA: Education Sciences*, 7(3), 885-897. Erişim adresi: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/nwsaedu/>
- Henniger, M.L. (1999). *Teaching Young Children: An Introduction*. U.S.A: Prentice Hall.
- Horn, J.V., Scales, B., Nourot, P.M. ve Alward, K.R. (1999). *Play at The Center of The Curriculum (Second Edition)*. U.S.A: Prentice Hall.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens (Beşinci Basım)*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınevi (Orijinal baskı 1951 yılında basılmıştır).
- Koca, S. (2012). The Pre-School Teacher Candidate’s Metaphorical Thinking About the Concept of Music Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47, 1485-1489. Erişim adresi: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812025839>
- Lakoff, G., ve Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. U.S.A: University of Chicago Press.
- McLane, J. (2003). ‘Does not.’ ‘Does, too.’ *Thinking about play in the early childhood classroom*. Chicago, Illinois: Herr Research Center, Eri-

- ckson Institute. Erişim adresi: <https://www.erikson.edu/research/thinking-about-play-in-the-early-childhood-classroom/>
- Merria, S. B. (2013). *Nitel Araştırma: Desen ve Uygulama için Bir Rehber*. S. Turan (Çev.Ed.). Ankara: Nobel Yayıncılık illi Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). Okul Öncesi Eğitimi Programı. Erişim adresi: <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooprogram.pdf>
- Miles, MB. ve Huberman, AM. (1994). *Qualitative data analysis : an expanded sourcebook*. (2nd Edition). U.S.A : SAGE Publications.
- Neslitürk, S., Çamlıbel-Çakmak, Ö., ve Asar, H. (2014). Okul Öncesi Öğretmenlerinin “Veli” Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (7), 679-712. Erişim adresi: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/adyusbd/article/view/5000071169>
- Oktaç, A. (1999). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Ormanlıoğlu-Uluğ, M. (2011). Çocuk ve Oyun. M. Ormanlıoğlu Uluğ, G. Karadeniz (Ed.). Okul Öncesi Çocuk ve... . (s. 95-101) içinde. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Özdemir, S. M. (2012). Eğitim Programı Kavramına İlişkin Öğretmen Adaylarının Metaforik Algıları. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 5(3), 369-393. Erişim adresi: <http://www.keg.aku.edu.tr/>
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım*. (Genişletilmiş 3.basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pektaş, M., ve Kıldan, A. O. (2009). Farklı Branşlardaki Öğretmen Adaylarının “Öğretmen” Kavramı İle İlgili Geliştirdikleri Metaforların Karşılaştırılması. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 271-287. Erişim adresi: <http://eefdergi.erkincan.edu.tr/>
- Saban, A. (2004). Giriş Düzeyindeki Sınıf Öğretmeni Adaylarının “Öğretmen” Kavramına İlişkin İleri Sürdükleri Metaforlar. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 131-155. Erişim adresi: <http://www.tebd.gazi.edu.tr/index.php/tebd/article/view/203>
- Saban, A., Koçbeker, B. N., & Saban, A. (2006). Öğretmen Adaylarının Öğretmen Kavramına İlişkin Algılarının Metafor Analizi Yoluyla İncelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 6(2), 461-522. Erişim adresi: <http://www.kuyeb.com.tr/makale.asp?ID=252&act=detay>
- Saban, A. (2008). Okula İlişkin Metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 14(3), 459-496. Erişim adresi: <http://www.kuey.net/>
- Saban, A. (2009). Öğretmen Adaylarının Öğrenci Kavramına İlişkin Sahip Oldukları Zihinsel İmgeler. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7(2), 281-326. Erişim adresi: <http://www.tebd.gazi.edu.tr/>
- Saban, A., ve Keleşoğlu, A. (2011). Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Okul Ve Bilgisayar Öğretmeni Kavramlarına İlişkin Zihinsel İmgeleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(1), 423-446. Erişim adresi: <http://www.kuyeb.com/tr/>
- Saban, A., Koçbeker-Eid, B. N., ve Saban, A. (2014). Maratonda Yarışmak ya da Gizemli Bir Yere Yolculuk Yapmak: Sınıf Öğretmeni Adaylarının Tecrübe Ettikleri ve İdeallerindeki Öğrenme Algıları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 14(3), 995-1030. Erişim adresi: <http://www.kuyeb.com/tr/>
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi Ve Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Spodek, B. ve Saracho, O.N. (1988). *The Challenge of Educational Play*. D. Bergen (Ed.). Play as a Medium for Learning and Development. (s. 9-22) içinde. U.S.A: Heinemann Educational Books.
- Schousboe, Ivy, Winther-Lindqvist, Ditte (2013). *Introduction: Children's Play and Development*. I. Schousboe, D. Winther-Lindqvist (Ed). Children's Play and Development. (s.1-11) içinde. London: Springer Press. doi: 10.1007/978-94-007-6579-5.
- Sheridan, M. (2002). *Play in Early Childhood* (J. Harding ve L. Meldon-Smith tarafından göz. geç. geniş. 2. bs.) London: Routledge
- Sherwood, S. A. S. ve Reifel, S. (2013). Valuable and Unessential: The Paradox of Preservice Teachers' Beliefs About the Role of Play in Learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 27 (3), 267-282. doi: 10.1080/02568543.2013.795507
- Tezel-Şahin, F. (1999). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun Etkinlikleri*. Gazi Üniversitesi Anaokulu/Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı. (s.111-116) içinde. İstanbul: Ya-Pa Yayıncılık.
- Tuğrul, B. (2012). *Oyun ve Öğrenme*. R. Zembat (Ed.). Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri (s. 187-220) içinde. Ankara: Anı Yayıncılık
- Tüfekçioğlu, Ü. (2013). *Çocuk Eğitiminde Oyunun Önemi*. Ü. Tüfekçioğlu (Ed.). Çocukta Oyun Gelişimi. (s. 1-37) içinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yılmaz, F., Göçen, S., ve Yılmaz, F. (2013). Öğretmen Adaylarının Öğretmen Kavramına İlişkin Algıları: Bir Metaforik Çalışma. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 151-164. Erişim adresi: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/mersinefd/article/view/1002000326>