



ISSN
2547-989X

Sinop Üniversitesi
Sosyal Bilimler Dergisi

Araştırma Makalesi

Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 4 (1), 155-164

Geliş Tarihi: 11.05.2020 Kabul Tarihi: 24.06.2020

Yayın: Ocak-Haziran 2020 Yayın Tarihi: 30.06.2020

<https://doi.org/10.30561/sinopusd.735857>

<https://dergipark.org.tr/sinopusd>

“OYUN” KAVRAMINA İLİŞKİN ALGININ METAFOR YOLUYLA BELİRLENMESİ

Deniz ÇAKAROĞLU *

Esra Hafıza ÖMÜR *

Öz

Bu çalışmanın amacı Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Çocuk Gelişimi Program öğrencilerinin “oyun” kavramına ilişkin sahip oldukları algıları metaforlar yoluyla tespit etmeye çalışmaktır. Araştırmaya 17' si erkek ve 124 kadın olmak üzere toplam 141 kişi katılmıştır. Çalışmada olgu bilim modeli kullanılarak, bireylerin “oyun” kavramına ilişkin algılarını belirlemek amacıyla Tok, (2018) tarafından geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılan, “Oyun gibidir; Çünkü.....” ifadesinin yer aldığı bir form uygulanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiş, toplanan veriler kavramsallaştırılarak, ortaya çıkan kavramlar alan yazına uygun bir biçimde organize edilmiş ve buna göre veriyi açıklayan temalar saptanmıştır. Oyunun özelliklerine dayalı öğrencilerin ürettikleri metaforlar ve gerekçelerine bakıldığında oyunun; yaşamı yansıtıcı özellikte olması, eğitimin bir parçası ve ihtiyaç olması metaforları ön plana çıkmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin oyunla ilgili düşüncelerini ve oyuna yükledikleri anlamları değerlendirmenin sonucunda, oyunun yaşamı yansıtıcı özellikte olduğu, ihtiyaç olduğu ve mutluluk verici özellikte olduğu algısı ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Metafor, Algı, Öğretmen adayları.

* Bu araştırmanın verileri 2019 yılında toplanmıştır.

* Dr. Öğr. Üyesi Siirt Üniversitesi, BESYO Antrenörlük Eğitimi Bölümü, denizceviz@hotmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-7305-5625>.

* Öğr. Gör., Siirt Üniversitesi, Sosyal Bilimler MYO Çocuk Gelişimi ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, esra.omur56@gmail.com, <https://orcid.org/0000-003-2549-7781>.

Perceptions about the Concept of “Play” Through Metaphors

Abstract

The aim of this study is to determine the perceptions of the students in the Child Development Program of Social Sciences Vocational School about the concept of “play” through metaphors. A total of 141 students, 17 of whom were male and 124 were female participated in the study. Applying the phenomenology model, a form, including the expression “Play is like.....because.....”, whose validity and reliability study was performed by Tok, (2018), was implemented in order to determine the perceptions of individuals about the concept of “play”. The data obtained was analyzed according to content analysis, the collected data was conceptualized, the concepts that emerged in the study were organized in a logical manner according to literature, and themes that explained the data were identified accordingly. When the metaphors produced by students based on the characteristics of the play and their reasons are examined, it’s remarkable that play has the characteristics of reflecting life, being part of education and a need. As a result of evaluating the thoughts of the students and meanings they attribute to the play, the perception that it is reflective of life is thought to help them use the play in this direction in their future active duties and educational activities.

Keywords: Play, Metaphor, Perception, Prospective Preschool Teachers.

Giriş

Oyunla ilgili geliştirilmiş birçok tanım bulunmakla birlikte, genel olarak oyun, çocuğun kendi kendine öğrenmesine yardımcı olan, günlük yaşamdaki yetişkin rollerine hazırlanmasını sağlayan, içgüdü ve duygularını yansıttığı tüm davranış şekilleri olarak ifade edilmektedir (Öncü ve Özbay, 2008).

Oyun kavramı, yıllar boyunca birçok farklı teori ve disiplin tarafından incelenmiştir. İnsanlığın gelişimine katkısı bulunan birçok filozof ve eğitimci, çocuk oyunları konusunu da önemsemiş; incelemeleriyle ve öne sürdükleri oyun kuramlarıyla oyunun çocuğun yaşamındaki ve eğitimindeki işlevini dile getirmiştir (Seyrek

ve Sun, 2003). Bunlardan; Lazarus oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite, Freud (1961); kişinin korkularının, sosyal çatışmalarının üstesinden gelmesi için bir yol, Gross (1901); çocukluğun sonunda ulaşılan olgunluk için ön denemeler, Piaget (1912) de oyunu dış dünyadan alınan uyarınları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu ve zihinsel gelişim için gerekli olduğunu ele alarak ortaya koymuştur.

Oyunun çocuğun fiziksel, psikomotor, bilişsel, duygusal, sosyal ve dil gelişimine olumlu etkileri olduğu birçok araştırmacı ve bilim insanı tarafından belirtilmiştir. Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ve gelişimi ile ilgili toplumsal, kültürel açıdan önemli olduğu gibi eğitimbilim ve ruhbilimi açısından da önem taşımaktadır (Seyrek ve Sun, 2003).

Aristoteles (M.Ö. 384-322) insan eğitiminde alışkanlıkların beden ve zihnin eğitiminden oluşan başlıca üç temel alan olduğunu ve eğitimin buna göre farklılaşmasını özellikle beş yaşına kadar oyun ve diğer mecburiyet imkânlarının sağlanması gerektiğini vurgular. Oyun çocuk için en iyi öğrenme aracıdır, çocukların eğitiminde en etkili yoldur. Çocuk yaşam için gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri oyun aracılığıyla öğrenirken, oyun çocuğun gelişimini her yönde etkilemektedir (Çakmak ve Elibol, 2015). Çocuk gelişimi açısından önemli olan oyun esnasında çocuklar rahatsız edilmemeli, oyun oynamalarına engel olunmamalı ve çocuklara oyun oynamaları için uygun ortamlar sağlanmalıdır. Bu uygun ortamlar Mili Eğitim Bakanlığı'na bağlı Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında gerçekleştirilmektedir. Okul öncesi eğitim kurumları çocuğun sağlıklı büyümesi, sağlam bir kişilik geliştirmesi, toplumsal uyumu gerçekleştirecek iyi alışkanlıklar ve sosyal beceriler kazanması için gerekli ortamı sağlayan, aileye çocuk bakımı ve eğitimi konularında destek veren kurumlardır (Erşan, 2019).

Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitim Programında (2013) oyun temelli anlayış, programının temel ilkeleri arasında yer alır. Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı'nda; çocuğun oyun aracılığıyla öğrendiği, içinde yaşadığı dünyayı oyunla tanıdığı ve kendini en iyi oyun sırasında ifade edip,

kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazandığı belirtilerek, oyuna verilmesi gereken önem vurgulanır (Türkoğlu, 2016). Okul öncesi öğretmenlerinin çalışma alanları MEB ile sınırlıyken Çocuk Gelişimi Program mezunları gündüz bakım evleri, çocuk evleri, çocuk kulüpleri, rehabilitasyon merkezleri gibi biraz daha geniş kapsamda çalışmaktadır. Oyun kavramının çocuklar kadar, onlarla ilgilenen yetişkinler tarafından da nasıl algılandığının bilinmesinin önemli olduğundan yola çıkarak, Çocuk Gelişimi Program öğrencilerinin “oyun” kavramına ilişkin sahip oldukları algıları metaforlar yoluyla tespit etmek için gerçekleştirilen bu çalışmanın aynı alanda yapılacak araştırmalara katkı sağlaması amaçlanmıştır. Araştırılan literatürde öğretmen adaylarıyla birçok kavram üzerine metafor çalışmaları mevcuttur ancak bu çalışmaya benzer sadece birkaç çalışmaya rastlanmıştır (Giren, 2016, Tuğrul ve ark., 2014, Gözde ve Kara 2014, Tok, 2018).

1. Yöntem

Çalışmada nitel araştırma modellerinden olan olgu bilim (fenomenoloji) modeli kullanılmıştır. Olgu bilim yönteminde; günlük hayatta sık sık karşılaştığımız ancak onunla ilgili ayrıntılı bilgiye sahip olmadığımız olaylar, durumlar, yaşamsal deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar derinlemesine ve ayrıntılı olarak doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül bir yapıda incelenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Fenomenolojide amacın deneyimin temel yapısını betimlemek olduğu, farkında olunan derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmayan olguların göz önüne alındığı ifade edilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada da çocuk gelişimi program öğrencilerinin; 5-6 yaş grubu çocuklar için bir öğrenme ve eğlence yöntemi olan oyunla ilgili metaforik algıları incelenmiştir.

1.1. Çalışma Grubu

Bu araştırma 2019 öğretim yılı bahar döneminde ulaşılan gönüllü, daha önce herhangi bir oyun dersi almayan 1. sınıf öğrencisi 141 kişi ile gerçekleştirilmiştir.

Tablo 1: *Katılımcıların cinsiyete göre frekans dağılımı*

Değişkenler		f
Cinsiyet	Kadın	124
	Erkek	17
	Toplam	141
Öğrenim Durumu	Önlisans	129
	Lisans	12
	Total	141

Çalışma grubunu oluşturan kişilerin 124' ü kadın ve 17' si erkek olup, 129'unun öğrenim durumu önlisans ve 12' si de lisans öğrencisidir.

1.2. Verilerin Toplanması

Katılımcıların “oyun” kavramına ilişkin algılarını belirlemek amacıyla Tok (2018) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılan “Oyun.....gibidir; çünkü.....” İfadesinin yer aldığı bir form uygulanmıştır. Saban (2008) “gibi” kavramının metaforun konusu ile kaynağı arasındaki bağı daha net bir şekilde çağrıştırmak için kullanıldığını, “çünkü” kavramının da, katılımcıların kendi metaforları için bir gerekçe veya mantıksal dayanak sunmaları için gerekli olduğunu belirtir. Çocuk gelişimi program öğrencilerine bu ifadenin yazılı olduğu boş bir form verilmiştir ve sadece oyun metaforu üzerinde yoğunlaşarak düşüncelerini dile getirmeleri istenmiştir.

1.3. Verilerin Analizi

Elde edilen veriler üzerinde bir çözümleme yöntemi olarak adlandırılan içerik analizi yapılmıştır. İçerik analiz yöntemiyle veriler tanımlanmaya çalışılır, birbirine benzediği ve birbiri ile ilişkisi olduğu tespit edilen veriler belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek yorumlanır. Bu analiz yönteminde katılımcıların görüşlerinin içerikleri sistematik olarak tanımlanmaktadır (Karataş 2015).

Bu çalışmada çözümleme, iki araştırmacı tarafından yapılmıştır. Kodlama yapmadan önce öğrenci formlarındaki metaforlar incelenmiş ve katılımcıların oyuna ilişkin algılarını belirlemeye yönelik metaforların hangi konuları içerdiğine ilişkin kodlamalar yapılmıştır. Metaforların gerekçeleri tespit edilmiş ve içerik analizi

sonucu kategorize edilerek tablolar oluşturulmuştur. Oyunla ilgili alana hakim uzmanların görüşüne başvurularak metaforların ilgili kavramsal kategorileri temsil edip etmediği doğrulanmıştır.

2. Bulgular

Tablo 2: Kişilerin "oyun" kavramına yönelik sahip oldukları metaforların oluşturduğu kategoriler

Kategoriler	Metaforlar	Metafor Frekans	Metafor Âdeti
1. Rahatlatıcı olması	Gökyüzü (1), Zekâ (1), Terapi (1),	3	3
2. İhtiyaç olması	Yemek (1), Ruh (1), Nefes (1), Ekmek ve su (4), Su (3), Oksijen tüpü (1), Deniz (1), Uyku (1), Ağaç (1), Oksijen (1), Aşk (1), Parktaki araçlar (1), Park alanı (1), Temiz hava (1)	19	14
3. Öğrenme aracı	Bulmaca (1), Satranç (1), Domino taşı (1), Saklambaç (1), Kitap (1), Pencere (1), Masal (1)	6	6
4. Eğitimin bir parçası	Kelime hazinesi (1), Öğrenme aracı (1), Kitap (1), Tiyatro (1), Eğitim (1), Okul (1), Yetenek (1), Felsefe (1)	8	8
5. Yaşamı yansıtması	Hayat (5), Dünya (3), Güneş (2), Yıldız (2), Gözlük (1), Şimşek ve yağmur (1), Rüzgâr (1), Ayna (1), Güneş(1), Hayatın bir çekirdeği (1), Susuz kalan çiçek (1), Mevsimler (1), Gölge (1), Hayatı deneme (1), İç dünya (1), Zaman (1), Tabiat (1), İnsan (1), Zaman (1), Aile fertleri (1), Çocuğun özgürlüğü (1), Umut (1)	31	20
6. Mutluluk kaynağı	Sevgi (2), Ağaç (2), Yürümek (1), Deneyim (1), Aşk (1), Mutluluk (1), Şeker (2), Gülmek (1), Pamuk şekeri (1), Masal (1), Bal (1), Bilinç gibi (1), Macera (1), Bahar (2), Yağmur (1), Güneş (1), Mutluluk (1), Müzik (1), Spor (1)	23	19
7. Hayali olması	Hayal (5), Çocuk (1)	6	2
8. Hayatı renklendiren	Küçük Bir Bebek (1), Gökkuşağı (2)	3	2
9. Yol gösterici	Deneyim (1), Ders (1), Yol (1), Evin anahtarı (1), Zekâ(1), Köprü (1)	6	6
10. Sevilen bir etkinlik	Çiçek (1), küp (1), Çocuğun özgürlüğü (1), Oyun hamuru (1), Kumbara (1), Müzik (1), Umut (1)	6	6
	Toplam	(141)	(94)

“Oyun” kavramına ilişkin geliştirilen metaforlar ortak özelliklerine göre gruplandırılmış olup, 10 kategoride toplanmıştır. Bunlar; rahatlatıcı olması; ihtiyaç olması, öğrenme aracı, eğitimin önemli bir parçası, yaşamı yansıtıcı, mutluluk kaynağı, hayali, hayatı renklendiren, yol gösterici ve sevilen bir etkinlik olması olarak sınıflandırılmış olup en yoğun metafor bulunan kişilerin örneklerine aşağıda yer verilmiştir.

Yaşamı Yansıtıcı Olması

Tablo 2’ ye göre 31 birey, 20 metafor temsil etmektedir. Oyunun yaşamı yansıtıcı kategorisindekini belirten örnek ifadeler:

1. *Oyun hayat gibidir. Çünkü yaşadıkça bir şeyleri keşfedersin (9).*

2. *Oyun hayatın bir çekirdeği gibidir. Çünkü insanlar orada gelişir ve büyür. Yetenekleri orada artar (1).*

3. *Oyun gölge gibidir. Çünkü hayatın her alanında arkadadır (1).*

Mutluluk Verici Olması

23 birey, 19 metafor temsil ettiği bu kategoride de; Sevgi (2), Ağaç (2), Yürümek (1), Deneyim (1), Aşk (1), Mutluluk (1), Şeker (2), Gülmek (1), Pamuk şekeri (1), Masal (1), Bal (1), Bilinç gibi (1), Macera (1), Bahar (2), Yağmur (1), Güneş (1), Mutluluk (1), Müzik (1), Spor (1) gibi metaforlar bulunmaktadır. Katılımcıların bazı ifadeleri şu şekildedir:

1. *Oyun sevgi gibidir. Çünkü paylaştıkça mutlu olursun (2).*

2. *Oyun yürümek gibidir. Çünkü yürüdükçe insan yorulur ama varacağı yerin mutluluğu vardır (1).*

3. *Oyun bahar gibidir. Çünkü başladığı zaman sevinç bittiği zaman ise hüüzün verir (2).*

İhtiyaç Olması

Bu kategoriyi; 19 birey 14 metaforu temsil etmektedir ve aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların örneklerine yer verilmiştir. Oyunun insan yaşamında beslenme, nefes ve uyku kadar önemli olduğunu belirten örnek ifadeler:

1. *Oyun yemek gibidir. Çünkü temel ihtiyaçtır (1).*

2.Oyun su gibidir. Çünkü her daim çocuk için gereksinimdir (3).

3.Oyun uyku gibidir. Çünkü oynadıkça uzar (1).

3. Tartışma

Oyunu anlamak ve değer vermek, çocuğu anlamak ve değer vermek demektir (Tuğrul, 2017). Bu araştırmaya katılan Çocuk Gelişimi Program öğrencilerinin meslekleri gereği, çocukların hayatının vazgeçilmez bir parçası olan oyun kavramını nasıl algıladıkları, çocuklarla doğru iletişim kurabilmeleri açısından önemli olabilmektedir.

Araştırmaya katılan katılımcıların oyun kavramına ilişkin oluşturdukları metaforları kavramsal kategorilere ayırdığımızda en yoğun metafor bulunan kategorilerden yaşamı yansıtmayı özelliği, Groos' un (1901) yetişkin yaşamına hazırlık olarak görülen beceri ve bilgilerin kazanımı, Bandura' nın (1986) Sosyal öğrenme, Vygotsky' nin (1967) Sosyo-kültürel gelişim kuramıyla örtüşmektedir.

Katılımcılar tarafından ortaya çıkan en yoğun metaforlardan biri de oyunun mutluluk kaynağı olmasıdır. Montessori' ye göre çocuğun yaşamındaki oyun ancak daha iyi bir şey bulunamadığı zaman başvurduğu bir şeydir. Çocuk, uydurma uğraşlardan çok daha önemli işler yapmaya kendini yetkin saymaktadır (Öncü ve Özbay 2008). Ona göre çocuk etkinliğe can atar, çocuğa etkinlik olanağı sağlarsak mutluluk vermiş oluruz. Lazarus' un rahatlama ve yenilenme, Spencer' in (1873) bedenin doğal enerji fazlasını dışı vurma kuramı, oyunun mutluluk verici özellikte olduğunu belirtir. Froebel' e (1859-1952) göre de oyun, neşe, hürriyet, memnunluk, tatmin sükûnet doğurur.

Bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi için oyunun, uyku ve beslenme kadar önemli bir ihtiyaç olduğu kabul edilmektedir (Çakmak ve Elibol 2015). Yaptığımız araştırma sonuçlarında oyunun ihtiyaç olması özelliği bu ifadeyi doğrulamaktadır. Aynı zamanda Froebel de oyun oynayan çocuğun sonraki yaşamında başarılı, sakin, dayanıklı hem kendisinin hem de başkalarının iyiliğini fedakârca destekleyen bir insan olduğunu ifade eder.

Tok (2018) yapmış olduğu metafor çalışması sonucunda oyunun; rahatlatıcı özelliğe sahip olması, mutluluk vermesi, yaşamı yansıtması, ihtiyaç olması metaforları bu çalışmadan elde edilen bulgularla benzerlik göstermektedir.

Sonuç

Yapılan bu çalışma Çocuk Gelişimi Program öğrencilerinin oyun konusundaki farkındalık ve hazır bulunuşluğunu da ortaya koyma açısından önemli bir tespit olmuştur. Yakın gelecekte okul öncesi çocukların eğitiminde aktif görev alacak bu gurubun;

-Oyunun çocuğun hayatında önemli bir öğrenme aracı olduğunu,

-Oyunla kendilerini gerçekleştirdiklerini,

-Oyunun sosyal, psikolojik ve motor gelişime önemli katkılar sunduğunu,

Ayrıca; Şimdiye kadar yapılan tüm bilimsel tariflere uygun, oyunla ilgili düşüncelerini ortaya koyarak, oyuna yükledikleri anlamları değerlendirmenin sonucunda, oyunun; yaşamı yansıtıcı, ihtiyaç ve mutluluk verici özellikte olduğu algısı ortaya çıkmıştır. Oyun, hayatın her döneminde var olmakla birlikte, oyuna olan bakış açısının her yaş grubunda farklılık gösterdiği ve ayrı bir önem taşıdığı anlaşılmıştır.

Oyunun, çocuğun hayatını ve gelişimini etkilediği gerçeğini kabul ederek, ileride çocukların eğitimlerini üstlenecek olan Çocuk Gelişimi Eğitimi alan önli-sans ve lisans öğrencilerinin; oyun eğitimi ile ilgili uygulamaların artırılması, çocukların oyun oynama haklarının kesintiye uğramaması için, aile ve sosyal çevre ile işbirliği yapması, oyun konusunda mevcut müfredatın geliştirilmesi, okul ve kreşlerde nitelikli oyun alanları kurulması ve sayılarının artırılması önerilmektedir.

Kaynakça

Bandura, A. (1986). *Social foudations of thought and action*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Çakmak, A. ve Elibol, F. (2015). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Vize Basın Yayın.

- Erşan, Ş. (2019). Ebeveynlerin okul öncesi eğitim kurumundan ve öğretmenlerden beklentilerinin incelenmesi. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 3 (2),161-178.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principal*. New York, N. Y: Nostou.
- Groos, K. (1901). *The play of the man*. London: Heinemann.
- Koçyiğit, S. ve Baydilek N.B. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 12, 1-28.
- Öncü, E.Ç. ve Özbay E. (2008). *Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and imitation in childhood*. New York: Norton. (Originally published in French in 1945).
- Seyrek, H. ve Sun, M. (2003). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Spencer, H. (1873). *Principles of psychology*. New York: Appleton Century Crofts.
- Taşçı, B.G. (2010). *Sokağın günümüz koşullarında çocuk oyun alanı olarak ele alınması ve değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tuğrul, B. (2017). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Ankara: Hedef C.S. Basın Yayın.
- Tok, E. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algıları: metafor analizi örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 26 (2), 600-611.
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vygotsky, L.S. (1967). *Play and its role in the mental development of the child*. *Soviet Psychology*, 12, 62-76.
- Wilkinson, S.R. (1988). *The child' s world of illness*. United States of America: Cambridge University Press.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.